

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №13»
МО г.Братска

Педагогические проекты «Современные профессии» для детей начальной школы

Составила: учитель начальных классов
Мищукова Татьяна Валерьевна

Братск, 2019 г

Содержание:

Актуальность работы по профориентации в начальной школе.....	3
Темы проектов «Современные профессии»:	
1. «Школа».....	4
2. «Поликлиника», «Больница», «Скорая помощь».....	6
3. «Столовая», «Кафе».....	9
4. «Семья», «Дочки – матери».....	11
5. «Парикмахерская», «Салон красоты».....	13
6. «Железная дорога».....	15
7. «Космос».....	17
8. «Пароход».....	19
9. «Зоопарк».....	21
10. «Ветеринарная лечебница».....	23
11. «Дорожное движение», «Водители».....	25
12. «Магазин».....	27
13. «Цирк».....	29
14. «Военная база».....	31
15. «Детский сад».....	33
16. «Почта».....	35
17. «Библиотека».....	37
18. «Ателье».....	39

Актуальность

В младшем школьном возрасте особое значение для полноценного развития детской личности приобретает дальнейшее приобщение к миру взрослых людей и созданных их трудом предметов. Ознакомление с профессиями обеспечивает дальнейшее вхождение ребёнка в современный мир, приобщение к его ценностям, направляет на развитие познавательных и гендерных интересов мальчиков и девочек младшего школьного возраста.

Основной этап реализации проектов по профориентации проходит в форме сюжетно-ролевой игры. Сюжетно-ролевые игры позволяют удовлетворить основные потребности ребенка: познание окружающего мира, активные движения, общение, стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых. В игре ребенок обогащается, преобразуется его субъективный опыт как важный источник собственного развития. Именно игра создает зону ближайшего развития и сама выступает как источник развития. В ней развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Сюжетно-ролевая игра обеспечивает ребенку ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений и позволяет наиболее полно реализовать себя, достичь состояния полного эмоционального комфорта. Углубленное изучение профессий способствует развитию представлений об их значимости, ценности каждого труда.

Работа по профориентации в начальной школе является пропедевтической, однако, ключевая задача – формирование внутренней готовности к осознанному и самостоятельному выбору жизненного и профессионального пути во взрослой жизни. Правильный выбор профессии определяет жизненный успех.



Тема: «Школа»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии учителя, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизировать словарь: школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Беседа с детьми о школе.
2. Рассмотрение картин о школе. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.
3. Дидактическая игра «Собери портфель»
4. Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка».
5. Чтение детям произведений С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу».
6. Разучить песню «Чему учат в школе».
7. Рисование «Наша школа».

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Школа»

Игровой материал: Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры. портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (директор может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы, завуч составляет расписание уроков). Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учитель строит игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер, или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк) правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности. Дети 1 сентября идут в школу. Знакомятся с учительницей. Сидят за партой, рисуют, смотрят книжки. На перемене звенит звонок.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «учитель». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Поликлиника» («Больница», «Скорая помощь»)

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии врача, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в медицинский кабинет школы.
2. Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) .
3. Рассказ педагога о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.
4. Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.
5. Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)
6. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»
7. Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С. Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? ».)

8. Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Яночка простудилась»
9. Чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».
10. Лепка «Подарок для больной Яночки».
11. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т. д.)

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника. Больница. Скорая помощь»

Игровой материал: Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иглонок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата, бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом).

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Игровые действия:

Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лор врача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Врач внимательный, вежливый.

«Поликлиника» – работают врач и медсестра. Врач слушает больных, осматривает их, медсестра выписывает направление на процедуры, ставит градусник, делает уколы, перевязки, ставит грелки. Больные благодарят за лечение. Покупают лекарства в аптеке.

Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз) .

Врач «ухо-горло-нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

В больницу привозят больных, врач осматривает их, больных кладут в палату, кормят, дают лекарства, делают уколы.

В аптеке делают лекарства, отпускают по рецепту больным, советуют, что купить при различных заболеваниях.

