

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Пензенский государственный университет
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»

Профиль подготовки «Дошкольное образование»

Очная форма обучения

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Использование образовательных квестов в работе по
ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с
профессиями взрослых**

Студент

Шмарева 3.06.2026
(подпись, дата)

Шмарева
Юлия Алексеевна

Научный руководитель

Мали 03.06.2026
(подпись, дата)

к.пс.н., доцент Н.А. Мали

Нормоконтролёр

Гордеева 3.06.2026
(подпись, дата)

В.В. Гордеева

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 01.06.2026 № 12)

Заведующий кафедрой

Л.Н. Корчагина
(подпись)

Л.Н. Корчагина

Работа защищена с отметкой 5 (отлично) (протокол заседания ГЭК от 03.06.26 № 10)

Секретарь ГЭК

Н.А. Мали
(подпись)

Н.А. Мали

Пенза, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ПРОФЕССИЯМИ ВЗРОСЛЫХ	
1.1. Особенности процесса ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых	9
1.2. Основные виды и формы организации работы по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с миром профессий.....	17
1.3. Роль образовательных квестов в формировании представлений о профессиях у старших дошкольников.....	21
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ПРОФЕССИЯМИ ВЗРОСЛЫХ	
2.1. Выявление уровня сформированности представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников и результаты исследования.....	30
2.2. Содержание работы по использованию образовательных квестов как средства ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых.....	41
2.3. Анализ эффективности использования образовательных квестов в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых.....	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	60
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	63
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	68

ВВЕДЕНИЕ

В XXI веке, в эпоху повсеместной цифровизации и развития информационно-коммуникационных технологий, наиболее востребованными и эффективными методами работы с детьми старшего дошкольного возраста являются интерактивные технологии. К таким относятся различные дидактические игры разного формата, развивающие платформы, а также кейс-методы и квесты. Одним из наиболее эффективных средств реализации ранней профориентации в условиях дошкольной образовательной организации является именно квест-технология. Она дает возможность в игровой форме, наиболее знакомой и привычной для старших дошкольников, ознакомить детей с миром профессий взрослых.

Актуальность использования образовательных квестов в процессе ознакомления детей старшего дошкольного возраста с миром профессий взрослых проявляется в том, что ранняя профориентация в настоящее время выступает значимым и одним из ведущих элементов развития детей. Познание мира профессий старшими дошкольниками способствует формированию у них представления о трудовой деятельности, экономической жизни, социальном взаимодействии взрослых. Ранняя профориентация в условиях дошкольной образовательной организации способствует развитию познавательного интереса, коммуникативных и социально-личностных качеств и ценностей у ребёнка [14, с. 70].

Квесты позволяют сочетать познавательную активность, вовлеченность детей и практическую составляющую при познании профессионального поля дошкольниками. Квест-технология адаптируется воспитателем под возрастные и психологические особенности детей. Такая методика знакомства старших дошкольников с миром профессий взрослых позволяет сочетать двигательную и речевую активность ребенка с элементами поисковой, соревновательной деятельности. Данный подход позволяет на протяжении длительного времени поддерживать интерес и вовлеченность детей старшего

дошкольного возраста в ознакомление с профессиями.

Разработка проблемы использования образовательных квестов в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых не является новой и обладает достаточно широким теоретическим материалом. Данному вопросу посвящены работы Е.А. Алябьевой, В.П. Кондрашова, Т.Ю. Плотниковой, З.С. Родыгиной, С.В. Савиновой, Е.И. Шаламова и других.

Вопросам ранней профориентации и формированию у дошкольников первичных представлений о трудовой деятельности взрослых посвящены публикации Е.А. Алябьевой и В.П. Кондрашова. В их трудах обосновывается значимость старшего дошкольного возраста как сенситивного периода для становления интереса к миру профессий и раскрываются психолого-педагогические механизмы этого процесса. Технологические и методические особенности организации квест-игр в условиях дошкольной образовательной организации детально представлены в работах Т.Ю. Плотниковой и С.В. Савиновой. Ими охарактеризована структура образовательного квеста, выделены виды заданий, а также определены организационно-педагогические условия, обеспечивающие эффективность данной формы взаимодействия с детьми.

Возможности квест-технологии как средства развития познавательной активности и формирования представлений о социальной действительности у старших дошкольников обоснованы в исследованиях З.С. Родыгиной. Е.И. Шаламова в своих публикациях акцентирует внимание на интегративном потенциале квестов, позволяющем сочетать ознакомление с профессиями с речевым, социально-коммуникативным и физическим развитием ребёнка. Теоретическая разработанность проблемы позволяет рассматривать образовательный квест как действенный инструмент ранней профориентации, при этом непрерывная эволюция социальной и информационной среды актуализирует потребность в дальнейшем рассмотрении изучаемого вопроса.

В условиях постоянного усложнения и изменения общественных

процессов и институтов имеющиеся квест-технологии, направленные на знакомство старших дошкольников с миром профессий, постепенно утрачивают свою актуальность и эффективность, в связи с чем целесообразным представляется совершенствование данной методики и включение современного интерактивного компонента, информационно-коммуникационных и мультимедийных технологий в образовательные квесты, посредством которых в дошкольных организациях проводится профориентация детей старшего дошкольного возраста.

Объект исследования: процесс ознакомления старших дошкольников с профессиями взрослых.

Предмет исследования: образовательные квесты как средство ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых.

Цель настоящего исследования состоит в изучении возможностей использования образовательных квестов как средства ознакомления старших дошкольников с миром профессий взрослых.

Для достижения поставленной цели необходима реализация следующих **задач:**

- 1) изучить психолого-педагогические особенности формирования представлений о профессиях у детей старшего дошкольного возраста;
- 2) проанализировать имеющиеся виды и формы организации образовательного процесса при ознакомлении старших дошкольников с миром профессий взрослых;
- 3) охарактеризовать специфику образовательных квестов как средства развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста;
- 4) изучить уровень сформированности знаний о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста;
- 5) разработать комплекс образовательных квестов для детей старшего дошкольного возраста, направленных на формирование представлений о мире профессий;
- 6) провести опытно-экспериментальную работу по внедрению

комплекса разработанных квестов по профориентационному развитию старших дошкольников и оценить его эффективность.

Перед началом исследования была выдвинута **гипотеза** о том, что процесс ознакомления детей старшего дошкольного возраста с миром профессий будет более успешным, если он осуществляется посредством использования образовательных квестов.

Поставленные в ходе написания выпускной квалификационной работы задачи обусловили выделение четырёх этапов работы:

- I этап (июль-август 2025 г.) посвящен изучению и анализу литературы по теме выпускной квалификационной работы;

- II этап (сентябрь 2025 г.) включал проведение констатирующего эксперимента, направленного на выявление исходного уровня знаний, представлений и интереса старших дошкольников к миру профессий взрослых;

- III этап (сентябрь 2025 г. – февраль 2026 г.) включал проведение формирующего эксперимента, направленного на разработку и апробацию образовательных квестов по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых;

- IV этап (февраль-март 2026 г.) предусматривал проведение контрольной диагностики с целью определения эффективности использования разработанных образовательных квестов в процессе ознакомления детей старшего дошкольного возраста с миром профессий.

В ходе достижения поставленной цели и задач исследования и подтверждения выдвинутой гипотезы были использованы следующие **методы**:

- 1) теоретические (анализ научной и методической литературы по теме работы, сравнение, классификация и обобщение имеющегося опыта по внедрению квестов в процесс ознакомления старших дошкольников с профессиями);

- 2) эмпирические (наблюдение, беседа со старшими дошкольниками);

3) экспериментальные (проведение констатирующего, формирующего и контрольного экспериментов).

Теоретико-методологической основой исследования являются работы З.Р. Бахметовой, С.В. Сычуговой об особенностях развития и социализации детей дошкольного возраста; Н.С. Бахаревой, Ю.Н. Белоусовой, Л.Л. Гвоздевой, В.Д. Залевской, О.В. Зиновьевой, В.А. Корчагиной и др. о ранней профориентации дошкольников; Н.В. Бадаловой, А.О. Дерипасо, М.Я. Добря, О.В. Ейгер, О.В. Ермолаевой, Н.В. Канищевой, И.В. Прадун, З.С. Родыгиной и др. о специфике использования различных методов и средств в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых; Е.К. Аксёновой, Ю.В. Ахтырской, А.Ю. Шевалье, Л.И. Шеиной и др. о возможностях использования образовательных квестов в работе с дошкольниками.

Теоретическая значимость исследования состоит в расширении знаний о специфике и проблемах ознакомления детей старшего дошкольного возраста с миром профессий взрослых в контексте использования современных образовательных технологий (квестов). Расширяются знания о педагогических возможностях использования образовательных квестов как средства формирования представлений у старших дошкольников о социальной действительности и мире профессий взрослых.

Практическая значимость данного исследования заключается в создании комплекса образовательных квестов для старших дошкольников, направленных на ознакомление с миром профессий взрослых, что позволяет внедрить полученные результаты исследования в практику работы дошкольных образовательных организаций.

База исследования: МБДОУ детский сад «Сурская сказка» с. Засечное Пензенского района Пензенской области.

Структура исследования: дипломная работа включает в себя введение, две главы, список использованной литературы, состоящего из 42

наименований, и приложения.

Во введении дается обоснование выбора темы, выдвигается гипотеза, цель, задачи исследования.

В первой главе «Теоретические основы проблемы ознакомления детей дошкольного возраста с профессиями взрослых» рассматриваются психолого-педагогические аспекты формирования представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников, раскрываются педагогические особенности использования образовательных квестов в работе по ознакомлению дошкольников с профессиями.

Во второй главе «Экспериментальная работа по использованию образовательных квестов для ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых» описывается констатирующий эксперимент, обосновываются диагностические методики, проводится анализ полученных результатов. Также рассматривается содержание и ход формирующего эксперимента, представляются результаты контрольного эксперимента, производится анализ констатирующей и контрольной диагностик с целью формулирования вывода об эффективности использования образовательных квестов в процессе знакомства старших дошкольников с миром профессий взрослых.

В заключении содержатся выводы по результатам проведенного теоретического и эмпирического исследования и намечаются перспективные направления для дальнейших исследований.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ПРОФЕССИЯМИ ВЗРОСЛЫХ

1.1. Особенности процесса ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых

Одним из важнейших этапов познавательного и социально-ценностного развития детей старшего дошкольного возраста является ознакомление с миром профессий взрослых. Данное направление работы с детьми в условиях дошкольной образовательной организации позволяет погрузить их в трудовую деятельность, особенности хозяйственной и экономической жизни общества, воспитать ценностное и уважительное отношение к труду и работе каждого.

В условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования ознакомление старших дошкольников с профессиями взрослых – это процесс, направленный не только на развитие познавательной активности и расширение кругозора детей, но и на улучшение коммуникативных, социальных навыков, а также нравственной составляющей [33]. Старший дошкольный возраст, к которому относятся дети 5-7 лет, характеризуется активной потребностью в познании окружающего мира, в том числе и в области социальных ролей, статусов, многообразии функций человека в обществе. Именно в данном возрасте ранняя профориентация дошкольников проходит наиболее эффективно, когда дети формируют первичные знания и профессиях, и их роли [32, с. 32].

Под представлениями о профессиях у детей старшего дошкольного возраста понимается совокупность знаний о эмоционально-ценностных установках, навыках и умениях, связанных с трудовой деятельностью человека в различных сферах общества [8, с 28]. В соответствии с рисунком 1, процесс познания профессионального мира взрослых старшими дошкольниками включается в себя несколько компонентов (рис. 1).

