

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
Санкт-Петербургская академия  
постдипломного педагогического образования

ИНСТИТУТ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
КАФЕДРА ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ДОПУЩЕНО

Председатель президиума ЭНМС  
\_\_\_\_\_ С.В. Жолован

подпись

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Программа внеурочной деятельности

«Азбука профессий»  
*направление «социальное»*

для 6 класса

34 часа

**Авторский коллектив:**

Огановская Елена Юрьевна - доцент КЕНО СПб АППО, к.п.н.;  
Бойцова Тамара Евгеньевна - методист районного центра профориентации учащихся ОУ  
ГБОУ СОШ № 102 Выборгского района;  
Жирнова Марианна Александровна - педагог-психолог районного центра профориентации учащихся ОУ  
ГБОУ СОШ № 102 Выборгского района;  
Френкель Мария Владимировна - педагог-психолог районного центра профориентации учащихся ОУ  
ГБОУ СОШ № 102 Выборгского района

г.Санкт-Петербург  
2016

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена в соответствии Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Программа составлена на основе разработанной ранее (в 2015 году) программы внеурочной деятельности под тем же названием. В данную программу внесены изменения в соответствии с инструктивно-методическим письмом Комитета по образованию Санкт-Петербурга «О формировании учебных планов образовательных организаций Санкт-Петербурга, реализующих основные общеобразовательные программы, на 2016/2017 учебный год» и Положением о методическом объединении в СПб АППО организаторов профориентационной работы.

Данная программа внеурочной деятельности общеобразовательных учреждений является последовательным продолжением программы для учащихся 5 класса с аналогичным названием.

Программа позволяет всем участникам образовательного процесса получить представление о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития учащихся средствами внеурочной деятельности, конкретизирует содержание курса, даёт примерное распределение учебных часов по разделам курса и рекомендуемую последовательность изучения тем и разделов с учетом межпредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся.

**Направление программы внеурочной деятельности - социальное.**

**Программа носит интегративный характер**

### **Актуальность**

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования указывает, что профориентационная работа является неотъемлемой частью программы воспитания и социализации школьников. В соответствии с ФГОС ООО выпускник основной школы должен обладать следующими качествами: «...формирование ответственного отношения к учению, способности к самообразованию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий». Школа должна выпускать ученика «...ориентирующегося в мире профессий, понимающего значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы». Формирование у школьников мотивации к труду, потребности приобретения востребованной на рынке труда профессии становятся сегодня приоритетными в системе общего образования. Не менее значимо и соответствие выбираемой сферы профессиональной деятельности личностным особенностям (способностям) и потребностям (интересам) выпускников. Именно поэтому одним из концептуальных направлений ФГОС стала профориентационная работа с учащимися общеобразовательных учреждений.

И начинать такую деятельность необходимо как можно раньше. В этой связи программа внеурочной деятельности для учащихся 6 классов способствует достижению указанных выше образовательных результатов.

**Цель программы** – формирование компетенций школьника, необходимых для решения профориентационных задач, связанных с ориентацией в мире профессий с учетом личностных особенностей и требований предъявляемых профессиями к человеку.

Для достижения цели необходимо решение следующих **задач**:

● **обучающих:**

- ✓ развитие познавательного интереса учащихся;
- ✓ включение учащихся в разнообразные виды игровой деятельности для достижения цели программы;
- ✓ применение полученных теоретических знаний на практике;
- ✓ освоение основ культуры созидательного труда.

● **воспитательных:**

- ✓ формирование общественной активности личности;
- ✓ формирование гражданской позиции;
- ✓ воспитание трудолюбия, аккуратности, целеустремленности, предприимчивости;
- ✓ формирование ответственности за результаты своей деятельности;
- ✓ воспитание уважительного отношения к людям различных профессий и результатам их труда.

● **развивающих:**

- ✓ развитие личностных способностей: технического мышления, пространственного воображения, творческих, интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей;
- ✓ реализация творческого потенциала учащихся;
- ✓ формирование потребности в самопознании и саморазвитии;
- ✓ укрепление межпредметных связей;
- ✓ развитие аналитических навыков мышления.

● **профессионально-ориентационных:**

- ✓ получение опыта практической деятельности учащихся для дальнейшего осознанного профессионального самоопределения;
- ✓ формирование умения адаптироваться к изменяющимся условиям профессиональной среды;
- ✓ приобретение учащимися знаний, умений и навыков, необходимых в дальнейшей трудовой жизни.

### **Ожидаемые результаты обучения**

Результатом обучения по программе должны стать:

**Личностные результаты** освоения программы внеурочной деятельности должны отражать:

- 1) воспитание российской гражданской идентичности;
- 2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, формирование уважительного отношения к труду, развитие опыта участия в социально значимом труде;
- 3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное многообразие современного мира;

4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;

5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах; участие в общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учётом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

**Метапредметные результаты** освоения программы внеурочной деятельности должны отражать: **универсальные учебные действия: регулятивные, познавательные и коммуникативные.**

**Регулятивные:**

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

**Познавательные:**

1) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

2) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

3) овладение навыками смыслового чтения.

**Коммуникативные:**

1) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;

2) умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

**Предметные результаты** изучения данной программы внеурочной деятельности должны отражать:

- 1) ориентация в мире профессий;
- 2) ориентация в цепочке «хочу»-«могу»-«надо», формула выбора профессии;
- 3) выявление склонностей и развитие способностей как индивидуальных качеств личности;
- 4) соотнесение интересов и способностей с миром профессий.