«Больница» – больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т. д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

«Скорая помощь». Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного,

внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т. д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу. Врач «Скорой помощи» выезжает на дом – спрашивает, что болит, делает укол, забирает в больницу.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «врач». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Столовая» «Кафе»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии повара, кулинара, официанта, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Заботливое отношение друг к другу. Заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание).

Активизация словаря: повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Наблюдение за работой повара в школьной столовой.
2. Наблюдение за приготовлением еды дома мамой на кухне.
3. Беседа о труде работников столовых, кафе, о том, что готовит мама.
4. Чтение художественной литературы: «Кем быть? »
5. Просмотр видеофильма о работе сотрудников столовой.
6. Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»
7. Рисование «Кто готовит вкусную еду»
8. Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Кафе»

Игровой материал: Колпак белый (2 шт., фартук (2 шт., посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Роли: повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.

Игровые действия и ситуации:

В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку. Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии работников кафе и столовой. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Семья», «Дочки-матери»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о сущности деятельности взрослых в семье, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Активизация словаря: родственники.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Задание детям: узнать дома о труде родителей.
2. Наблюдение дома за родителями, труд, взаимоотношения.
3. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.
4. Беседа на тему «Как я помогаю взрослым».
5. Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».
6. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».
7. Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа.
8. Заучивание стихов о маме, бабушке, дедушке, папе.
9. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?».
10. Рассматривание иллюстраций, и семейных фотографий
11. Рисование: «Моя семья»
12. Аппликация: «Цветы для мамы»
13. Лепка: «Подарок папе»
14. Работа с родителями: проект «Родословная»-дерево моей семья.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Семья»

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы. Куклы - мальчики и девочки (несколько, коляски детские (кукольные, посуда, мебель для кукольной комнаты, сумочки, одежда для ряженья (шляпки, галстуки, косынки, пелеринки, бытовые приборы (игрушечные) – холодильник, стиральная машина, утюг, пылесос.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Игровые действия и ситуации:

Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение дополнительной домашней работы, «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей, «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях, «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать. Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Мама повела дочку на прогулку, катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год. Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в деятельности взрослых в семье. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Парикмахерская», «Салон красоты»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии парикмахера, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Рассказ педагога о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.
2. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.
3. Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.
4. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил(а) в парикмахерскую».
5. Экскурсия в парикмахерскую (с родителями).
6. Чтение рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской».
7. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»
8. Просмотр видеофильмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)
9. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.
10. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»

Игровой материал: Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный), флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,

Игровые действия:

Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало.

Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «парикмахер». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Железная дорога»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии железнодорожника, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманной игровой обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Рассмотрение иллюстраций о железной дороге
2. Беседа о труде работников железнодорожного вокзала.
3. Чтение рассказов о железной дороге.
4. Заучивание стихов о железной дороге.
5. Настольная игра «Железная дорога»
6. Рассмотрение карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.
7. Рисование «Едет поезд»

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Железная дорога»

Игровой материал: фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т. д.

Роли: машинист, проводник, пассажиры, грузчики

Игровые действия:

Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой на поезде. Прощаемся с проводником.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «железнодорожник». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Космос»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии космонавта, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов. Воспитывать у детей любознательность. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Рассказ педагога о космосе и космонавтах.
2. Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.
3. Беседа с детьми о первом космонавте Ю. Гагарине, о первой женщине-космонавте В. Терешковой.
4. О первых космонавтах – собаках: Белка и Стрелка
5. Чтение рассказов и книг на тему космоса.
6. Рисование «Космическая ракета»
7. Аппликация «Космонавт»
8. Конструирование: строительство ракеты из строительного материала

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Космос»

Игровой материал: Карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

Роли: космонавты, врачи, провожающие, инопланетяне, фотографы, врачи.

Игровые действия:

Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет.

Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет. В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты. На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «космонавт». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Пароход»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессиях водного транспорта, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта. Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях.