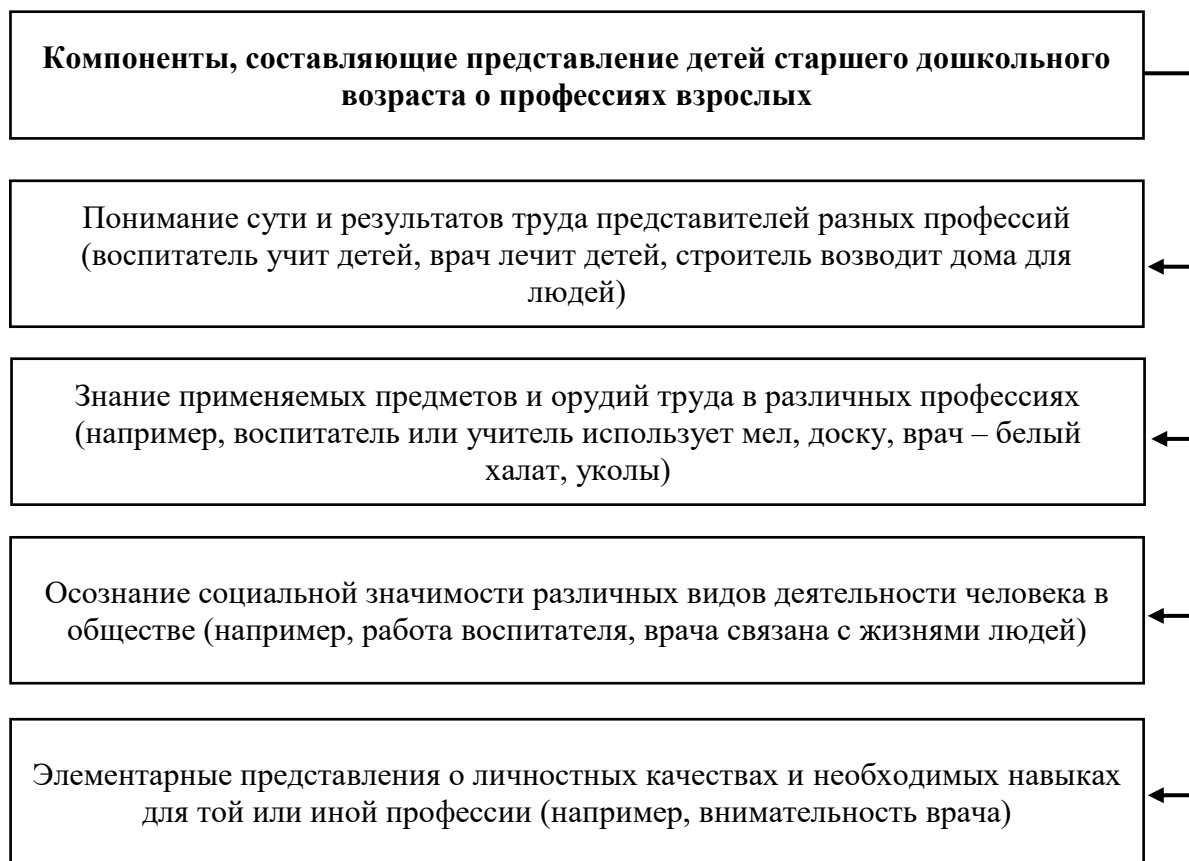


Рис. 1. Компоненты, составляющие представление детей старшего дошкольного возраста о профессиях взрослых

На начальном этапе развития дошкольников знания о профессиях взрослых носят фрагментарный и частичный характер, что характерно для детей младшего и среднего возраста. Их представления о трудовой деятельности человека опираются на ситуативное восприятие и опыт ребенка [26, с. 27]. Ему знакомы профессии родителей, персонажей книг или мультфильмов. К старшему дошкольному возрасту познания ребенка о трудовой деятельности человека и ее особенностях качественно улучшаются. Они включают в себя уже элементы ранней профориентации и конкретные компоненты, знакомые ребенку.

Дети старшего дошкольного возраста понимают суть и результаты некоторых профессий, например, врач лечит людей, когда они болеют, полиция борется с преступниками. Старшие дошкольники также различают орудия и предметы труда в различных профессиях, могут осознавать

значимость профессий в обществе и имеют элементарные представления о необходимых навыках и качествах для разных видов трудовой активности. Например, дети старшего дошкольного возраста благодаря книгам, видео-, аудиоматериалам, опыту близких взрослых знают, что пожарному нужны шланг и вода для борьбы с возгоранием, врачу необходимы бинты, таблетки и лекарства для лечения больных людей, дворник использует метлы, лопаты для очистки улиц [26, с. 29].

В отличие от детей младшего и среднего дошкольного возраста, старшие более качественно воспринимают специфику и различия отдельных видов профессий. Дети старшего дошкольного возраста идентифицируют профессии взрослых по следующим признакам. Во-первых, они различают трудовую деятельность по объекту. Врач и воспитатель, в понимании старшего дошкольника, работают с людьми, деятельность строителя направлена на использование предметов – молоток, дрель, пила и прочие, писатель применяет информацию в своем труде [24, с. 20].

Во-вторых, старшие дошкольники также классифицируют профессии по используемым инструментам и оборудованию – уколы и таблетки – предметы врача, указка, тетрадь, мел – для учителя, весы – для продавца. В-третьих, дети старшего дошкольного возраста также осознают конечный результат деятельности отдельных лиц. Например, врач лечит больных людей, значит, конечный результат – вылечить человека, пожарные борются с возгораниями – конечный результат – потушить огонь и спасти пострадавших.

В-четвертых, дети старшего дошкольного возраста также могут классифицировать профессии по условиям труда. Они способны разделять людей на тех, кто трудится на улице – например, дворник, на производстве – кондитер (делает печенье или конфеты), в офисе или организации – учитель, воспитатель, врач.

Ведущей формой познания мира профессий взрослых старшими дошкольниками является игровой метод. Он наиболее знаком и интересен детям в условиях дошкольной образовательной организации. В отличие от

младшего и среднего возраста, старшие дошкольники в процессе игры имеют больше условий, а, значит, более погружены в специфику и сложности той или иной профессии. Процесс формирования представлений у старших дошкольников в возрасте 5-7 лет обусловлен особенностями их психического развития [10, с. 47].

Специфика психологической составляющей, особенности работы памяти, мышления, восприятия и преобладающего вида деятельности напрямую влияют на процесс познания мира профессий взрослых старшим дошкольником. Во-первых, старшие дошкольники характеризуются конкретностью и наглядностью мышления. Именно в возрасте 5-7 лет дети более быстро и качественно воспринимают информацию о тех профессиях, с которыми они связаны ежедневно – это, как правило, трудовая деятельность родителей, виды работы в книгах, наглядных пособиях, картинках, играх, мультфильмах – врач, воспитатель, водитель, продавец, спасатель (пожарный, полицейский) [42, с. 50].

Затруднения в восприятии у старших дошкольников вызывают мало распространенные и абстрактные, то есть непонятные для них, профессии. К таким можно отнести работу программиста, геодезиста, лингвиста и прочие. Устойчивые представления о том или ином виде трудовой деятельности у ребенка формируются при помощи, преимущественно, наглядных средств. К ним относятся фотографии, иллюстрации, видео, реальные предметы или орудия труда, а также различные сюжетные рассказы.

Во-вторых, на процесс ознакомления старших дошкольников с миром профессий оказывает немалое влияние эмоциональность оценки окружающей действительности. Оценивание старшим дошкольником форм труда производится, исходя из личных симпатий или антипатий. Они опираются, в свою очередь, на форму, инструменты, особенности профессий. Например, профессия пожарного привлекает ребенка яркой и красочной формой, большими предметами труда – наличие пожарной машины, шлангов, формы. Профессии повара, уборщика кажутся нередко детям менее интересными,

поскольку являются для них привычными [19, с. 37].

Старшие дошкольники ежедневно погружены в наблюдения за тем, как дома родители готовят пищу, убираются, чем в том числе могут заниматься и сами дети данного возраста, в связи с чем подобные профессии будут наиболее знакомы детям старшего возраста, но иногда менее интересны. Задача педагога дошкольной образовательной организации в таком случае – скорректировать имеющиеся стереотипы о профессиях и показать многогранность и специфику каждого отдельного вида трудовой активности.

В-третьих, процесс ознакомления старших дошкольников тесно сопряжен с игровой мотивацией. Игра, как уже было отмечено ранее, является преобладающим типом деятельности у детей дошкольного возраста. Интерес к миру профессий у ребенка усиливается в процессе сюжетно-ролевого погружения. Возможность участвовать в играх, например, таких, как «Поликлиника», «Работа магазина», «Мы в пожарной части», позволяет старшему дошкольнику «примерить» разные профессии и ощутить их специфику, сложность, особенности. В процессе взаимодействия в ходе игры, связанной с определенной профессией, у старших дошкольников развивается не только познавательная составляющая, но и коммуникативные навыки – умение распределять роли, следовать правилам, взаимодействовать в процессе выполнения задания. Также сюжетно-ролевые игры «в профессии» помогают детям развивать социально-нравственный компонент и регулятивную составляющую – умение уступать, помогать, контролировать свои эмоции [15, с. 215].

В-четвертых, на процесс погружения старших дошкольников в мир профессий влияет ограниченность жизненного опыта ребенка, по сравнению со взрослым. Недостаток реального взаимодействия ребенка с представителями некоторых профессий может привести к появлению искаженного представления о сущности и специфике отдельной профессии. Например, повар у детей нередко ассоциируется только с приготовлением блюд, котлет, супов, а не с кропотливой подготовкой самих ингредиентов,

написанием кулинарных книг. Задача дошкольного образовательного пространства – компенсировать дефицит представлений о различных профессиях у старших дошкольников посредством образовательной работы – игр, квестов, экскурсий, встреч с представителями различных профессий [2, с. 67].

В-пятых, психическое развитие детей старшего дошкольного возраста сопряжено с активным развитием воображения и элементарным воспитанием навыков саморегуляции и планирования. Развитие воображения у ребенка приводит нередко к идеализации некоторых профессий, ввиду недостаточности опыта и знаний. Например, дети склонны романтизировать работу космонавта или пожарного, не осознавая трудности подготовки, испытаний для данного вида труда.

К тому же, в возрасте 5-7 лет дети уже в состоянии частично планировать свою будущую деятельность, даже, если эти планы сопряжены с фантазиями ребенка. В старшем дошкольном возрасте дети способны ставить простые цели – «хочу быть врачом», «я буду космонавтом, когда вырасту». В играх и квестах дети старшего возраста частично планируют свои действия. Например, если задать ребенку вопрос: «Что ты будешь делать с заболевшей куклой», – он ответит: «Послушаю ее, посмотрю язык, дам таблетки или сделаю укол». Дети старшего дошкольного возраста проецируют в игре те действия, которые видели сами (на приёме у врача, в книге или мультфильме), считая их правильными и достаточными. Задача педагога дошкольной образовательной организации – показать реальную сторону любой профессии: ее трудности, ответственность, рутинные задачи и особенности [12, с. 958].

Воспитатель в своей диагностической или корректирующей работе должен опираться на развитые стороны старшего дошкольника с целью исправления неверных и идеализированных представлений о той или иной профессии. Также педагогу дошкольной организации важно раскрыть менее развитые навыки старшего дошкольника и ознакомить его с малоизвестными ему профессиями, показать их значимость для общества с целью

формирования полноценного представления о трудовой деятельности взрослых [10, с. 49].