**Учащийся научится:**

- планировать и выполнять учебные действия, связанные с поиском информации;
- выбирать и использовать методы, соответствующие рассматриваемой проблеме;
- распознавать и ставить вопросы, ответы на которые могут быть получены путём исследования, отбирать адекватные методы исследования, формулировать вытекающие из исследования выводы;
- использовать игровые приёмы для решения практико-ориентированных задач;
- использовать некоторые методы получения знаний, характерные для социальных и исторических наук: постановка проблемы, опросы, описание, сравнительное описание, объяснение, использование статистических данных, интерпретация фактов.

**Учащийся получит возможность научиться:**

- самостоятельно задумывать, планировать и выполнять учебные действия, связанные с решением практико-ориентированных задач;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности;
- осознавать свою ответственность за достоверность полученных знаний, за качество выполненных работ;

**Личностные качества**, которые развиваются в результате обучения по программе: самостоятельность, организованность, гибкость, коммуникативность, ответственность, взаимопомощь, толерантность, аккуратность, работоспособность, трудолюбие.

## Формы и режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу (34 часа в год) в форме теоретических и практических занятий, игровой форме, форме экскурсий и мастер-классов. При проведении экскурсий, соревнований предполагается объединение часов двух (или более) занятий.

В содержании программы предложены возможные варианты экскурсий. Система экскурсий на предприятия и в учебные заведения города разработана с целью ознакомления учащихся с видами профессиональной деятельности по типам профессий. Каждая экскурсия занимает определенное место программы внеурочной деятельности и подразумевает практическое знакомство с профессиями конкретного типа после его теоретического освящения. Экскурсии в высшие учебные заведения на уровне 6 класса подразумевают специально разработанные маршруты по музеям ВУЗов. На предприятиях города учащиеся знакомятся с современным производством в рамках профессиональной деятельности внутри определенного типа профессий. Система экскурсий разработана с учетом возрастных особенностей учащихся.

## Формы контроля

Для проверки уровня усвоения учащимися содержания программы предусмотрена организация игр, упражнений и профессиональных проб, проводимых внутри общеобразовательного учреждения на протяжении учебного года по разным разделам программы. **Итоговой формой проверки результативности изучения программы является конкурс - соревнование «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон) с организацией районного и городского этапов в рамках деятельности городского методического объединения организаторов профориентационной работы.**

## Учебно-тематический план

### 6 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма проведения занятия
		Теория	Практика	Всего	
<b>Раздел 1. Мир профессий – 1 час</b>					
1	Введение в мир профессий	0,5	0,5	1	Упражнение
<b>Раздел 2. Стратегии выбора профессий «Хочу – Могу – Надо» – 13 часов</b>					
2	Характеристики профессий	0,5	0,5	1	Игры
3	Учет интересов при выборе профессии («Хочу»)	1		1	Презентация
4	Влияние склонностей на выбор профессии («Хочу»)		1	1	Игры, упражнения
5	Экскурсия		1	1	Экскурсия
6	Учет состояния здоровья при выборе профессии («Могу»)	1		1	Презентация
7	Роль общих способностей в выборе профессий («Могу»)	0,5	0,5	1	Игры
8	Значение специальных способностей при выборе профессии («Могу»)	0,5	0,5	1	Игры
9	Экскурсия		1	1	Экскурсия
10	Многообразие профессий на рынке труда («Надо»)	0,5	0,5	1	Презентация, игры
11	«Старые» и «новые» профессии («Надо»)	0,5	0,5	1	Игра, викторина
12	Экскурсия		1	1	Экскурсия
13, 14	Внутришкольный этап конкурса «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон)		2	2	Игра-соревнование/ конкурс
<b>Раздел 3. Формула профессии – 20 часов</b>					
15	Слагаемые формулы профессий	1		1	Презентация
16	Цели труда	0,5	0,5	1	Игры, упражнения
17	Предмет труда	0,5	0,5	1	Игры, упражнения
18	Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Человек»		1	1	Профессиональная проба, мастер-класс/ тематический квест/ игры/ викторина
19	Экскурсия		1	1	Экскурсия
20	Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Техника»		1	1	Профессиональная проба, мастер-класс/ тематический квест/ игры/ викторина
21	Экскурсия		1	1	Экскурсия
22, 23	Районный конкурс «Профессии		2	2	Игра-соревнование/

	от А до Я» (интеллектуальный марафон)				конкурс
24	Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Знаковая система»		1	1	Профессиональная проба, мастер-класс/ тематический квест/ игры/ викторина
25	Экскурсия		1	1	Экскурсия
26	Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Художественный образ»		1	1	Профессиональная проба, мастер-класс/ тематический квест/ игры/ викторина
27	Экскурсия		1	1	Экскурсия
28	Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Природа»		1	1	Профессиональная проба, мастер-класс/ тематический квест/ игры/ викторина
29	Экскурсия		1	1	Экскурсия
30	Игра по станциям «Мир профессий»		1	1	Игра по станциям
31	Орудия труда	0,5	0,5	1	Игры
32	Условия труда	0,5	0,5	1	Игры
33, 34	Итоговый контроль: городской конкурс «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон)		2	2	Игра-соревнование/ конкурс
	Итого	8	26	34	

## Содержание программы

### Раздел 1. Мир профессий

#### Тема 1. Введение в мир профессий

Труд в жизни человека. Важность выбора профессии в жизни человека. Специфика трудовой и профессионально-трудовой деятельности. Многообразие мира профессий.