Активизация словаря: трап, капитан, капитанский мостик, штурвальный, палуба, матросы, пристань, мачта.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Чтение рассказов о морях, о водном транспорте.
2. Рассмотрение иллюстраций о водных видах транспорта.
3. Просмотр слайдов или мультфильмов («В порту») о пароходах и работе речного транспорта (с родителями дома).
4. Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта.
5. Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде»
6. Настольная игра-лото «Транспорт»
7. Аппликация «Пароход на реке»
8. Чтение рассказов, загадывание загадок.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Пароход»

Игровой материал: Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые, компас, карта, сеть рыбацкая, рупор, глобус.

Роли: капитан корабля, матросы, пассажиры

Игровые действия и ситуации:

«Путешествие на корабле»

Строим корабль, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. Пассажиры поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. Капитан корабля приказывает поднять якорь. Матросы слушают команды капитана. Корабль плывет в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров. Плыдем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей. Плыдем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

«Пароход»

Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвальный ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар-кок готовит обед для команды.

«Рыболовецкое судно»

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу. Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессиях водного транспорта. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Зоопарк»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о работниках зоопарка, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Расширять знания детей о работниках зоопарка. Обогащать и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение к труду работников зоопарка. воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

Активизация словаря: зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе (с родителями).
2. Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живет животное.
3. Чтение литературных произведений о животных: С. Я. Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.
4. Заучивание стихотворений о диких зверях.
5. Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.
6. Лепка «Звери зоопарка»
7. Рисование «Что я видел в зоопарке»
8. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке.
9. Прочитывание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».
10. Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»

Игровой материал: дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов), вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек).

Роли: строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

Игровая деятельность:

Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом, лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессиях работников зоопарка. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Ветеринарная лечебница»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии ветеринара, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача;

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Беседа с детьми о работе ветеринарного врача.
2. Чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».
3. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? ».
4. Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др.
5. Рассматривание иллюстраций, фотографий
6. Рисование «Мое любимое животное»
7. Дидактическая игра «Яночка простудилась».

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная лечебница»

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т. д.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

Игровые действия и ситуации: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных,

внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «ветеринарный врач». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Дорожное движение», «Водители»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии водителя, регулировщика, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения, о профессии водителя и регулировщика.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».

Активизация словаря: правила дорожного движения, пост ГИБДД, регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход. Пешеходный светофор: зеленый-стой, красный-иди.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй» (с родителями).
2. Беседа о правилах дорожного движения.
3. Изучение дорожных знаков.
4. Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др.
5. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения
6. Рассмотрение фотоиллюстраций о работе ГИБДД.
7. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»
8. Игры на макете «Перекресток»
9. Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги! »
10. Рисование «Соблюдайте правила движения»
11. Аппликация «Машина на светофоре»

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Дорожное движение», «Водители»

Игровой материал: Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 3-6 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.

Роли: водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики.

Игровые действия:

На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит. Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж. Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой. На перекрестке стоит милиционер – регулирует движение. Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет. Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения. Водитель пожарной машины - привозит пожарных на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав. Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессиях «водитель, регулировщик». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Магазин»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии продавца, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Расширить знания детей о работе продавца в магазине.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. вызвать у детей интерес к профессии продавца. Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения

Активизация словаря: продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в магазин с родителями.
2. Этическая беседа о поведении в общественных местах.
3. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил(а) в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»
4. Рассказ педагога о профессии продавца.
5. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т. д.
6. Рассмотрение картин или фотоиллюстраций о работе магазина.
7. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.
8. Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».

9. Рисование «Магазин продуктов»

10. Лепка «Овощи-фрукты для магазина»

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Магазин»

Игровой материал: Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, ценники жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие, стеллажи для продуктов (из коробок).

Роли: директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

Игровые ситуации:

«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

Игровые действия:

Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить.

Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее.