Согласно рисунку 2, на процесс формирования представлений у детей старшего дошкольного возраста о профессиях оказывает влияние не только особенности психического и эмоционально-волевого развития, но и внешние факторы (рис. 2).

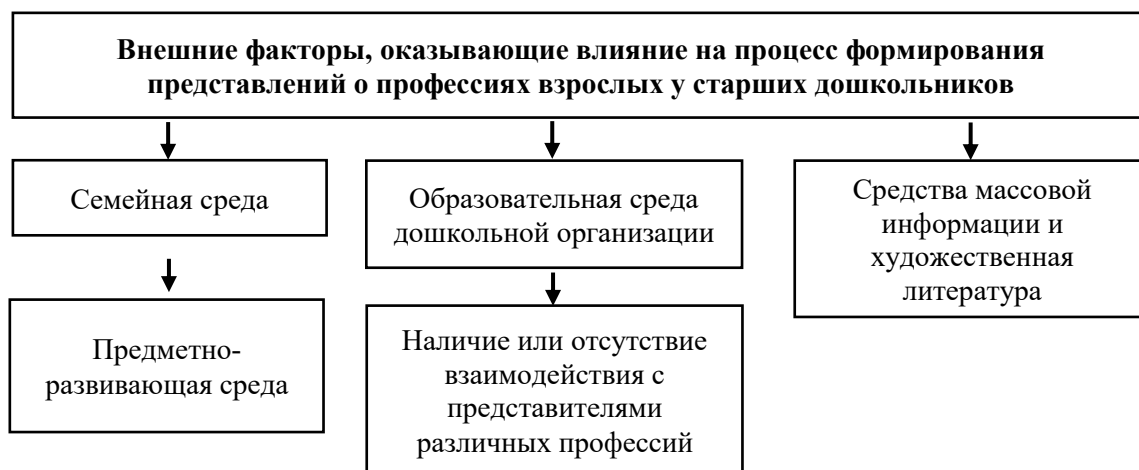


Рис. 2. Внешние факторы, оказывающие влияние на процесс формирования представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников

В первую очередь, на специфику формирования представления о профессиях у детей старшего дошкольного возраста оказывает семья. Первоисточником знаний об окружающей среде и действительности, в том числе, и о трудовой деятельности человечества, выступают родители. Рассказы о своей работе, демонстрация места труда, предметов деятельности помогают погрузиться дошкольнику в реальную атмосферу мира профессий. Эмоциональный фон общения для детей в возрасте 5-7 лет является очень важным. Они гордятся профессиями своих родителей, зачастую хотят быть на них похожими [23, с. 11].

Также на процесс профориентации старших дошкольников в не меньшей степени влияет и специфика образовательного пространства дошкольной организации. Систематическая работа педагогов, психологов, проведение экскурсий и ролевых игр значительно способствуют расширению

кругозора ребенка и его знаний о профессиях. Продуманное тематическое планирование и органичное внедрение профессиональной сферы в различные виды деятельности (речевое развитие, физическое и трудовое воспитание, художественные занятия) помогают обогатить познавательную составляющую старших дошкольников, их реальный опыт и навыки [36, с. 211].

Средства массовой информации и художественная литература также влияют на образовательный процесс погружения старших дошкольников в профессиональный мир. Сюжеты книг, мультфильмов и различных программ в настоящее время могут, как обогащать, так и искажать представления детей о профессиях. Задача родителей и педагога – проводить своевременную коррекцию стереотипных образов, шаблонных заблуждений о профессиях, транслируемых в литературе, по телевизору или посредством сети Интернет. Важно подбирать качественную информацию и корректировать неверные представления, проводить совместный анализ с детьми [18, с. 231].

Предметно-развивающая среда, под которой подразумеваются различные макеты, костюмы, иллюстрации, помогают закрепить имеющиеся знания о профессиях и подтвердить или опровергнуть их верность и достаточность. Наличие или отсутствие взаимодействия с представителями разных профессий также сказывается на полноценности формирования представлений о трудовой деятельности взрослых у старших дошкольников. Экскурсии, мастер-классы, дни открытых дверей в организациях и предприятиях помогают детям «расширить кругозор», углубить знания об особенностях разных профессий. Наглядная картинка, увиденное оборудование, материалы и условия труда запечатлеются надолго в памяти старшего дошкольника, благодаря чему впоследствии формируется яркое представление о профессии [27, с. 92].

Таким образом, формирование представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников – это один из важнейших и сложных этапов образовательного развития ребенка. Задача педагогов дошкольной

организации и родителей – использовать особенности психического развития с целью углубления и систематизации знаний о трудовой деятельности человека, коррекции искаженного и стереотипного понимания.

У детей старшего дошкольного возраста, преимущественно, 5-7 лет, активно развивается воображение, преобладает произвольное внимание, развиваются навыки самоконтроля и саморегуляции, а также преобладает игровой тип деятельности. Взрослым важно правильно интерпретировать особенности психического развития ребенка и использовать их в образовательном процессе при погружении в мир профессий.

1.2. Основные виды и формы организации работы по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с миром профессий

Процесс формирования у детей 5-7 лет представлений о профессиональной деятельности взрослых требует методического обеспечения, учитывающего возрастные особенности психического развития старших дошкольников. В педагогической науке и практике сложился широкий ряд методов и средств, позволяющих эффективно решать задачи ранней профориентации.

Одним из средств ознакомления старших дошкольников с миром профессий являются игровые методы. Ведущая роль игровой деятельности в дошкольном возрасте определяет приоритетное использование игровых методов в процессе ознакомления с профессиями. Сюжетно-ролевая игра занимает центральное место в этом ряду. Как подчёркивает М.Я. Добря, именно в сюжетно-ролевой игре у детей формируются системные представления о профессиях: ребёнок берёт на себя роль, воспроизводит трудовые действия, оперирует предметами-заместителями и осознаёт социальную значимость выполняемой работы [12, с. 958]. Сюжетно-ролевые игры «Больница», «Магазин», «Строители», «Пожарная часть» позволяют дошкольникам «прожить» профессиональную ситуацию и закрепить

полученные знания в практической деятельности.

Не менее значима дидактическая игра, направленная на уточнение и дифференциацию представлений о трудовых функциях и орудиях труда.

З.С. Родыгина рассматривает дидактическую игру как эффективное средство развития представлений о профессиях у старших дошкольников: классификация инструментов по принадлежности к специальности, подбор атрибутов, составление алгоритмов трудовых операций в игровой форме способствуют систематизации знаний и активизации познавательного интереса [29, с. 153]. Дидактические игры «Кому что нужно?», «Угадай профессию», «Собери инструмент» широко применяются в работе с детьми 5-7 лет.

Эмоционально-ценностное отношение к труду взрослых успешно формируется в процессе театрализованных игр и драматизаций. Проигрывание сюжетов, связанных с героическими или редкими профессиями, помогает ребёнку глубже понять мотивы трудовой деятельности, выразить своё отношение к представителям разных специальностей, обогатить профессиональную лексику [6, с. 4].

Еще одним методом формирования представлений у старших дошкольников о профессиях взрослых выступают интерактивные и проектные технологии. Современная дошкольная педагогика активно включает в арсенал профориентационной работы интерактивные методы, отвечающие требованиям деятельностного подхода. И.В. Прадун описывает применение технологии «воркшоп», в рамках которой дети в коллективной деятельности изготавливают продукты труда, характерные для определённых профессий, и параллельно осваивают соответствующие трудовые операции [27, с. 90]. Эта форма работы обеспечивает активное включение каждого ребёнка в познавательный процесс и развитие коммуникативных навыков.

Интерактивные игры, по мнению О.В. Ермолаевой, обладают значительным развивающим потенциалом в познавательном развитии старших дошкольников: они стимулируют исследовательскую активность,

позволяют моделировать профессиональные ситуации и обеспечивают деятельностное постижение мира профессий [15, с. 214]. Интерактивные игры с использованием мультимедийных средств создают дополнительную мотивацию и расширяют кругозор детей.

Метод проектов предоставляет возможность интегрировать знания о профессии из разных образовательных областей и получать практический результат. А.О. Дерипасо раскрывает возможности метода проектов в ознакомлении дошкольников с медицинскими профессиями, подчеркивая, что проектная деятельность позволяет объединить познавательное, речевое и художественно-эстетическое развитие на основе единой темы и достичь глубокого освоения материала [11, с. 63]. Долгосрочные и краткосрочные проекты «Знакомство с профессиями», как показывает опыт Н.З. Жаренковой, дают возможность поэтапно и системно выстраивать работу по ранней профориентации [16, с. 12].

Информационно-коммуникационные средства также являются одним из средств ознакомления детей старшего дошкольного возраста с миром профессий. Расширение представлений о малознакомых или редких профессиях продуктивно осуществляется с привлечением ИКТ. Н.В. Канищева показывает, что использование мультимедийных презентаций, виртуальных экскурсий на предприятия и обучающих видеороликов значительно обогащает кругозор дошкольников, делая доступными для восприятия те профессии, которые невозможно наблюдать непосредственно [21, с. 68].

Средства мультипликации также обладают высоким профориентационным потенциалом. Н.В. Бадалова обосновывает, что просмотр и обсуждение тематических мультфильмов с последующей беседой формирует эмоционально-ценностное отношение к труду и стимулирует интерес к героическим профессиям [4, с. 9]. Визуализация трудовых процессов через анимацию помогает дошкольникам понять последовательность действий и назначение орудий труда.

Непосредственное знакомство с трудом взрослых является также одним из средств погружения старших дошкольников в мир профессий. Наблюдение за реальной трудовой деятельностью и общение с носителями профессий остаются мощными средствами ранней профориентации. К.В. Раскатова отмечает, что посещение организаций и беседы с представителями профессий позволяют ребёнку увидеть реальные условия труда, задать вопросы и сформировать адекватные представления о трудовых обязанностях [28, с. 179]. В условиях дошкольной организации популярны тематические дни и встречи с родителями-специалистами, которые могут рассказать о своей работе и продемонстрировать инструменты [19, с. 34]. Экскурсии в библиотеку, магазин, пожарную часть, а также виртуальные экскурсии в организации, недоступные для посещения, расширяют социальный опыт детей и дают импульс для развития сюжетно-ролевых игр [2, с. 65].

Классическими средствами ознакомления с профессиями остаются книги, альбомы, иллюстрации и дидактические карточки. Р. Бучков в сборнике «Знакомство с профессиями» предлагает наглядные материалы и задания, помогающие закрепить знания об инструментах и результатах труда [9, с. 9]. Чтение произведений о профессиях с последующим обсуждением развивает связную речь и обогащает пассивный и активный профессиональный словарь. Практические пособия, такие как тренажёр-практикум Э.Н. Заболотной «Умный дошкольник. Профессии», позволяют в игровой форме закрепить и проверить знания детей о разных специальностях, орудиях труда и трудовых действиях [17, с. 5].

Предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации выступает важным условием развития ранней профессиональной ориентации. А.В. Астапова подчёркивает, что правильно организованная среда (наличие игровых модулей, костюмов, макетов, инструментов) стимулирует познавательную активность и создаёт условия для самостоятельного воспроизведения профессиональных ролей в свободной деятельности [2, с. 66]. Наполнение центров активности профессионально

ориентированными атрибутами позволяет детям в любое время обращаться к теме профессий, закрепляя полученные в ходе организованных занятий знания.