Упражнение «Древо профессий» (профессии родителей, прародителей, других близких родственников)

### Раздел 2. Стратегии выбора профессий «Хочу – Могу – Надо»

#### Тема 2. Слагаемые успешного выбора профессии

Условия выбора профессии. Зона оптимального выбора профессии: сочетание интересов, способностей и востребованности профессии на рынке труда.

Игры: «Крокодил», «Алфавит профессий», «Снежный ком» (по профессиям).

#### Тема 3. Учет интересов при выборе профессии («Хочу»)

«Хочу» – интересы, желания, склонности личности в профессиональном выборе. Роль интересов в формировании профессиональной направленности человека. Значимость расширения круга интересов и развития склонностей через внеучебную деятельность (кружки, секции, студии).



**Тема 4.** Влияние склонностей на выбор профессии («Хочу»)

Упражнение «Мои интересы». Игры «Люблю – не люблю», «Да-Нет», «Остров надежды».

**Тема 5.** Экскурсия

Варианты экскурсий: Кидбург, Главпочтамт, Музей кукол, завод «Хендэ-моторс», Музей «Вселенная воды».

**Тема 6.** Учет состояния здоровья при выборе профессии («Могу»)

«Могу» – человеческие возможности, ресурсы личности, профессионально важные качества. Медицинские противопоказания при выборе профессии.

**Тема 7.** Роль общих способностей при выборе профессии («Могу»)

Общие способности – интеллектуальные, физические, коммуникативные.

Игры: «Профессия и личность», «Профессиональные качества».

**Тема 8.** Значение специальных способностей при выборе профессии («Могу»)

Специальные способности – способности, обеспечивающие успешность в определенных видах деятельности (музыкальные, математические, спортивные и др.).

Игры: «Профессиональные качества» (вариант со специальными способностями), «Профессия-специальность», «Что лишнее?».

**Тема 9.** Экскурсия

Варианты экскурсий: библиотека Бажанова (районные библиотеки), Мозаичная мастерская, Академия дополнительного профессионального образования «Город профессий», завод «Ниссан», Музей гигиены, Кидбург.

**Тема 10.** Многообразие профессий на рынке труда («Надо»)

«Надо» – потребности рынка труда в кадрах. Изменчивость рынка труда. Востребованные профессии.

Игры: «Кто говорит?», «Найди пару», «Азбука профессий».

**Тема 11.** «Старые» и «новые» профессии на рынке труда («Надо»)

Профессии новые и исчезающие. Причины «обновления» рынка труда.

Игры: «Словарь профессий», «Новое время – новые профессии». Викторина «Угадай профессию».

**Тема 12.** Экскурсия

Варианты экскурсий: Академия дополнительного профессионального образования «Город профессий», РосАтом «Ледокол Красин», «ЛабиринтУм», Кидбург.

**Темы 13, 14.** Внутришкольный этап конкурса «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон). Викторина по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Люди, прославившие свою профессию, Атрибуты профессий, Профессии

литературных героев, Пословицы и поговорки о труде, Ребусы, Анаграммы, Синонимы и др.).

### **Раздел 3. Формула профессии**

#### **Тема 15. Слагаемые формулы профессии**

Слагаемые формулы профессии: цели труда, предметы труда, орудия труда, условия труда.

#### **Тема 16. Цели труда**

Деление профессий по цели труда: преобразующие, гностические, изыскательные.

Игры: «Шаг в будущее», «Один день из жизни».

#### **Тема 17. Предмет труда**

Деление профессий по предмету труда: Человек-Человек, Человек-Техника, Человек-Знаковая система, Человек-Художественный образ, Человек-Природа.

Игры: «Калейдоскоп профессий», «Нужные люди».

#### **Тема 18. Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Человек»**

На усмотрение образовательного учреждения возможна организация профессиональных проб и мастер-классов как силами самого ОУ, так и с помощью приглашенных специалистов (столовая ОУ – сервировка столов; медицинский кабинет ОУ – накладывание бинтовой повязки, заполнение карт пациента; Колледж туризма и гостиничного сервиса – сервировка столов, упаковка подарков, расстановка товаров на прилавках и т.п.).

Викторина «Профессии типа ЧЧ» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Специалист, Литературный конкурс, Анаграммы, Узнавай-ка, Известные личности, Загадки и др.)

Игры: «Аукцион профессий – ЧЧ», «Слова-слова – ЧЧ», «Пропавшие буквы – ЧЧ», «Бомба – ЧЧ».

Возможно проведение этих игр и викторины в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды (Тип профессии «Человек-Человек») проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

#### **Тема 19. Экскурсия**

Варианты экскурсий: Телеканал «100ТВ», Кидбург.

#### **Тема 20. Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Техника»**

На усмотрение образовательного учреждения возможна организация профессиональных проб и мастер-классов как силами самого ОУ, так и с помощью приглашенных специалистов (кабинет технологии – швейная мастерская, столярная и токарная мастерские; кабинет физики – элементарные физические законы; Колледж «Краснодеревец» – изготовление маркетри – инкрустации по дереву; Колледж им. Неболсина – знакомство с инструментами, их использование; Автодорожный колледж – тренажер по управлению автомобилем и т.п.).

Викторина «Профессии типа ЧТ» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Специалист, Литературный конкурс, Анаграммы, Узнавай-ка, Известные личности, Загадки и др.)

Игры: «Аукцион профессий – ЧТ», «Слова-слова – ЧТ», «Пропавшие буквы – ЧТ», «Бомба – ЧТ».