Продавец вежлив с покупателями.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «продавец». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Цирк»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии циркача, дрессировщика, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: закреплять знания о цирке и его работниках.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах;

Активизация словаря: билетер, ведущий, дрессировщик, фокусник, акробат.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Рассмотрение иллюстраций о цирке.
2. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка.
3. Посещение цирка с родителями
4. Чтение произведений «Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С. Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачев.
5. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т. д.)

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Цирк»

Игровой материал: афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носки, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки», гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, работников буфета и др. Накидка или красивый халат для фокусника, волшебная палочка, платочки на веревочке, цилиндр, бабочка-галстук, кольца пластмассовые для жонглера, мяч, небьющаяся посуда, мягкие игрушки собачки, кошки, обезьянки, слоники, ленты, шнуры для канатоходцев, бумажные цветы.

Роли: билетёры, ведущий, артисты цирка- клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат

Игровые ситуации:

Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.

Игровые действия:

Делаем арену из обручей, из веревок, кубиков. В цирке дрессируют животных, показывают представления, выступают дрессировщики с обезьянами, собачками, слонами, тиграми.

Клоуны смешат зрителей. Акробаты, гимнасты делают красивые упражнения. Фокусники показывают фокусы.

Билеты продаются в кассе. Контролер проверяет билеты, следит за порядком во время представления. Зрителям в цирке весело, они аплодируют артистам, смеются.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «циркач, дрессировщик». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Военная база»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о военных профессиях, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: расширить знания детей о военных профессиях.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, к своим близким.

Активизация словаря: пограничники, летчики, моряки, пехота. Охранять границы нашей Родины.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Беседа с детьми о военных профессиях.
2. Просмотр видеофильмов, мультфильмов о военных. Презентации.
3. Чтение художественной литературы о военных.
4. Рассмотрение иллюстраций, фотографий.
5. Дидактическая игра: «Военная техника»
6. Знакомство детей с историей нашей страны: ВОВ, гражданская война-20 век.
7. Разучивание песен на военную тематику.
8. Изготовление подарков папам на праздники 23 февраля, 9 мая.
9. Изготовление атрибутов для военизированных игр

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Военная база»

Игровой материал: Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт), бинокли (2-3 шт.), силуэты оружия (автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира.

Роли: Пограничники, моряки, пехотинцы, летчики, медсестры

Игровые действия и ситуации:

«ПОГРАНИЧНИКИ» - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб.

«РОССИЙСКАЯ АРМИЯ» - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

«ЛЕТЧИКИ» - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по радию, разрешает посадку.

«ВОЕННЫЙ КАТЕР» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по радию общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в военных профессиях. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Детский сад»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии воспитателя, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.

Активизация словаря: заведующая, родители, воспитатель, методист, музыкант, инструктор.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в детский сад. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.) в детском саду. Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.
2. Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.
3. Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.
4. Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.
5. Составление детьми рассказов на тему «Мой детский сад».

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»

Игровой материал: Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, машинки, кубики.

Игровые действия.

Воспитатель может проводить игру в разных вариантах. Ребята могут играть в своей группе в воображаемой ситуации, а могут пригласить гостей из другой группы.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «воспитатель». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Почта»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии почтальона, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о профессии почтальона. Расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду почтальона. Вызвать у детей интерес к профессии почтальона. Воспитывать доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: почта, телеграф, телефон, радио.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия на почту, краткая беседа с работниками почты, наблюдения за их трудом (с родителями).
2. Рассмотрение и чтение детских книг: Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шейкина «Вести приходят так», С. Я. Маршака «Почта».
3. Показ фильма или мультфильма по теме «Почта».
4. Беседа по картине «На почте».
5. Изготовление совместно с родителями и педагогом игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.
6. Педагог проводит беседы о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон, радио, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме.

7. Педагог знакомит ребят с работниками почты: с сортировщицей, почтальоном, телеграфистом, оператором по приему бандеролей и посылок, начальником почты, шофером, а также обращает внимание детей на то, как там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки; рассказывает детям о том, что письмо кладут в конверт, на который наклеивают марку, на конверте пишут адрес и опускают письмо в почтовый ящик.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

Игровой материал: Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

Игровые роли. Работники почты: сортировщица, почтальон, телеграфист, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер; посетители.