Таким образом, арсенал педагогических методов и средств, используемых для формирования у старших дошкольников представлений о профессиях взрослых, весьма многообразен. Он включает как традиционные игровые методы, так и современные интерактивные, проектные и информационно-коммуникационные технологии, а также практики непосредственного знакомства с трудом взрослых. Каждый из рассмотренных методов обладает собственным развивающим потенциалом, а их комплексное сочетание позволяет выстроить системную и эффективную работу по ранней профориентации.

1.3. Роль образовательных квестов в формировании представлений о профессиях у старших дошкольников

Введение в педагогическую практику дошкольных организаций интерактивных форм работы обусловило возрастающий интерес к образовательным квестам. Изначально технология квеста была предложена в 1995 году профессором Берни Доджем и понималась как проблемное интернет-задание, требующее от обучающегося самостоятельного поиска информации для достижения поставленной цели [20]. В дальнейшем идея была адаптирована к условиям разных уровней образования, включая дошкольное, где квест приобрёл черты интерактивной игровой технологии, отвечающей психологическим особенностям детей 5-7 лет.

В соответствии с рисунком 3, образовательные квесты имеют следующие особенности: наличие четко поставленной цели, присутствие игрового сюжета, наличие руководителя (воспитателя), системность и последовательность заданий, а также наличие системы оценивания и рефлексии по итогам прохождения квеста (рис. 3).

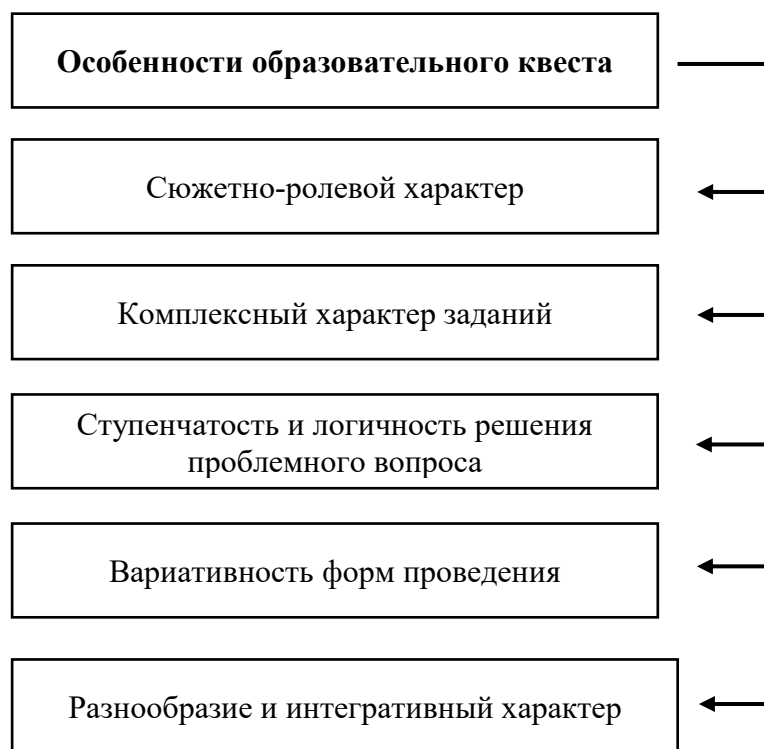


Рис. 3. Особенности образовательного квеста

Применительно к дошкольной образовательной организации образовательный квест трактуется как специально организованная игровая деятельность с чёткой дидактической задачей, сюжетной линией, системой последовательных заданий и обязательной рефлексией по итогам прохождения [3, с. 31]. В направлении ознакомления с миром профессий взрослых квест становится ситуацией, в которой ребёнок выступает активным субъектом: он не пассивно воспринимает информацию от педагога, а самостоятельно ищет решение проблемной задачи, взаимодействуя с предметами и сверстниками. Ведущая роль при этом принадлежит детям, а воспитатель выполняет функции координатора и направляющего [3, с. 32].

Отличительной особенностью образовательного квеста от традиционных методов обучения выступает погружение в проблему и активизация исследовательской деятельности дошкольника. Вместо восприятия готовых знаний с последующим воспроизведением по образцу, ребёнок вынужден действовать: искать подсказки, классифицировать

объекты, устанавливать причинно-следственные связи и овладевать новыми представлениями непосредственно в ходе решения игровой задачи [25, с. 38]. Именно эта деятельностная основа квеста делает его особенно эффективным для формирования представлений о социальной действительности и труде взрослых.

В рамках профориентационной работы с детьми старшего дошкольного возраста образовательные квесты могут быть подразделены на несколько категорий в зависимости от доминирующей дидактической задачи.

Ознакомительные квесты направлены на первичное знакомство детей с определённой профессией: её названием, атрибутами, базовыми трудовыми действиями и необходимыми качествами специалиста. Такие квесты закладывают первоначальную ориентировочную основу, на которую в дальнейшем наращиваются более глубокие знания.

Проблемно-поисковые квесты строятся вокруг сюжетной задачи, для решения которой требуется применить знания о профессиональных действиях и операциях. Т.Е. Чернокова подчёркивает, что квест-игра способствует формированию у старших дошкольников способности к наглядному моделированию, а также умения находить решение в проблемной ситуации, что напрямую работает на осмысление трудовых функций [38, с. 19]. Примером может служить квест «Спасение жителей зоопарка», где дети в роли ветеринара и зоотехника ищут способы помощи животным, опираясь на знания о кормлении, лечении и уходе.

Квесты-моделирования помогают ребёнку «прожить» в условиях игровой ситуации полноценный трудовой процесс, присущий определённой профессии. Л.И. Фёдорова описывает опыт знакомства дошкольников с профессией «строитель» через моделирование этапов строительства: дети распределяют роли архитектора, каменщика, маляра и последовательно выполняют все операции – от разработки замысла до получения готового результата [35, с. 29]. Такой подход позволяет дошкольникам освоить алгоритм профессиональной деятельности на чувственно-практическом

уровне.

Интегрированные квесты объединяют ознакомление с профессией с содержанием других образовательных областей. По мнению Т.Е. Черноковой, в рамках интегрированного квеста дети не только познают особенности определённого вида трудовой деятельности, но и параллельно развивают речь, мышление, осваивают математические представления и приобретают художественно-эстетический опыт [38, с. 21]. Например, при изучении профессии повара старшие дошкольники могут считать ингредиенты, составлять меню с эстетичным оформлением блюд и украшать их.

Рефлексивные квесты ориентированы, преимущественно, на формирование ценностного отношения к труду взрослых. Как отмечает Г.В. Седунова, в процессе реализации таких технологий дети обсуждают важность и значимость отдельных профессий, их место в обществе, учатся осознавать вклад каждого человека в развитие общества, что способствует становлению нравственных основ личности [30, с. 35].

В зависимости от типа организации образовательные квесты, направленные на ознакомление с миром профессий, могут быть фронтальными, групповыми, индивидуальными и смешанными. Фронтальные квесты предполагают участие всех воспитанников группы в решении проблемной задачи в рамках единого сюжета (см. рисунок 4).

О.В. Зиновьева отмечает, что преимущество такой формы заключается в сплочении детского коллектива и простоте координации действий со стороны педагога [19, с. 34]. Групповые квесты, в свою очередь, подразумевают деление детей на команды (оптимально 3-5 человек) и развивают навыки распределения ролей, сотрудничества и взаимопомощи, так как каждая команда получает собственный маршрутный лист и задания. Индивидуальные квесты предоставляют возможность каждому ребёнку действовать по персональному плану (карта, загадка, шифр), что позволяет максимально учесть возрастные и психические особенности отдельных воспитанников и создать ситуацию успеха [16, с. 11]. Смешанные квесты сочетают

фронтальную, групповую и индивидуальную формы работы, что делает их наиболее гибкими и адаптивными.



Рис. 4. Формы организации образовательных квестов в условиях дошкольной организации для детей старшего возраста

По месту проведения исследователи выделяют стационарные, подвижные и комбинированные квесты. Стационарные квесты проводятся в помещении (кабинет, зал, групповая комната) и требуют наличия дидактических, раздаточных и мультимедийных материалов, иллюстраций и прочей наглядности [39, с. 89].

Подвижные квесты организуются на территории детского сада (спортивная площадка, парк, сад) и включают элементы эстафеты, соревнования, поиска предметов и ориентирования на местности [24, с. 20].

Комбинированные квесты объединяют стационарные и подвижные этапы: например, часть заданий выполняется в группе, а финальный поиск «клада» – на прогулочном участке. А.Г. Лыдкова подчёркивает, что такое разнообразие форм способствует поддержанию высокого уровня двигательной активности и познавательного интереса дошкольников [24, с. 20].

Образовательный квест обладает устойчивой логической структурой и включает три взаимосвязанных этапа. На первом, мотивационно-вводном этапе, длящегося 5-10 минут, дети знакомятся с сюжетом, определяют проблему, ставят цель и распределяют роли. Второй, основной этап (20-30 минут), представляет собой поисково-исследовательскую деятельность: старшие дошкольники выполняют последовательные задания. На третьем, заключительном этапе (10-15 минут), дети совместно с педагогом собирают найденные элементы в целостную картину, формулируют ответ на проблемный вопрос, подводят итоги и проводят рефлексию, обсуждая успешные и затруднительные моменты [42, с. 50].

В соответствии с рисунком 5, существует несколько разнообразных этапов образовательного квеста в рамках знакомства детей старшего дошкольного возраста с миром профессий (рис. 5).



Рис. 5. Характеристика этапов образовательного квеста в рамках знакомства детей старшего дошкольного возраста с миром профессий

Разнообразие заданий, предлагаемых дошкольникам в рамках образовательного квеста, выступает важным условием его эффективности. Е.К. Аксёнова указывает, что задания могут быть поисковыми, аналитическими, практическими и творческими, а их комбинация позволяет задействовать различные познавательные процессы ребёнка [1, с. 227]. Для погружения в мир профессий используются проблемно-поисковые задания (найти все инструменты повара, определить место работы врача), классификационные (распределить предметы и атрибуты по группам профессий), практические и логические (посчитать яблоки для пирога, измерить температуру, решить задачи на соответствие: «что делает врач – лечит, пожарный – спасает»), а также творческие задания (нарисовать эмблему профессии, создать макет инструментов) [21, с. 69].

Результативность использования образовательных квестов в профориентационной работе напрямую зависит от соблюдения ряда педагогических условий. Во-первых, задания должны соответствовать возрастным и психологическим особенностям детей 5-7 лет, включать не более 3-4 этапов и укладываться в 30-40 минут, чтобы не допустить переутомления [7, с. 43].

Во-вторых, необходимо широкое применение наглядных и иллюстративных материалов: ярких картинок, реальных предметов или макетов орудий труда, создающих мотивацию и поддерживающих внимание на протяжении всего занятия [13, с. 117].

В-третьих, сюжет профориентационного квеста должен быть эмоционально насыщенным, вариативным и связанным с реальными жизненными ситуациями, что позволяет детям глубже познать специфику отдельных профессий и сформировать к ним личностное отношение [13, с. 117].

Выступая средством ознакомления старших дошкольников с профессиями взрослых, образовательный квест обладает комплексным развивающим воздействием. Он расширяет словарный запас за счёт профессиональной лексики и терминологии, развивает диалогическую и монологическую речь через необходимость проговаривать найденное решение или представлять результат своей деятельности [11, с. 64]. Квест активизирует мышление и восприятие: решение проблемных заданий способствует развитию логического мышления через поисково-исследовательскую деятельность, установление причинно-следственных связей и обобщение [22, с. 9]. Внимание и память совершенствуются благодаря необходимости запоминать подсказки, удерживать сюжет и сосредотачиваться на сути каждого задания [7, с. 43].