Возможно проведение этих игр и викторины в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды (Тип профессии «Человек-Техника») проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

#### **Тема 21. Экскурсия**

Варианты экскурсий: завод «Хендэ-моторс», завод «Ниссан», Волховская ГЭС, «Радиоли», РосАтом «Ледокол Красин», Интерактивный музей мехатроники «Центрального научно-исследовательского и опытно-конструкторского института робототехники и технической кибернетики» (ЦНИИ РТК), Антимузей «Физленд», Пожарная часть, Музей транспорта, Кидбург, Академия дополнительного профессионального образования «Город профессий – Схемотехник, Инженер видеомонтажа, Автоинспектор».

**Темы 22, 23.** Районный конкурс «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон). Викторина по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Люди, прославившие свою профессии, Атрибуты профессий, Профессии литературных героев, Пословицы и поговорки о труде, Ребусы, Анаграммы, Синонимы и др.).

**Тема 24.** Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Знаковая система»  
На усмотрение образовательного учреждения возможна организация профессиональных проб и мастер-классов как силами самого ОУ, так и с помощью приглашенных специалистов (канцелярия – заполнение личного дела; библиотека – заполнение формуляров, составление каталогов; кабинет иностранного языка – переводы текстов; кабинет русского языка и литературы – корректурная проба; Издательско-полиграфический колледж – верстка обложки журнала; Колледж «Радиополитехникум» - элементы программирования и анимации и т.д.)

Викторина «Профессии типа ЧЗ» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Специалист, Литературный конкурс, Анаграммы, Узнавай-ка, Известные личности, Загадки и др.)

Игры: «Аукцион профессий – ЧЗ», «Слова-слова – ЧЗ», «Пропавшие буквы – ЧЗ», «Бомба – ЧЗ».

Возможно проведение этих игр и викторины в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды (Тип профессии «Человек-Знаковая система») проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

#### **Тема 25. Экскурсия**

Варианты экскурсий: офис компании «Яндекс», Главпочтамт, библиотека Бажанова (районные библиотеки), Кидбург, Академия дополнительного профессионального образования «Город профессий – Программист компьютерных игр, Биржевой брокер, Web-мастер, Системный администратор, Бухгалтер, Эксперт-криминалист».

**Тема 26.** Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Художественный образ»

На усмотрение общеобразовательного учреждения возможна организация профессиональных проб и мастер-классов как силами самого ОУ, так и с помощью приглашенных специалистов (кабинет ИЗО – дизайн одежды (как вариант, создание костюма к какой-либо профессии с учетом требований к ней), каллиграфия; кабинет технологии – подбор тканей к созданным эскизам одежды; Колледж «ЛОКОН» – парикмахерское искусство, плетение кос, визаж; Оптико-механический лицей – искусство фотографии; Колледж традиционной культуры – роспись по ткани, по дереву, фарфору и т.п.).

Викторина «Профессии типа ЧХО» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Специалист, Литературный конкурс, Анаграммы, Узнавай-ка, Известные личности, Загадки и др.)

Игры: «Аукцион профессий – ЧХО», «Слова-слова – ЧХО», «Пропавшие буквы – ЧХО», «Бомба – ЧХО».

Возможно проведение этих игр и викторины в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды (Тип профессии «Человек-Художественный образ») проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

**Тема 27.** Экскурсия

Варианты экскурсий: Музей кукол, Студия анимации, Фабрика по производству гобеленов, Мозаичная мастерская, Кидбург, Академия дополнительного профессионального образования «Город профессий – Диджей, Модельер одежды, Дизайнер интерьеров, Мультипликатор, Фотодизайнер, Визажист, Архитектор».

**Тема 28.** Профессиональные пробы и мастер-классы по типу «Человек-Природа»

На усмотрение образовательного учреждения возможна организация профессиональных проб и мастер-классов как силами самого ОУ, так и с помощью приглашенных специалистов (кабинет биологии – создание проекта озеленения пришкольного участка, посадка цветов и овощных культур; кабинет ОБЖ – ориентирование на местности по природным явлениям; Садово-архитектурный колледж – создание флористических композиций т.п.).

Викторина «Профессии типа ЧП» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Специалист, Литературный конкурс, Анаграммы, Узнавай-ка, Известные личности, Загадки и др.)

Игры: «Аукцион профессий – ЧП», «Слова-слова – ЧП», «Пропавшие буквы – ЧП», «Бомба – ЧП».

Возможно проведение этих игр и викторины в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды (Тип профессии «Человек-Природа») проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

**Тема 29.** Экскурсия

Варианты экскурсий: Дамба, Музей «Вселенная воды», «ЛабиринтУм», Музей университета «Горный», Музей Лесотехнического университета, Теплица роз, Теплица по

выращиванию овощной продукции, Очистные сооружения, Музей гигиены, РосАтом «Звездочет», Крондштадтский порт «Моби Дик», Кидбург.

**Тема 30.** Игра по станциям «Мир профессий».

**Тема 31.** Средства труда

Деление профессий по средствам труда: ручные, функциональные средства организма, автоматизированные, машинные с ручным или ножным управлением

Викторина «Профессии типа ЧП» по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Люди, прославившие свою профессии, Атрибуты профессий, Профессии литературных героев, Пословицы и поговорки о труде, Профессии в фильмах и др.).

Загадки об инструментах труда.

Игры: «Четвертый лишний», «Действия с инструментами», «Чудо-мешочек», «Кому что нужно».

**Тема 32.** Условия труда

Деление профессий по условиям труда: обычные бытовые, необычные, на открытом воздухе, с повышенной моральной ответственностью за жизнь и здоровье человека или за большие материальные ценности.

