



Образовательное событие «Клубный час»

Тема: изучаем профессии



Что такое клубный час?

Педагогическая технология «Клубный час» заключается в том, что дети могут в течение одного часа (или другого промежутка времени) перемещаться по всему зданию или участку детского сада, соблюдая определенные правила поведения, и по сигналу возвращаются в точку сбора. Эта технология не требует длительной и сложной подготовки воспитателей, дополнительного оборудования или денежных вложений. Главное - огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социальной успешности личности в период дошкольного детства.

Цель образовательного события: развитие самостоятельности и познавательного интереса при изучении профессией.

Задачи:

Образовательные:

- обобщить знания о профессиях, связанных с космосом (космонавт, астроном, инженер-конструктор), строительством и инженерией (строитель, конструктор, программист), творчеством (художник, скульптор, дизайнер одежды)
- расширять умения выполнять некоторые трудовые функции, связанные с профессиями, а так же их аналоги;
- продолжать обучать умению пользоваться личными тетрадями - азбуками и заполнять их в соответствии с выполненным заданием.

Развивающие:

- развивать умение находить нужное пользуясь обозначениями;
- способствовать развитию инициативности и самостоятельности, посредством предоставления свободного выбора;
- развивать логику и умение работать по алгоритму;



Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №4»
Ломоносовский район Ленинградской области

Воспитательные:

- создать условия для самостоятельной и командной работы;
- воспитывать умение выполнять оговоренные правила игры;
- воспитывать чувство ответственности.

Место проведения: холл 2 этажа: интерактивные образовательные пространства «Территория космоса», «Территория творчества», «Центр конструирования», «Зона отдыха».

Предварительная работа:

1. Систематическая целенаправленная работа по реализации цели и задач парциальной программы «Академия профессий».
2. Проведение Клубного часа с другими подгруппами по этой теме. Проведение клубного часа в других локациях.
3. Работа детей в клубе идей вопросов и инициатив.

План проведения:

1. Встреча с участниками клубного часа в холле 2 этажа.

Участники: воспитанники подготовительных к школе групп. Синие- группа №11, Зеленые – группа №14, желтые – группа №12.

Кураторы образовательных пространств: «Территория космоса» - Асиялова К.А., «Территория творчества» - Осипенко Е.Г., «Центр конструирования» - Симонян А.А.

Логисты: Ивлиева Д.С. – зам.зав. по ВР, Гусева М.С. – педагог-психолог.

2. Цель и правила игры.

- Уважаемые участники клубного часа. Сегодня мы продолжаем изучать профессии в нашей Академии профессий! Вы как настоящие академики сегодня подготовили свою необычную азбуку? (Да) Нам сегодня предстоит заполнить страницы азбуки новыми буквами и новыми наклейками с профессиями. Вас ждет увлекательное путешествие в мир профессий!

-Сегодня мы будем играть в трех пространствах: В территории космоса можно будет узнать и попробовать себя в роли астронома, инженера конструктора ракет и попутешествовать по вселенной как космонавт. На территории творчества вы сможете создать свои художественные шедевры и познакомиться поближе с профессией скульптора, художника и дизайнера одежды. А в Центре конструирования поработаете строителями, программистами и конструкторами автомобилей.



-Давайте вспомним правила нашей игры!

1. Мы выбираем любое занятие, узнаем и пробуем любую профессию. Все профессии обозначены знаками на стойке!
2. После изучения профессии мы обращаемся к куратору (взрослый в красной футболке) и получаем наклейку в АЗБУКУ.
3. Если ты устал или тебе стало не интересно, ты не нашел себе занятие по душе, или узнал все раньше, можно побыть и отдохнуть в зоне отдыха.
4. Важное правило! Мы находимся на втором этаже. Мы заходим только в открытые двери!
5. При входе в центр мы ставим карандаш (флажок) своего цвета в стакан! При выходе забираем его.
6. У каждой игровой зоны столько стульчиков, сколько человек одновременно может там находиться! Будем вежливые! Соблюдаем правила безопасности (не бегаем, не толкаемся, не деремся)
7. Мы будем играть 20 минут. За 5 минут до окончания игры вы услышите звуковой сигнал. (включить) Это будет означать, что у вас осталось 5 минут и пора завершать игру. В конце вы услышите второй звуковой сигнал, который позовет вас на начальную точку!

3. Начало игры. Дети расходятся по интересам.

Варианты заданий и игр для знакомства с профессиями.

- Территория космоса.

Космонавт. Игра ходилка – путешествие по космосу. Правила игры: игроки по очереди кидают кубик и следуя стрелке двигаются вперед. Попадая на звезды определенного цвета выполняют задания. Игра проводится в специальном космическом снаряжении, чем усложняет ход.

Астроном. 1. Выложить созвездие на фланелеграфе по схеме. 2. Составить планеты по порядку удаленности от солнца на фланелеграфе, используя подсказки. 3.

Сконструировать из бросового материала телескоп.

Инженер-конструктор ракетостроения. Проектируем и конструируем ракету из различного вида конструктора: «Тико», «Геометрик», «Трансформерс», сборная модель «Ракета Восток».



- Территория творчества.

Художник. Рисование различными инструментами по замыслу, по образцу, с использованием пооперационных карт. Рисование на «говорящей стене».

Скульптор. Лепка из двух видов пластилина. Лепка по замыслу или с использованием пооперационных карт.

Дизайнер одежды. Игра бумажная «Одень куклу». Аппликация из узоров и геометрических фигур на картонной основе в форме одежды.

- Центр конструирования.

Конструктор – автомобильный. Сборка моделей автомобилей из готовых наборов «Лего». Сборка моделей транспорта из металлического конструктора по схеме.

Строитель. Постройка зданий из блочных конструкторов разного размера по замыслу и схемам.

Программист. Игра «Робопчелки». Цель игры научиться основам программирования и управления мини-роботами. Работа с алгоритмами.

4. Подведение итогов игры.

После второго звукового сигнала дети и кураторы собираются в центральном холле.

- Уважаемые участники клубного часа. Наше мероприятие по знакомству с профессиями подошло к концу.

- Поднимите руки те, кто получил сегодня наклейки?

- Кто побывал во всех пространствах?

- Кто получил больше 5 наклеек.

- Ребята, предлагаю вам оставить для следующих участников клубного часа отметку на стене интересов, какая профессия сегодня оказалась для вас самой интересной!

На этом наша игра окончена!