Помимо когнитивного развития, образовательный квест способствует формированию навыков саморегуляции и самоконтроля: старшие дошкольники учатся планировать свои действия, корректировать ошибки и оценивать результаты – как собственные, так и командные [7, с. 43]. Именно эта возможность многократного проживания профессиональных ролей в специально смоделированных ситуациях составляет главное преимущество квест-технологии перед пассивными методами ознакомления с трудом взрослых.

В квесте ребёнок не просто узнаёт о профессии, а «проживает» её в логике реального трудового процесса: он ставит цель (замысел), подбирает инструменты и материалы, выполняет действия и получает конкретный, видимый результат. Такой алгоритм – от замысла до итога – формирует у старших дошкольников целостное представление о структуре любой профессиональной деятельности и закладывает основы для последующей учебной деятельности [41]. Систематическое применение квестов позволяет реализовать на практике положения Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, обеспечивая деятельностный и личностно-развивающий характер взаимодействия,

поддержку разнообразия форм работы с детьми и реализацию программы в формах, специфических для старшего дошкольного возраста – игре и поисково-исследовательской деятельности [33].

Таким образом, образовательный квест представляет собой полноценную инновационную технологию, интегрирующую в себе познавательные, коммуникативные и практические компоненты. Его многофункциональность, гибкость и соответствие возрастным потребностям старших дошкольников делают квест особенно эффективным средством формирования у детей осмысленных, системных и эмоционально окрашенных представлений о мире профессий взрослых.

ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ПРОФЕССИЯМИ ВЗРОСЛЫХ

2.1. Выявление уровня сформированности представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников и результаты исследования

Исследование проводилось на базе МБДОУ детский сад «Сурская сказка» с. Засечное Пензенского района Пензенской области. В исследовании принимали участие 22 ребенка в возрасте 5-6 лет (старшая группа), посещающих дошкольную образовательную организацию.

Для проведения формирующего эксперимента дети были разделены на две группы: экспериментальную (ЭГ) и контрольную (КГ), по 11 человек в каждой. Распределение осуществлялось с учетом результатов первичной диагностики, чтобы обеспечить сопоставимость групп по уровню сформированности представлений о профессиях.

Экспериментальная группа (ЭГ): Амира А., Ясмина А., Матвей А., Ксюша Г., Вика К., Кирилл Л., Карина Л., София Р., Влад Р., Арам Т. и Матвей Д.

Контрольная группа (КГ): Карина М., София М., Костя Д., Алиса Д., Алена М., Настя К., Вероника Р., Лиза Н., Матвей К., Влад К. и Алина К.

Исследование проводилось в три этапа:

– I этап (констатирующий): был проведен диагностический срез уровня сформированности знаний о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста;

– II этап (формирующий): на данном этапе с детьми экспериментальной группы был на практике реализован ряд образовательных квестов (20 квестов), направленных на формирование представлений детей старшего дошкольного

возраста о профессиях взрослых. С детьми контрольной группы работа велась в соответствии с содержанием данного направления работы по реализуемой программе;

– III этап (контрольный): была проведена повторная диагностика уровня сформированности представлений детей о профессиях взрослых. В ходе данного этапа также были проведены систематизация, обобщение и оформление полученных результатов, подведение итогов.

В педагогическом эксперименте были использованы следующие диагностические методики:

1. Опросник «Профессиональная деятельность взрослых» (Л.В. Куцакова).

2. Диагностическая методика «Представления о труде взрослых» (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик).

Цель диагностики заключалась в выявлении уровня сформированности представлений у детей старшего дошкольного возраста о профессиях взрослых. Стоит представить характеристики используемых в ходе диагностики методик.

Методика 1. Опросник «Профессиональная деятельность взрослых» (Л.В. Куцакова).

Материалы и оборудование: бланки для заполнения ответов детей (на каждого ребенка индивидуальный бланк), ручка, карточки с изображениями представителей различных профессий, орудий труда, мест работы.

Диагностика проводилась индивидуально с каждым ребенком. Детям предлагалось ответить на вопросы по шести блокам:

1. Знания о трудовой деятельности взрослых: Кто работает? (на фабрике, заводе, на стройке, на транспорте, на ферме, в учреждениях культуры, в больнице, в детском саду, школе).

2. Знание основных трудовых процессов: «Что делает?» (водитель, повар, почтальон, моряк, продавец, врач, фермер, учитель).

3. Знания о материалах, орудиях, инструментах и механизмах,

необходимых для работы: «Чем пользуется (какими инструментами)?» (водитель, повар, почтальон, моряк, продавец, врач, фермер, учитель).

4. Знания о взаимодействии людей разных профессий: «Кто кому помогает? Кто работает вместе?»

5. Бережное отношение к труду взрослых: «Как мы должны относиться к чужому труду? Что мы для этого делаем? Как себя ведем?»

6. Знания о героических профессиях: «Что делают?» (космонавты, спасатели).

Ответы детей старшей группы на вопросы данной методики оценивались индивидуально по четырехбалльной системе и отмечались в отдельном протоколе.

Критерии оценки ответов детей:

- 4 балла: ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно;
- 3 балла: ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно и с частичной помощью взрослого;
- 2 балла: ребенок выполняет все параметры оценки с частичной помощью взрослого;
- 1 балл: ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;
- 0 баллов: ребенок не может справиться с заданиями, помощь взрослого не принимает.

Методика 2. Диагностическая методика «Представления о труде взрослых» (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик)

Цель методики: выявить уровень сформированности представлений детей о труде взрослых, характер представлений и отношение детей к труду взрослых.

Диагностика по второй методике проводилась в 2 этапа.

На первом этапе была проведена индивидуальная беседа с каждым ребенком, в ходе которой предлагалось ответить на следующие вопросы:

1. Для чего люди ходят на работу?

2. Что такое профессия?
3. Какие ты знаешь профессии?
4. Какие профессии тебе нравятся больше всего?
5. Кем работают твои мама и папа?

На втором этапе диагностики по данной методике был проведен эксперимент с использованием визуальных методов. Детям предлагалось 5 картинок, на которых изображены представители различных профессий, их орудия труда и место труда: парикмахер, продавец, водитель, регулировщик, работник почты. Ребенок самостоятельно выбирал картинку и составлял по ней рассказ.

Для получения дополнительных сведений о профессиях, которые не были выбраны детьми, мы в индивидуальной беседе показывали детям эти изображения и просили рассказать о данной профессии.

Ответы детей на вопросы по данной методике оценивались по трехбалльной шкале:

- 3 балла: ребенок дает полный, точный ответ. Он имеет четкое представление о должностных обязанностях, орудиях труда, месте работы, трудовых действиях и их результатах;

- 2 балла: ребенок дает неточный ответ. Он не выделяет отдельные детали процесса, называет не все орудия труда, опускает отдельные трудовые действия, значимость результата;

- 1 балл: ребенок дает неправильный ответ. Он затрудняется назвать должностные обязанности, путает орудия труда, не имеет представлений о трудовых действиях и результатах труда.

В зависимости от полученных результатов в ходе диагностики по второй методике у детей старшего дошкольного возраста также выявлялись уровни развития представлений о труде взрослых:

- высокий уровень: дети имеют полные знания о труде взрослых, содержательно и последовательно характеризуют процесс организации их труда. В беседах проявляют самобытный рисунок эмоциональной экспрессии,

положительные эмоции прослеживаются в мимике, жестах, речевой интонации;

– средний уровень: дети не имеют полных знаний о труде взрослых. Не всегда характеризуют труд взрослых, опускают действия при изложении последовательности организации труда. Не проявляют ярких эмоций в процессе проведения беседы, эмоциональная экспрессия прослеживается, в основном, в жестах;

– низкий уровень: дети не знают профессий взрослых, не владеют знаниями о процессе организации труда взрослых, не проявляют положительных эмоций, индифферентны в процессе общения со сверстниками и взрослыми.

Далее стоит рассмотреть результаты констатирующего этапа эксперимента. В нем принимали участие 22 ребенка старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

Результаты диагностики по опроснику «Профессиональная деятельность взрослых» (Л.В. Куцакова) отражены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты диагностики по опроснику «Профессиональная деятельность взрослых» (констатирующий этап)

№ п/п	Имя ребенка	1	2	3	4	5	6	Сумма
Экспериментальная группа (ЭГ)								
1	Амира А.	3	2	2	1	3	2	13
2	Ясмينا А.	2	2	2	1	3	2	12
3	Матвей А.	2	1	1	1	2	1	8
4	Ксюша Г.	3	2	2	2	3	2	14
5	Вика К.	2	2	1	1	2	2	10
6	Кирилл Л.	1	1	1	1	2	1	7
7	Карина Л.	4	3	3	2	3	3	18
8	София Р.	3	2	2	2	3	2	14
9	Влад Р.	2	1	1	1	2	1	8
10	Арам Т.	2	2	1	1	2	2	10
11	Матвей Д.	2	2	2	1	3	2	12
Контрольная группа (КГ)								
12	Карина М.	3	2	2	2	3	2	14
13	София М.	3	2	2	1	3	2	13

Продолжение таблицы 1

14	Костя Д.	2	1	1	1	2	1	8
15	Алиса Д.	4	3	4	3	4	3	21
16	Алена М.	3	3	3	2	4	3	18
17	Настя К.	2	2	2	2	3	2	13
18	Вероника Р.	3	2	2	2	3	2	14
19	Лиза Н.	3	2	3	2	3	2	15
20	Матвей К.	2	1	2	1	2	2	10
21	Влад К.	2	1	1	1	2	1	8
22	Алина К.	4	3	3	3	4	3	20

Примечание: 1 – знания о трудовой деятельности; 2 – знание трудовых процессов; 3 – знания об орудиях труда; 4 – взаимодействие профессий; 5 – бережное отношение; 6 – героические профессии. Максимальный балл – 32.

Анализ результатов, отражённых в таблице 1, показал, что наибольшие затруднения у детей вызвали блоки «Знания об орудиях труда» и «Знания о взаимодействии людей разных профессий». Только четверо детей (Карина Л., Алиса Д., Алена М., Алина К.) продемонстрировали высокие результаты, набрав от 18 до 21 балла, что свидетельствует о сформированных представлениях о трудовой деятельности взрослых.

У восьми детей выявлен низкий уровень (от 7 до 10 баллов), они испытывали значительные трудности при назывании инструментов, путали трудовые действия и не могли объяснить взаимодействие между людьми разных профессий. Остальные десять детей показали средний уровень (от 12 до 15 баллов), их ответы были неполными, требовали уточняющих вопросов.

Результаты диагностики по методике «Представления о труде взрослых» (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик) отражены в таблице 2.