Игры: «Найди конец пословицы», «Профессии в пословицах».

**Тема 33, 34.** Итоговый контроль: городской конкурс «Профессии от А до Я» (интеллектуальный марафон). Викторина по принципу интеллектуального телешоу «Своя игра» (возможные рубрики: Люди, прославившие свою профессии, Атрибуты профессий, Профессии литературных героев, Пословицы и поговорки о труде, Ребусы, Анаграммы, Синонимы и др.).

## Методическое обеспечение программы

Предложенные в программе варианты экскурсий в музеи, на предприятия и заводы города носят рекомендательный характер и выбираются по усмотрению педагога, а также могут быть дополнены.

Теоретическая часть в рамках экскурсии предполагает подготовку учащихся (настрой на восприятие материала) и последующее обсуждение экскурсии по заранее сформулированным педагогом вопросам (по содержанию и по эмоциональному отклику на экскурсию).

Профессиональные пробы и мастер-классы по типам профессий могут быть организованы как самим образовательным учреждением, так и с помощью приглашенных специалистов из предложенных или выбранных самостоятельно колледжей Санкт-Петербурга.

Проведение описанных игр и викторин (в рамках тем, связанных с типами профессий) возможно в виде тематического квеста: команды в рамках заранее объявленной легенды проходят этапы, последовательно выполняя предложенные задания.

Пример: тип профессий «Человек-Человек»: учащиеся должны отгадать слово – профессию, относящуюся к заявленному типу (МИЛИЦИОНЕР). Для этого им необходимо выполнить число заданий, соответствующих количеству букв в загаданной профессии (10 заданий). За каждое верно выполненное задание ученики получают в случайном порядке букву из загаданной профессии. Таким образом, чем больше ученики выполняют заданий, тем больше шансов правильно собрать загаданную профессию.

### Описание игр и упражнений

**Упражнение «Древо профессий».** Учащиеся составляют (рисуют) генеалогическое древо профессий своих родственников (родителей, бабушек и дедушек, прабабушек и прадедушек, близких родственников). Можно устроить выставку-демонстрацию работ, по желанию учащиеся могут рассказать подробнее о своем «древе».

**Игра «Крокодил» («Пойми меня»).** Команды учащихся по жребию получают карточки с названием профессии. За отведенное время (1-2 минуты) участники должны подготовиться и с помощью пантомимы показать заданную профессию. Другие команды отгадывают загаданную профессию.

**Игра «Алфавит профессий».** Учащиеся на каждую букву алфавита (кроме букв Ё, Й, Ъ, Ы, Щ) вспоминают названия профессий и записывают на листах. Затем по очереди начинают называть записанные профессии. Побеждает в игре тот, кто назовет большее число профессий.

Пример: А – архитектор, Б – брокер, В – водитель и т.п.

**Игра «Снежный ком».** Ведущий называет первую профессию, следующий по очереди участник называет профессию на последнюю букву. Если профессия не названа и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры и выходит на время из круга).

Пример: Дровосек – корректор – радист и т.п.

**Упражнение «Мои интересы».** Учащимся предлагается составить и записать в один столбик перечень собственных интересов (не менее 7), а затем, в другой столбик записать те профессии, которые могут быть связаны с этими интересами. По желанию учащихся интересы и профессии могут быть озвучены в классе.

**Игра «Люблю – не люблю».** Игра организуется по принципу «Съедобное-несъедобное». Ведущий называет какое-либо действие, связанное с профессиональной деятельностью и кидает мяч участнику. Учащийся ловит мяч, если ему нравится выполнять данное действие или он хотел бы его выполнять в будущем, и не ловит, если это действие вызывает у него негативные эмоции.

Пример: кормить животных, рисовать костюм, обрабатывать рану и т.п.

**Игра «Да-Нет».** Класс делится на группы по три человека. Участники каждой команды решают, кто будет первым, кто – вторым, кто – третьим. Первый молча задумывает название какой-нибудь профессии, но никому не сообщает об этом. Задача второго – задав как можно меньше вопросов, отгадать, какая профессия была задумана. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые первый может ответить только «да» или «нет». Третий – следить за соблюдением правил игры и считает, сколько вопросов было задано прежде, чем была отгадана профессия. После того, как профессия была угадана, участники меняются ролями.

**Игра «Остров надежды».** Класс делится на команды. Всем участникам задается ситуация: они попали на необитаемый остров, на котором есть все для жизни – пресная вода, рыба в реках, птицы и звери в лесах, фруктовые деревья и т.п., с собой у них имеются семена подсолнечника, гороха, пшеницы и моркови, а также топор, пила, молоток, моток веревки. Задача команд – составить список из 10 видов профессиональной деятельности, которые являются самыми необходимыми для того, чтобы выжить на необитаемом острове. Каждая команда составляет свой список и поясняет его при необходимости, затем составляется общий список необходимых профессий.

**Игра «Профессия и личность».** Команды по жребию получают карточки, на которых написаны названия профессий. Задача участников – за отведенное время перечислить (записать) как можно больше качеств, которыми должен обладать человек, выбирающий данную профессию. Оценивается количество правильно названных качеств.

**Игра «Профессиональные качества».** Класс делится на группы. Каждая команда получает набор карточек, состоящий из одной профессии (у каждой группы профессия своя) и профессионально важных качеств (у всех команд он общий). Задача команды подобрать качества к заданной профессии. Затем команды представляют и при необходимости обосновывают свой выбор.

Возможен вариант игры, когда предлагается набор качеств личности и необходимо найти только три качества, которые подходят к определенному типу профессий.