Игровые действия

Педагог побуждает каждого ребенка купить конверт и марку.

Педагог раздает детям бумагу и цветные карандаши и предлагает им нарисовать для мамы и папы красивый рисунок. Когда рисунки будут сделаны, педагог советует детям написать под ними «Маме и папе» и подписать свое имя. Затем педагог дает каждому ребенку купленный им утром на почте конверт, просит аккуратно положить в него свой рисунок, показывает, как заклеить конверт, как и где приклеить марку. После того, как ребята выполнили задание, он подходит к каждому из них, надписывает на конверте адрес его родителей, при этом, показывая ребенку, что пишет название улицы, где он живет, номер его дома и квартиры, а внизу — адрес детского сада и имя ребенка-отправителя.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмам и т. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом {здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов}.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «почтальон». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Библиотека»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о профессии библиотекаря, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о профессии библиотекаря, о работе библиотеки. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду библиотекаря. Вызвать у детей интерес к профессии библиотекаря. Воспитывать отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: библиотека, формуляр.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой.
2. Рассмотрение картины «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?».
3. Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь».
4. Показ фильма или мультфильма о библиотеке.
5. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг.
6. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров.
7. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»

Игровой материал: Книги, формуляры.

Игровые роли. Библиотекарь, читатели.

Игровые действия

Педагог говорит детям, что открывается; библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится ученик. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли

она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки. Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измазал книгу, когда будет ехать от библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессии «библиотекарь». Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.



Тема: «Ателье»

Тип проекта: информационный, практико-ориентированный.

Вид проекта: групповой, долгосрочный.

Цель: Расширение представлений младших школьников о работниках ателье, формировать интерес к трудовой деятельности.

Задачи:

Образовательные: Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о работниках ателье, о работе ателье.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду работников ателье. Воспитывать доброту, отзывчивость, культуру общения.

Активизация словаря: приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, выкройка.

ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности педагога)

Этапы проекта:

Подготовительный этап:

1. Экскурсия в ателье.
2. Экскурсия в магазин готовой одежды.
3. Беседа с работниками ателье.
4. Рассмотрение иллюстраций по теме «Ателье».
5. Изготовление совместно с педагогом атрибутов для игры.
6. Рисование образцов одежды.

Основной этап:

Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника. Больница. Скорая помощь»

Игровой материал: цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумки, кошельки, блокнот, зеркало, предметы-заместители.

Игровые роли. Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

Игровые действия

Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, фартуки, брюки, шубы. Но перед этим надо купить ткань. В магазин привезли много красивой ткани.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосами и свернутая, небольшим» рулонами всевозможная бумага (ткань).

Покупателей встречает продавец (воспитатель), который, спрашивает у каждого из них, какую ткань тот хочет купить; что думает из нее шить, и предлагает подходящую, для этой цели. Так, если покупатель указывает на нужную, с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань, покупаю для брюк, то измерение следует производить от талии» до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен) и, отмерив от рулона две дайны последней, аккуратно отрезает. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу, и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента или простая ленточка, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сидит приемщица. С каждым из входящих заказчиков она здоровается, вежливо просит присаживаться и спрашивает, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец — фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет, что заказано (платье, брюки, юбка), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию нужно оформить в двух экземплярах, один из которых приемщица отдает заказчику, а другой вкладывает в ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорит заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрыто, а примерка будет через день.

Через день игру вновь можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье теперь надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром».

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет клиенту готовое платье. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полочки заказ и отдает клиенту.

В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.

Рефлексивно-оценочный этап:

Оценка и анализ работы по проектной деятельности мини-групп, самооценка отдельно каждого человека, коллектива в целом. Обсуждение положительных и отрицательных сторон в профессиях работников ателье. Коллективное обсуждение и содержательная оценка результатов и процесса работы детей в целом.