Таблица 2

Результаты диагностики по методике «Представления о труде взрослых» (констатирующий этап)

№ п/п	Имя ребенка	В1	В2	В3	В4	В5	Рассказ	Σ	Уровень
Экспериментальная группа (ЭГ)									
1	Амира А.	2	2	2	2	2	1	11	С
2	Ясмينا А.	2	1	2	2	2	0	9	С
3	Матвей А.	1	1	2	1	1	0	6	Н

Продолжение таблицы 2

4	Ксюша Г.	2	2	3	2	2	1	12	С
5	Вика К.	2	1	2	2	2	0	9	С
6	Кирилл Л.	1	1	1	1	1	0	5	Н
7	Карина Л.	3	2	3	2	3	1	14	В
8	София Р.	2	2	2	2	2	0	10	С
9	Влад Р.	1	1	2	1	1	0	6	Н
10	Арам Т.	1	1	2	1	2	0	7	Н
11	Матвей Д.	2	1	2	2	2	0	9	С
Контрольная группа (КГ)									
12	Карина М.	2	2	2	2	2	1	11	С
13	София М.	2	2	2	2	2	0	10	С
14	Костя Д.	1	1	1	1	1	0	5	Н
15	Алиса Д.	3	2	3	3	3	1	15	В
16	Алена М.	2	2	3	2	3	1	13	В
17	Настя К.	2	1	2	2	2	0	9	С
18	Вероника Р.	2	2	2	2	2	0	10	С
19	Лиза Н.	2	2	2	2	2	1	11	С
20	Матвей К.	2	1	2	1	2	0	8	Н
21	Влад К.	1	1	2	1	1	0	6	Н
22	Алина К.	3	2	3	2	3	1	14	В

Примечание: В1 – «Для чего люди ходят на работу?»; В2 – «Что такое профессия?»; В3 – «Какие профессии ты знаешь?»; В4 – «Какие профессии тебе нравятся?»; В5 – «Кем работают родители?»; Рассказ – рассказ по картинке (макс. 3 балла). Максимальный общий балл – 18. Уровни: В – высокий, С – средний, Н – низкий.

Результаты, представленные в таблице 2, свидетельствуют о том, что большинство детей имеют средний и низкий уровень сформированности представлений о труде взрослых. Высокий уровень (13-15 баллов) выявлен у четырех детей (Карина Л., Алиса Д., Алена М., Алина К.), которые давали полные, развернутые ответы, проявляли эмоциональную выразительность и справлялись с рассказом по картинке самостоятельно. Низкий уровень (5-8 баллов) зафиксирован у восьми детей, которые затруднялись ответить на вопросы «Что такое профессия?» и «Кем работают родители?», а также не смогли составить связный рассказ по картинке. Средний уровень (9-12 баллов) показали десять детей, их ответы были краткими.

Результаты диагностики по опроснику Л.В. Куцаковой и методике Г.А. Урунтаевой, Т.И. Гризик также были объединены для определения общего уровня сформированности представлений о профессиях взрослых у

детей старшего дошкольного возраста. Общие результаты констатирующего эксперимента представлены в таблице 3.

Таблица 3

Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста (констатирующий этап)

№ п/п	Имя ребенка	Методика 1 (Л.В. Куцакова)	Методика 2 (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик)	Общий балл	Уровень
Экспериментальная группа (ЭГ)					
1	Амира А.	13	11	24	С
2	Ясмينا А.	12	9	21	С
3	Матвей А.	8	6	14	Н
4	Ксюша Г.	14	12	26	С
5	Вика К.	10	9	19	Н
6	Кирилл Л.	7	5	12	Н
7	Карина Л.	18	14	32	В
8	София Р.	14	10	24	С
9	Влад Р.	8	6	14	Н
10	Арам Т.	10	7	17	Н
11	Матвей Д.	12	9	21	С
Контрольная группа (КГ)					
12	Карина М.	14	11	25	С
13	София М.	13	10	23	С
14	Костя Д.	8	5	13	Н
15	Алиса Д.	21	15	36	В
16	Алена М.	18	13	31	В
17	Настя К.	13	9	22	С
18	Вероника Р.	14	10	24	С
19	Лиза Н.	15	11	26	С
20	Матвей К.	10	8	18	Н
21	Влад К.	8	6	14	Н
22	Алина К.	20	14	34	В

На основе полученных баллов в ходе диагностического исследования были определены уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у старших дошкольников по итогам освоения обеих методик:

– высокий уровень (36-50 баллов): ребенок называет много профессий, точно называет профессии родителей, дает полные и развернутые ответы о характеристике профессиональной деятельности, проявляет познавательный интерес, отвечает самостоятельно, эмоционально выражает отношение к труду взрослых;

– средний уровень (21-35 баллов): ребенок называет 3-5 профессий, знает профессию одного из родителей, дает неполные ответы, нуждается в помощи и уточняющих вопросах, познавательный интерес слабо выражен;

– низкий уровень (0-20 баллов): ребенок называет 1-2 профессии или не знает ни одной, не знает профессий родителей, затрудняется охарактеризовать профессию по картинке, познавательный интерес не проявляется, не самостоятелен.

Результаты констатирующего эксперимента в процентном соотношении по группам представлены в таблице 4.

Таблица 4

Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста в ЭГ и КГ (констатирующий этап)

Уровень	Экспериментальная группа (ЭГ)	Контрольная группа (КГ)
Высокий	1 (9%)	3 (27%)
Средний	5 (46%)	5 (46%)
Низкий	5 (45%)	3 (27%)
Всего	11 (100%)	11 (100%)

Полученные в ходе диагностики результаты констатирующего этапа эксперимента представлены на рисунке 6.

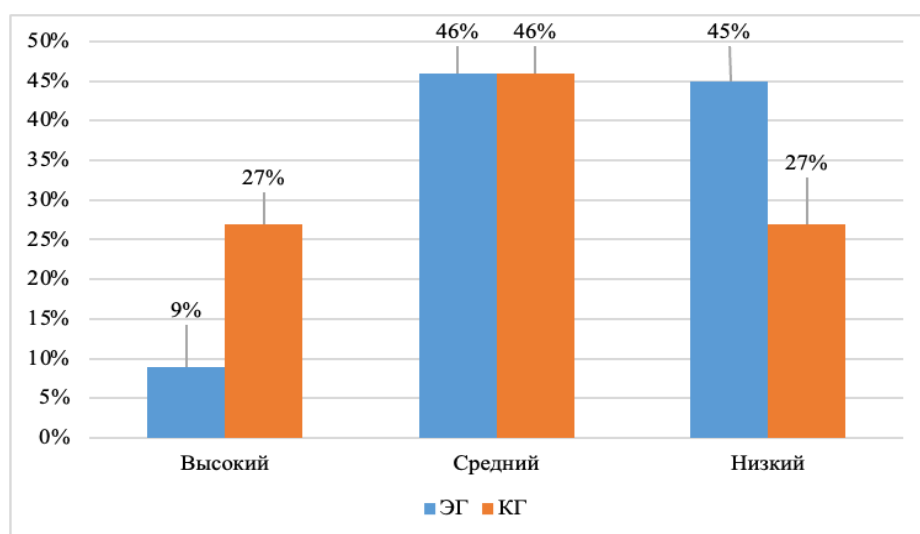


Рис. 6. Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста в ЭГ и КГ (констатирующий этап)

В процессе проведения диагностики было отмечено, что только четверо детей (Карина Л., Алиса Д., Алена М., Алина К.) проявили устойчивый интерес к теме разговора, с удовольствием общались, давали развернутые ответы, проявляли эмоциональную выразительность в мимике и жестах. Эти дети показали высокий уровень сформированности представлений о профессиях.

Большинство детей (10 человек – 46%) показали средний уровень. Эти ребята называли 3-5 профессий, но затруднялись в описании трудовых действий и орудий труда. Например, Амира А. на вопрос «Что делает врач?» ответила: «Лечит», но не смогла назвать, какими инструментами он пользуется. Ксюша Г. знала профессию мамы (продавец), но не смогла рассказать о трудовых действиях продавца. При составлении рассказа по картинке дети часто ограничивались односложными ответами: «Это парикмахер. Она стрижет».

Низкий уровень был выявлен у 8 детей (36%). Матвей А., Кирилл Л., Влад Р., Арам Т., Костя Д., Матвей К. и Влад К. показали фрагментарные знания о профессиях. На вопрос «Какие профессии ты знаешь?» эти дети называли 1-2 профессии (чаще всего «полицейский» и «пожарный»). На вопросы о профессиях родителей отвечали: «Не знаю» или «Работает». При работе с картинками затруднялись назвать профессию регулировщика и работника почты, путали орудия труда. Эти дети не проявляли эмоционального отклика в процессе беседы, отвечали скованно, часто отворачивались.

Анализ ответов детей по каждому блоку вопросов позволил выявить следующие особенности:

1. Знания о трудовой деятельности взрослых. Дети лучше всего называли профессии, с которыми сталкиваются в повседневной жизни: врач, воспитатель, продавец, водитель. Профессии, связанные с производством (фабрика, завод, ферма), называли единицы (Карина Л., Алина К.).

2. Знание основных трудовых процессов. Наибольшие затруднения

вызвали вопросы о трудовых действиях моряка, фермера, почтальона. Дети часто путали: «Моряк ловит рыбу», «Фермер кормит коров» (без уточнения специфики труда).

3. Знания об орудиях труда. Этот блок вызвал наибольшие затруднения. Дети называли очевидные инструменты (шприц у врача, кастрюля у повара), но не могли назвать профессиональные инструменты (фонендоскоп, мастерок, жезл регулировщика). Только дети с высоким уровнем смогли назвать 3-4 инструмента для каждой профессии.

4. Знания о взаимодействии людей разных профессий. Почти все дети затруднялись ответить на вопрос «Кто кому помогает?». Ответы были односложными: «Все помогают», «Врач помогает людям». Лишь двое детей (Алиса Д., Алина К.) привели примеры взаимодействия: «Строитель строит дом, а потом в нем работает продавец».

5. Бережное отношение к труду взрослых. Дети в целом понимали, что к чужому труду нужно относиться бережно, но не могли конкретизировать, как именно. Ответы: «Не ломать», «Не сорить», «Убирать за собой».

6. Знания о героических профессиях. Космонавтов и спасателей называли многие дети, но описать их трудовые действия могли немногие. Например, Костя Д. на вопрос «Что делают спасатели?» ответил: «Спасают», но не смог пояснить, как именно.

Таким образом, результаты констатирующего этапа эксперимента показали, что уровень знаний о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста требует целенаправленной работы. Большинство детей (82%) имеют средний и низкий уровень сформированности представлений о профессиях, что подтверждает необходимость разработки и апробации системы образовательных квестов, направленных на ознакомление детей с профессиями взрослых. У детей недостаточно развит словарь профессиональной лексики, связанный с описанием профессий, орудий труда и трудовых действий. Характеризуя знакомые профессии, дети затрудняются в описании последовательности трудового процесса, не выделяют его

структурные компоненты (цель, средства, результат).

Полученные результаты подтверждают необходимость проведения формирующего эксперимента с использованием образовательных квестов как средства ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых.

2.2. Содержание работы по использованию образовательных квестов как средства ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых

Результаты констатирующего этапа, зафиксировавшие преобладание среднего и низкого уровней сформированности представлений о профессиональной деятельности у воспитанников старшей группы, подтвердив необходимость организации целенаправленного и продолжительного педагогического воздействия.

В связи с этим на формирующем этапе эксперимента была разработана и реализована целостная система образовательных квестов, ориентированная на поэтапное расширение, углубление и систематизацию знаний детей 5-6 лет о мире профессий, их орудиях, трудовых действиях, продуктах и социальной значимости.

Цель формирующего этапа – обогащение представлений старших дошкольников о спектре профессий, орудиях и продуктах труда, трудовых действиях и социальной значимости профессиональной деятельности через систематическое включение воспитанников в образовательные квесты, обеспечивающие активную познавательную, коммуникативную и практическую деятельность.