Возможно усложнение игры через введение профессионально важных специальных способностей, характерных только для конкретных специальностей.

Возможен вариант игры, когда по названным качествам учащиеся должны угадать профессию, в которой необходимо наличие данных качеств.

Пример: профессии – врач, учитель, экономист; качества – терпение, гуманность, тактичность, интуиция, воспитанность, ответственность, коммуникабельность, точность, умение оперировать цифрами, собранность, сила воли, эрудированность, информированность, самосовершенствование, находчивость, образованность, порядочность, жизнерадостность, милосердие, ум и т.п.

Вариант по типам профессий: ЧП: художественный вкус, наблюдательность, чувствительность, понимание состояния людей, терпимость к недостатку комфорта, богатое воображение, способность ориентироваться в различных условиях, доброжелательность.

**Игра «Профессия - специальность».** Учащимся предлагается назвать (записать) как можно больше специальностей, относящихся к определенной профессии.

Пример: врач – кардиолог, стоматолог, рентгенолог, хирург, офтальмолог, отоларинголог, терапевт и пр.

**Игра «Что лишнее?».** Учащимся задается одна профессия и выдается набор способностей. Задача учащихся – найти лишние, обосновать свой выбор.

Пример: библиотекарь – внимательность, аккуратность, умение считать, усидчивость, общительность, музыкальный слух, выносливость и т.д.

**Игра «Кто говорит?».** Учащиеся по произносимой фразе должны угадать представитель, какой профессии ее мог бы сказать.

Пример: «Местное время 9 часов» (диктор)

«Открой рот, скажи: А-а-...» (врач)

«А теперь идем на прогулку» (воспитатель)

**Игра «Найди пару».** Учащимся предлагается найти пару к указанным профессиям. Профессии могут называться учителем, могут быть представлены на карточках.

Пример: врач - ... пациент

учитель - ... ученик

экскурсовод - ... турист

библиотекарь - ... читатель

**Игра «Азбука профессий».** ведущий на карточке показывает какую-либо букву и задает вопрос о профессии, которая должна начинаться с этой буквы. Учащиеся отвечают.

Пример: буква А – специалист, оказывающий юридическую помощь гражданам и организациям (адвокат); буква Б – рабочий-строитель, участвующий в закладке фундамента здания (бетонщик); буква В – специалист, оказывающий медицинскую помощь животным (ветеринар) и т.п.

**Игра «Словарь профессий».** Учащимся предлагаются карточки, разделенные на две части, в одной пишутся названия современных профессий, в другой – их описания. Необходимо соединить названия профессий с их описаниями.



Хендлер	работает с прохожими и посетителями магазинов и предлагает им определенный товар
Промоутер	составитель рекламных текстов
Копирайтер	специалисты, которые готовят и демонстрируют собак на различных выставках

**Игра «Новое время – новые профессии».** Учащимся даются устаревшие названия профессий. Необходимо подобрать современный аналог данных профессий.

Пример: цирюльник - ... парикмахер

извозчик - ... шофер

зодчий - ... архитектор

**Игра «Шаг в будущее».** Учащимся предлагается перечень учебных предметов (можно класс разбить по группам, в таком случае каждой группе дается 2-3 учебных предмета). Задача учащихся – подобрать и записать профессии и специальности, в которых изучение данного предмета будет необходимым.

Пример: предмет «физика» – механика, электроника, авиация, связь, оптика, строительство, космонавтика, энергетика и пр.

**Игра «Один день из жизни».** Учащимся предлагается составить описание рабочего дня одного профессионала (задается ведущим) только с помощью существительных. Игра может выполняться фронтально со всем классом (по цепочке называют существительные), в группах (каждой группе дается своя профессия) или индивидуально (каждый на листе составляет свое описание, после чего некоторые по желанию зачитываются и сравниваются, дополняются и уточняются другими). При этом в случае фронтальной работы, прежде чем назвать свое слово, участник должен повторить все существительные, названные до него.

Пример: учитель: будильник – завтрак – звонок – урок – отличник – вопрос – ответ – четверка – учительская – директор – совещание – урок – контрольная – звонок – дом – ужин – подготовка – постель.

**Игра «Калейдоскоп профессий».** Учащимся нужно назвать как можно больше профессий, относящихся к определенной (заданной) теме.

Пример: общественное питание – шеф-повар, официант, диетолог и т.п.

торговля – продавец, мерчендайзер, кассир, администратор торгового зала, товаровед и пр.

**Игра «Нужные люди».** Участники игры делятся на группы по три человека. Каждая группа сама составляет список профессий, которые необходимы в какой-либо одной сфере (сферы задается учителем: производство хлеба, строительство жилого дома, создания телевизионной передачи, охрана общественного порядка, создания школьного учебника и т.п.). Затем каждая группа презентует свой список, учащиеся поясняют свой

выбор. Все остальные участники игры задают вопросы, пытаясь сократить список, исключая те профессии, без которых можно было бы обойтись.

**Игра «Аукцион профессий».** Класс делится на группы. Учитель предлагает буквы, на которые учащиеся должны в течение 5 минут написать как можно больше названий профессий, начинающихся с этой буквы. Побеждает команда, написавшая наибольшее число профессий.

**Игра «Слова-слова».** Команды учащихся получают карточки, на которых написаны группы слов, обозначающих предметы, средства и результаты труда. По данным группам слов учащиеся должны определить, о каких профессиях идет речь.

Примечание: профессии подбираются в соответствии с темой занятия (определенным типом профессии).

Пример: компьютер, программа, текст – программист (ЧЗ);  
животные, шприц, лечебница – ветеринар (ЧП);  
люди, ножницы, салон – парикмахер (ЧЧ) и т.п.

**Игра «Пропавшие буквы».** Учащимся предлагаются карточки с профессиями определенного типа (ЧЧ, ЧТ и др.), в названии которых пропущено определенное количество букв. Учащиеся должны вставить недостающие буквы.

Пример: пс \_\_ о \_\_ ог (психолог – ЧЧ)  
ди \_\_\_ й \_\_ ер (дизайнер – ЧХО)  
ц \_\_\_\_\_ од (цветовод – ЧП)

**Игра «Бомба».** Игра с мячом на время. Учитель предлагает любое место работы. Учащиеся должны называть как можно больше слов, связанных с этим местом работы. Ученик должен быстро называть слово и перекинуть мяч другому. Тот, у кого в руках окажется мяч по истечении времени (песочные часы, будильник; 2 минуты, 1 минута), считается проигравшим и выбывает. Играю до победителя.

Игра может быть усложнена: учащиеся должны называть профессии, относящиеся к определенному типу.

Пример: поликлиника – врач, халат, терапевт, градусник, регистратура, больные, рентген, анализы, карточка и т.д.

**Игра по станциям «Мир профессий».** Учащиеся согласно маршрутному листу проходят несколько станций. Возможные варианты станций:

- Художественная (вспомнить о профессиях: песни, стихи, кинофильмы),
- Известные личности (вспомнить и назвать знаменитых представителей профессий или из перечисленных известных личностей определить, кем они были по профессии)
- Вопрос – ответ (ответить на вопросы викторины о профессиях и труде)
- Сказочная (назвать профессии героев из сказок и литературных произведений)
- Загадки (разгадать загадки о профессиях)

**Игра «Четвертый лишний».** Учитель предлагает определить из 4 названных слов лишнее (по смыслу).

Пример: расческа – ножницы – электропаяльник – фен (лишнее слово – электропаяльник, т.к. основания для деления – орудия труда парикмахера); программист – компьютер – закройщик – оператор (лишнее слово – компьютер, т.к. обозначает средство труда, а остальные слова - профессии) и т.д.

Примечание: профессии могут подбираться в соответствии с темой занятия (средства труда).

**Игра «Действия с инструментами».** Игра выполняется с мячом. Учитель бросает мяч учащимся в свободном порядке, называя инструмент. Учащийся, возвращая мяч, называет действие, которое совершают названным инструментом.

Пример: шило - ... прокалывают  
пила - ... пилят  
весы - ... взвешивают

**Игра «Чудо-мешочек».** В мешке находятся различные инструменты (или карточки с изображениями орудий труда). Учащиеся вытаскивают их и говорят, человеку какой профессии они подходят.

Пример: кисточка, карандаш, краски – художник  
молоток, гвозди, долото – плотник  
ручка, тетрадь, указка – учитель

**Игра «Кому что нужно».** Выбираются четыре водящих, которым дается карточка с изображением конкретной профессии (учитель, строитель, парикмахер, овощевод). Водящие встают в разные углы комнаты. Остальные участники берут карточки с изображением инструмента и по команде учителя расходятся к водящим, изображающим соответствующую данному инструменту профессию. Побеждает та команда, которая соберется быстрее у своей профессии.

**Игра «Найди конец пословицы».** Класс делится на группы. Группам дается задание вспомнить и записать пословицы и поговорки о труде (разрешается пользоваться соответствующими книгами). Затем учащиеся в группе готовят задания для соседних команд, разделяя записанные пословицы и поговорки на две части – начало и конец. Соперникам необходимо составить пословицы и поговорки.

Пример: терпение и труд	а в одном отличись
за много дел не берись	а говори, что сделал
не говори, что делал	все перетрут

**Игра «Профессии в пословицах».** Учащимся зачитываются пословицы и поговорки. Необходимо определить о каких профессиях идет речь.

Пример: Лес рубят – щепки летят (лесоруб)  
Куй железо, пока горячо (кузнец)  
Не игла шьет, а руки (портной, швея)

## **Материально - техническое обеспечение программы**

Материально – техническое обеспечение программы зависит от специфики, материальной базы, возможностей и кадрового состава общеобразовательного учреждения.

### **Информационное обеспечение программы**

Нормативные документы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
3. Закон Российской Федерации от 19.04.1991 № 1032 -1 «О занятости населения в Российской Федерации»;
4. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 26 августа 2010 г. N 761н "Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования";
5. Федеральный закон от 10.12.1995 № 195-ФЗ «Об основах социального обслуживания населения в Российской Федерации»;
6. Постановление Министерства труда и социального развития Российской Федерации от 27.09.1996 № 1 «Об утверждении Положения о профессиональной ориентации и психологической поддержке населения в Российской Федерации»;
7. Приказ Министерства образования Российской Федерации и Министерства труда и социального развития Российской Федерации от 04.10.1999 № 462/175 «О мерах по эффективному функционированию системы содействия трудоустройству выпускников профессиональных образовательных учреждений и адаптации их к рынку труда»;
8. Постановление Правительства Санкт-Петербурга от 03.10.2006 № 1192 «О программе развития рынка труда в Санкт-Петербурге на 2006-2015 годы».