Для достижения поставленной цели решались следующие задачи:

1) систематизировать и расширить первичные представления детей о профессиях ближайшего окружения и экстренных служб;

2) сформировать понимание обобщённого алгоритма трудового процесса (замысел – материалы/инструменты – действия – результат) и умение применять его при характеристике различных профессий;

3) развить связную речь, умение описывать трудовые операции, используя профессиональную лексику и причинно-следственные связи;

4) познакомить с редкими профессиями и воспитать ценностное отношение к труду, понимание его значимости для общества;

5) стимулировать познавательную активность, инициативность и самостоятельность в применении полученных знаний в игровой и практической деятельности.

Формирующий эксперимент проводился на базе МБДОУ детский сад «Сурская сказка» с. Засечное Пензенского района Пензенской области с сентября 2025 года сразу после завершения констатирующей диагностики и по февраль 2026 года включительно. Общая продолжительность работы составила шесть календарных месяцев, что позволило обеспечить накопление и закрепление знаний, постепенное усложнение осваиваемого содержания и многократное проживание профессиональных ролей каждым ребёнком.

Занятия организовывались еженедельно во вторую половину дня. Длительность каждого квеста составляла 40-50 минут, что обеспечивало полноценное развертывание всех структурных элементов (мотивация, выполнение заданий, продуктивная деятельность, рефлексия) без переутомления дошкольников. В формирующем эксперименте принимали участие 11 воспитанников экспериментальной группы. Дети контрольной группы в этот период продолжали обучение по основной образовательной программе дошкольного образования без внедрения разработанной системы квестов.

При разработке системы квестов учитывались положения Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования [33].

Содержание квестов строилось на основе следующих принципов:

1) принцип возрастосообразности – задания и продолжительность соответствовали психофизиологическим особенностям детей 5-6 лет;

2) принцип последовательности и усложнения – переход от знакомства с внешними атрибутами профессий к освоению структуры трудового процесса, а затем к творческому его осмыслению и презентации;

3) принцип деятельностного подхода – ребёнок выступал активным субъектом познания, «проживал» профессиональную роль в ходе поисково-исследовательской и практической деятельности;

4) принцип интеграции – в каждом квесте сочетались задачи познавательного, речевого, социально-коммуникативного, художественно-эстетического и физического развития;

5) принцип рефлексивности – обязательное подведение итогов, самооценка и обсуждение успехов и трудностей.

За 6 месяцев, в период с сентября 2025 по февраль 2026 гг., было разработано и проведено 20 образовательных квестов. Их последовательность определялась логикой постепенного погружения в мир профессий и усложнения видов деятельности. Календарное планирование представлено в таблице 5.

Таблица 5

Календарный план проведения образовательных квестов

№ п/п	Месяц, неделя	Название квеста	Основная профессиональная область
I этап – мотивационно-ориентировочный			
1	Сентябрь, 1-я нед.	«Спасатели спешат на помощь»	Пожарный, врач скорой помощи, полицейский
2	Сентябрь, 2-я нед.	«Больница для игрушек»	Врач, медицинская сестра
3	Сентябрь, 3-я нед.	«Кулинарный поединок»	Повар, кондитер
4	Сентябрь, 4-я нед.	«Стройплощадка»	Строитель, архитектор, крановщик
5	Октябрь, 1-я нед.	«Почта России»	Почтальон, оператор связи
6	Октябрь, 2-я нед.	«Салон красоты»	Парикмахер, мастер маникюра

Продолжение таблицы 5

7	Октябрь, 3-я нед.	«Магазин «Всё для всех»	Продавец, кассир
8	Октябрь, 4-я нед.	«Аптека»	Фармацевт, провизор
II этап – деятельностно-ориентированный			
9	Ноябрь, 1-я нед.	«Автосервис»	Автомеханик, водитель
10	Ноябрь, 2-я нед.	«Ферма «Весёлый урожай»	Фермер, агроном, ветеринар
11	Ноябрь, 3-я нед.	«Космическое путешествие»	Космонавт, инженер-конструктор
12	Ноябрь, 4-я нед.	«Телестудия «Профи-ТВ»	Журналист, оператор, телеведущий
13	Декабрь, 1-я нед.	«Библиотека»	Библиотекарь, писатель
14	Декабрь, 2-я нед.	«Швейная мастерская»	Швея, модельер
15	Декабрь, 3-я нед.	«Цветочный салон»	Флорист, дизайнер
III этап – творческо-обобщающий			
16	Январь, 3-я нед.	«Спасатели на воде»	Водолаз, спасатель МЧС
17	Январь, 4-я нед.	«Музыкальная студия»	Музыкант, звукорежиссёр
18	Февраль, 1-я нед.	«Экологический патруль»	Эколог, лесник
19	Февраль, 2-я нед.	«Банк»	Банковский служащий, инкассатор
20	Февраль, 3-я нед.	«Город мастеров» (итоговый)	Все изученные профессии

Все разработанные квесты представлены в Приложении 3.

Формирующая работа строилась по трём взаимопроникающим этапам, каждый из которых отличался доминирующей целью, характером заданий и степенью самостоятельности детей.

I этап – мотивационно-ориентировочный (сентябрь – октябрь 2025 года, квесты № 1-8) был направлен на пробуждение интереса к миру профессий, систематизацию имеющихся представлений о профессиях ближайшего окружения и формирование первичного умения выделять внешние атрибуты профессиональной деятельности. На данном этапе дети знакомились с профессиями, с которыми они часто сталкиваются в повседневной жизни или которые обладают яркой внешней атрибутикой: пожарный, врач, повар, строитель, почтальон, парикмахер, продавец, фармацевт.

Основными педагогическими задачами первого этапа являлись:

- расширение и уточнение словаря по темам «Профессии», «Инструменты», «Специальная одежда»;
- формирование умения классифицировать орудия труда по принадлежности к профессии;
- развитие умения соотносить профессию и её результат;
- воспитание интереса и положительного эмоционального отклика на тему труда взрослых.

В каждом квесте дети, действуя в рамках игрового сюжета, выполняли преимущественно классификационные и поисковые задания, а также элементарные практические пробы. Стоит привести несколько примеров. Так, в квесте «Спасатели спешат на помощь» (№ 1) воспитанники, разделившись на три отряда – «Огоньки», «Свистки», «Пилюльки», – освобождали из-под «завалов» предметы, рассортировывали их по корзинам в соответствии с принадлежностью к профессии пожарного, полицейского или врача, называли номера экстренных служб и выполняли ролевые действия по спасению объектов.

В квесте «Больница для игрушек» (№ 2) дети в роли врачей и медсестёр находили спрятанные медицинские инструменты, раскладывали их на группы («для врача» и «для медсестры»), осматривали игрушки, измеряли температуру, накладывали повязки и выписывали «рецепты» в виде символических рисунков. В квесте «Кулинарный поединок» (№ 3) команды «Поварята» и «Кондитеры» сортировали муляжи продуктов, составляли меню для своего специалиста и изготавливали бутерброды определённой формы и размера, что обеспечивало интеграцию с сенсорным развитием и формированием элементарных математических представлений. Аналогичным образом строились и все последующие квесты первого этапа: дети постепенно накапливали знания обо всё большем количестве профессий и учились оперировать полученной информацией в игровых ситуациях.

Используемые на первом этапе методы и приёмы включали: игровую проблемную ситуацию, сюжетное обращение к детям, наглядные опоры (карточки, муляжи, реальные предметы), работу в подгруппах и парах, выполнение действий по образцу с постепенным переходом к самостоятельному выбору. Особое внимание уделялось речевому сопровождению действий: воспитатель стимулировал детей проговаривать названия инструментов, объяснять их назначение и комментировать свои операции. Рефлексия проводилась в форме «Круга успеха», где каждый ребёнок мог высказаться о том, что ему понравилось и что показалось трудным.

II этап – деятельностно-ориентированный (ноябрь – декабрь 2025 года, квесты № 9–15) был посвящён углублённому освоению структуры трудового процесса и развитию умения выстраивать профессиональные операции в строгой технологической последовательности. Если на первом этапе акцент делался на внешних атрибутах, то на втором центральным становился алгоритм «замысел – материалы/инструменты – трудовые действия – результат» [41]. Дети учились не просто перечислять инструменты, а связывать их с этапом работы и конечным продуктом.

Задачами второго этапа являлись:

- формирование понимания того, что любая профессиональная деятельность имеет определённую последовательность;
- развитие умения составлять и озвучивать алгоритм трудового процесса для разных профессий;
- совершенствование навыка классификации и группировки предметов по различным основаниям (не только по принадлежности к профессии, но и по этапу работы);
- развитие связной объяснительной речи с использованием причинно-следственных конструкций.

Ключевым методическим приёмом стало использование наглядно-графической схемы-алгоритма, которая вводилась в начале второго этапа и

последовательно наполнялась содержанием в каждом квесте. Схема представляла собой магнитную доску с пятью ячейками: «Замысел/Цель», «Материалы», «Инструменты», «Действия», «Результат». В ходе каждого занятия дети размещали в ячейках соответствующие карточки и коллективно обсуждали правильность последовательности.

Покажем реализацию этого подхода на примере квеста «Стройплощадка» (№ 4), который, находясь на стыке этапов, послужил мостиком к новому содержанию. Дети, получив письмо-чертёж от Архитектора, сначала классифицировали инструменты по профессиям (строитель, маляр, архитектор), а затем, разделившись на бригады «Фундамент», «Стены» и «Крыша», строго в технологической цепочке возводили постройку из крупного конструктора.

После завершения работы каждая бригада, используя схему-алгоритм, рассказывала: каков был их замысел (часть здания), какие материалы и инструменты они использовали, какие действия выполняли и какой результат получили. Воспитатель задавал проблемные вопросы: «Можно ли сначала построить крышу, а потом стены? Почему?», «Что случится, если фундамент будет неровным?». Такие вопросы способствовали установлению причинно-следственных связей и развитию логического мышления [13, с. 117].

В квесте «Аптека» (№ 8) дети не только классифицировали «лекарственные средства» по назначению, но и составляли алгоритм изготовления микстуры: получали заказ (цель), подбирали ингредиенты, выбирали инструменты (мерные ложки, колбы), смешивали в определённой последовательности, фасовали готовый продукт и описывали его действие. Каждый ребёнок фиксировал выполненные операции в индивидуальном листе-алгоритме, что способствовало формированию регулятивных умений – планирования, контроля и оценки своей деятельности.

В квесте «Ферма "Весёлый урожай"» (№ 10), посвящённом профессиям фермера, агронома и ветеринара, дети осваивали сразу несколько трудовых цепочек: от семени до урожая, от осмотра животного до его лечения.

Используя единую схему, они смогли сравнить алгоритмы действий представителей разных профессий и выявить общие закономерности.

Содержание заданий на втором этапе становилось всё более разнообразным: помимо классификационных и поисковых, широко применялись задания на установление причинно-следственных связей, заполнение пропусков в алгоритме, исправление намеренно допущенных «ошибок» в последовательности операций. Возрастала доля продуктивной деятельности: дети не только воспроизводили трудовые действия, но и изготавливали продукты труда, которые затем демонстрировали и описывали. Значительно увеличился объём речевой практики: от отдельных реплик на первом этапе дети переходили к развёрнутым высказываниям из 3-5 предложений.

Итогом второго этапа явилось то, что воспитанники научились самостоятельно выделять структурные компоненты трудового процесса для знакомых профессий, соблюдать последовательность выполнения операций в игровой и практической деятельности и объяснять, почему эта последовательность важна.

III этап – творческо-обобщающий (январь – февраль, квесты № 16-20) был нацелен на развитие связной речи, умения самостоятельно презентовать профессию с опорой на освоенный алгоритм, на знакомство с редкими профессиями и формирование ценностного отношения к труду. На данном этапе происходило обобщение и систематизация накопленных представлений, а также их перенос в новые контексты.