#### **Литература для самостоятельного чтения**

Основная:

1. Асмолов А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия – к мысли. Система заданий. Пособие для учителя. (Стандарты второго поколения).– М.: Просвещение, 2011. – 159 с.
2. Ансимова Н. П., Кузнецова И. В. Профессиональная ориентация, профотбор и профессиональная адаптация молодежи. – Ярославль, 2000.
3. Бендюков М., Соломин И., Ткачев М. Азбука профориентации. Как молодому человеку преуспеть на рынке труда? – СПб.: «Литера плюс», 1997.
4. Булычева Н.А. Особенности профессионального выбора выпускников классов коррекционно-развивающего обучения // Коррекционная педагогика.–2004.–№2(4).–С. 65-69.
5. Зеер Э.Ф. Психология профессий. – М.: Издательство «Академический проект», 2006.
6. Климов Е А. Как выбирать профессию: книга для учащихся старших классов средней школы. – М., 1990.
7. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. - М.: Издательский центр «Академия»,- 2004.

8. Митина Л.М. Психологическое сопровождение выбора профессии. – М.: МПСИ: Флинта, 2003.
  9. Овчарова Р.В. Справочная книга школьного психолога. – М.: Изд-во «Просвещение», 1996. – С. 276 - 333.
  10. Педагогическое сопровождение самоопределения школьников: методическое пособие для профильной и профессиональной ориентации и профильного обучения школьников/ Чистякова С.Н. – М.: Издательский центр «Академия», - 2005.
  11. Пинский А.А. «Предпрофильная подготовка учащихся выпускных классов основной школы: результаты первого года эксперимента» Доклад. // Всероссийская научно-практическая конференция по предпрофильной подготовке. - Москва. - 30 сент. – 1 окт. 2004.
  12. Практическая психология образования / Под ред. И.В. Дубровиной. – М., ТЦ «Сфера», 2000. – С.283-427.
  13. Профориентация. – Учебное пособие для студ. высш. учеб.заведений/ Е.Ю. Пряжникова, Н.С. Пряжников. – М.: Издательский центр «Академия», - 2005.
  14. Пряжников Н.С., Пряжникова Е.Ю. Психология труда и человеческого достоинства. – М., 2001.
  15. Психология подростка. Полное руководство / Под ред. А.А. Реана, – СПб.: ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК, 2003.
  16. Степанский В.И. Психологические факторы выбора профессии. Теория. Эксперимент. - М.: Московский психолого-социальный институт, 2006.
  17. Степанский В.И. Психологические факторы выбора профессии. Теория. Эксперимент. - М.: Московский психолого-социальный институт, 2006.
- Дополнительная:
1. Безюлёва Г.В. Психолого-педагогическое обоснование профориентационной работы // Профессиональное образование. – 2004. - № 5. – С.10.
  2. Гейхман Л.К. Коммуникативная компетентность профессионала // Профессиональное образование. – 2006. - № 3 – С. 28-29.
  3. Горина И. Хочу, могу и надо // Пчела. – 2005. - № 47.
  4. Киреенко Л.В., Кулагина Н.Н. Профессиональная ориентация – путь снижения безработицы. // Профессионал. – 2006. - № 3. – С. 18-20.
  5. Кострикин А. Занятость в трудоустройстве молодежи: Санкт-Петербург начала XXI века (между теорией и практикой) //Пчела. – 2005. - № 47.
  6. Манушина О. Центр профессиональной ориентации // Директор школы. – 2006. - № 1. – С. 81-83.
  7. Мартина Н. Формирование готовности к профессиональному самоопределению. // Директор школы. – 2006. - № 3. – С. 65 –70.
  8. Нодель Ф.А. О профессиях, или в поисках пути. Этюды словесника // Профессиональное образование. – 2005. - № 1, 2 – С. 35, С. 28.
  9. Пряжников Н.С. Направления и методы профориентации // Директор школы. – 2006. - № 2. – С. 79 –84.
- Электронные ресурсы
1. <http://www.rspb.ru> – Комитет по занятости населения СПб
  2. <http://www.trudvsem.ru> – информационный портал Федеральной службы по труду и занятости РФ

3. <http://www.proforient.ru> – профориентирование детей
4. <http://www.obrazovan.ru> – уровни образования в СПб
5. <http://www.piterburgvuz.ru> – ВУЗы Санкт-Петербурга
6. <http://www.spospb.ru> – портал средних профессиональных учебных заведений
7. <http://www.psy.pu.ru> – центр профессионально- личностного консультирования при факультете психологии СПбГУ
8. <http://www.proforientator.ru> – Центр Тестирования и Развития при МГУ «Гуманитарные технологии»
9. <http://www.metodkabi.net.ru> – методический кабинет по профориентации
10. <http://www.edunews.ru> – портал для абитуриентов
11. <http://www.rabotas.ru> – подборка статей о карьере, профессиях, рынке труда
12. <http://www.e-executive.ru/professions> - справочник профессий на сайте сообщества менеджеров
13. <http://www.zarplata.ru> – сайт издания «Работа & зарплата»
14. <http://www.profguide.ru> – гид по профессиям
15. <http://www.mado.spb.ru> – методическое обеспечение профориентации СПб межрегиональной ассоциации дополнительного образования
16. <http://www.rhr.ru> – человеческие ресурсы России, анализ рынка труда, профориентация
17. <http://vse-professii> – справочник профессий
18. <http://www.testov.net/proforient.educom.ru> - тестирование по профориентации
19. <http://www.profvibor.ru> – помощь в профессиональном самоопределении
20. <http://www.ucheba.ru> – информация об учебных заведениях, профориентация
21. <http://www.rcpom.edu.by> – республиканский центр профориентации молодежи Белоруссии
22. <http://www.profosvita.org.ua> – украинский проект «Профориентация»