Задачи третьего этапа:

- расширение кругозора через знакомство с редкими и «невидимыми» в повседневном опыте профессиями (водолаз, эколог, банковский служащий, флорист, дизайнер);

- развитие умения составлять связный описательный и объяснительный рассказ о профессии по плану-алгоритму;

- формирование навыков самостоятельной презентации продукта своего труда;
- развитие самооценки и взаимооценки на основе чётких критериев;
- воспитание уважения к людям разных профессий, понимания их взаимосвязи и ценности.

Центральным методическим приёмом стала презентация профессии с опорой на карточку-помощницу, содержащую пять пунктов: название профессии, цель труда, инструменты, действия, результат и его значение для людей. Дети осваивали этот алгоритм сначала коллективно (в первых квестах этапа), а затем индивидуально, что позволило каждому ребёнку проявить инициативу и самостоятельность. В качестве примера можно привести квест «Спасатели на воде» (№ 16), где после прохождения полосы препятствий и «спасения» утопающего каждый ребёнок выступал в роли инструктора и рассказывал «стажёрам» о профессии водолаза, опираясь на карточку-помощницу.

Большое внимание уделялось знакомству с редкими профессиями. В квесте «Цветочный салон» (№ 15, переходный) дети впервые встречались с профессией флориста. В квесте «Экологический патруль» (№ 18) осваивали деятельность эколога и лесника: сортировали мусор, исследовали образцы воды и почвы (визуально), высаживали семена и обсуждали, почему их работа важна для всей планеты.

В квесте «Банк» (№ 19) дети познакомились с профессиями банковского служащего и инкассатора, учились обменивать игровые деньги, заполнять простые «квитанции», сортировать купюры и охранять «ценный груз». Ряд осваиваемых профессий вышел далеко за пределы привычного окружения, что способствовало формированию целостной картины социальной действительности.

Ключевой особенностью третьего этапа стало внедрение системы формирующего оценивания. Вместе с детьми вырабатывались критерии успешного выступления (понятность, последовательность, интересность),

которые фиксировались на доске в виде символов. После каждого выступления ребёнок сначала сам оценивал себя, а затем получал краткую обратную связь от педагога и сверстников. Это способствовало развитию рефлексивных умений, адекватной самооценки и доброжелательного отношения к успехам товарищей.

Завершающим аккордом формирующего этапа стал итоговый квест «Город мастеров» (№ 20), который проводился в форме путешествия по станциям. Каждая станция соответствовала одной из изученных профессий. Дети выполняли комплексные задания: собирали разрезные картинки «Орудия труда», отвечали на вопросы викторины, восстанавливали нарушенный алгоритм трудового процесса, составляли рассказ о профессии по карточке-помощнице, демонстрировали практические умения.

Итоговый квест позволил оценить не только объём знаний, но и умение применять их в нестандартных ситуациях, а также уровень развития связной речи и познавательной активности каждого ребёнка. По завершении квеста все воспитанники получили дипломы «Знаток профессий» и памятные медали, что явилось мощным эмоциональным стимулом, закреплявшим положительное отношение к миру труда.

На всех этапах работы использовались различные методы и приёмы, отвечающие требованиям системно-деятельностного подхода и ФГОС ДО [33]:

- игровые проблемные ситуации, сюжетные обращения к детям, создающие мотивацию и обеспечивающие личностную значимость осваиваемого содержания;
- ролевое взаимодействие, позволяющее каждому ребёнку «примерить» на себя профессиональную роль и прочувствовать специфику трудовых операций [25, с. 38];
- элементы соревнования и взаимопомощи, способствующие формированию навыков работы в команде и эмоциональной вовлечённости;

– наглядное моделирование: использование схемы-алгоритма трудового процесса, карточек-помощниц, планов-лабиринтов, что обеспечивало переход от наглядно-образного к элементам логического мышления [38, с. 19];

– продуктивная деятельность: лепка, конструирование, рисование, изготовление коллажей и поделок, обеспечивавшая деятельностное освоение профессиональных операций и получение видимого результата труда;

– элементы театрализации и драматизации, усиливающие эмоциональную окраску занятий и способствующие развитию выразительности речи и мимики;

– обязательная рефлексия в форме «Круга успеха», индивидуальных листов самооценки, обсуждения успехов и трудностей, что способствовало формированию регулятивных и рефлексивных умений [7, с. 43].

Особое внимание уделялось созданию эмоционально-положительного фона на каждом занятии. Инициатива детей активно поддерживалась детьми, поощрялись любые попытки высказаться, создать что-то новое, осуществлялась помощь в преодолении затруднений. Использование яркой наглядности, костюмов, реальных и игрушечных орудий труда способствовало поддержанию устойчивого познавательного интереса на протяжении всего формирующего эксперимента.

На протяжении всего формирующего этапа велось систематическое наблюдение за деятельностью и речевыми проявлениями детей в ходе каждого квеста. Результаты наблюдения фиксировались в специально разработанных индивидуальных листах наблюдения, которые включали следующие параметры: умение называть профессию и её основные атрибуты, умение классифицировать орудия труда, умение выстраивать алгоритм трудового процесса и объяснять его, качество связного высказывания о профессии, проявление познавательной активности и инициативности.

Данные индивидуальных листов обобщались в сводных таблицах после каждого этапа, что позволяло отслеживать динамику развития каждого

ребёнка и при необходимости корректировать содержание последующих квестов.

Таким образом, реализованная в ходе формирующего эксперимента система из 20 образовательных квестов, охватившая шесть месяцев целенаправленной работы, обеспечила последовательное и глубокое погружение детей старшего дошкольного возраста в мир профессий взрослых. Воспитанники экспериментальной группы прошли путь от первичного знакомства с внешними атрибутами профессиональной деятельности к осознанию структуры трудового процесса, а затем – к самостоятельной творческой презентации профессий с опорой на освоенный алгоритм и личный практический опыт.

2.3. Анализ эффективности использования образовательных квестов в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых

Цель контрольного этапа эксперимента – определение результативности применения образовательных квестов в процессе формирования у детей старшего дошкольного возраста представлений о профессиональной деятельности взрослых. Диагностический инструментарий контрольного этапа полностью повторял методики, использованные на констатирующем этапе: опросник «Профессиональная деятельность взрослых» (Л.В. Куцакова) и диагностическая методика «Представления о труде взрослых» (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик). Это позволило провести объективный сравнительный анализ полученных данных.

Результаты повторной диагностики в экспериментальной группе представлены в таблице 6.

Таблица 6

**Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у
детей ЭГ (контрольный этап)**

№ п/п	Имя ребенка	Методика 1 (Л.В. Куцакова)	Методика 2 (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик)	Общий балл	Уровень
1	Амира А.	28	16	44	В
2	Ясмина А.	26	15	41	В
3	Матвей А.	24	14	38	В
4	Ксюша Г.	28	16	44	В
5	Вика К.	24	14	38	В
6	Кирилл Л.	22	13	35	С
7	Карина Л.	30	17	47	В
8	София Р.	26	15	41	В
9	Влад Р.	24	13	37	В
10	Арам Т.	24	14	38	В
11	Матвей Д.	26	15	41	В

Примечание: В – высокий (36–50 баллов), С – средний (21–35 баллов), Н – низкий (0–20 баллов).

Анализ данных, представленных в таблице 6, свидетельствует о значительной положительной динамике уровня сформированности представлений о профессиях у воспитанников экспериментальной группы после проведения серии образовательных квестов.

На контрольном этапе дети демонстрировали более высокую степень уверенности при ответах на вопросы, активно включались в диалог с экспериментатором, проявляли инициативу и эмоциональную вовлеченность. Частные результаты отражают качественные изменения в представлениях дошкольников о труде взрослых: значительно расширились знания о содержании и последовательности трудовых процессов, углубилось понимание ценности и социальной значимости различных профессий, появилась способность переносить полученные знания в игровую деятельность, обогатился словарь профессиональной лексикой.

Наиболее высокие результаты показали Карина Л., набравшая 47 баллов, а также Амира А., Ксюша Г. и другие дети, которые не только свободно ориентировались в вопросах о профессиях, но и дополняли свои ответы интересными деталями, почерпнутыми из квестов, демонстрировали

развернутую связную речь, эмоционально и выразительно рассказывали о понравившихся профессиях, включая редкие (флорист, дизайнер, эколог), с которыми познакомились в ходе третьего квеста.

Значительная положительная динамика отмечена у детей, которые на констатирующем этапе показывали низкие результаты. Матвей А., Вика К., Влад Р., Арам Т. смогли преодолеть затруднения и достичь высокого уровня сформированности представлений. Если в начале эксперимента эти ребята называли лишь 1-2 профессии и затруднялись отвечать на вопросы о трудовых действиях и инструментах, то после участия в квестах они стали гораздо увереннее оперировать профессиональной лексикой, различать инструменты разных специалистов, понимать последовательность трудового процесса на примере строительных профессий.

У одного ребенка (Кирилл Л.) был зафиксирован средний уровень сформированности представлений. При этом важно отметить, что его показатели значительно выросли по сравнению с констатирующим этапом: если ранее он набирал 7 баллов, то на контрольном этапе его результат составил 35 баллов. Этот ребенок стал называть 5-6 профессий, узнавать инструменты, но в составлении развернутого рассказа по картинке еще требовал уточняющих вопросов. Низкий уровень в экспериментальной группе после проведения формирующего эксперимента не был выявлен ни у одного ребенка. Динамика изменений уровня сформированности представлений о профессиях у детей экспериментальной группы наглядно представлена в таблице 7.

Таблица 7

Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей ЭГ на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Уровень	Констатирующий этап	Контрольный этап
Высокий	1 (9%)	10 (91%)
Средний	5 (46%)	1 (9%)
Низкий	5 (45%)	0 (0%)

Количественный анализ итоговых данных позволяет констатировать,

что после проведения серии образовательных квестов высокий уровень сформированности представлений о профессиях был выявлен у 10 детей (91%), средний уровень – у 1 ребенка (9%). Низкий уровень в экспериментальной группе отсутствует. По сравнению с констатирующим этапом количество детей с высоким уровнем увеличилось на 82%, количество детей со средним уровнем сократилось на 37%, а дети с низким уровнем полностью перешли в категорию среднего и высокого уровней.

Для объективности эксперимента мы провели повторную диагностику уровня сформированности представлений о профессиях и в контрольной группе, где формирующая работа не проводилась. Результаты представлены в таблице 8.

Таблица 8

Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей КГ (контрольный этап)

№ п/п	Имя ребенка	Методика 1 (Л.В. Куцакова)	Методика 2 (Г.А. Урунтаева, Т.И. Гризик)	Общий балл	Уровень
1	Карина М.	14	11	25	С
2	София М.	13	10	23	С
3	Костя Д.	8	5	13	Н
4	Алиса Д.	21	15	36	В
5	Алена М.	18	13	31	В
6	Настя К.	13	9	22	С
7	Вероника Р.	14	10	24	С
8	Лиза Н.	15	11	26	С
9	Матвей К.	10	8	18	Н
10	Влад К.	8	6	14	Н
11	Алина К.	20	14	34	В

Примечание: В – высокий (36–50 баллов), С – средний (21–35 баллов), Н – низкий (0–20 баллов).

Анализ результатов контрольной группы показывает, что существенной динамики в уровне сформированности представлений о профессиях не произошло. Высокий уровень сохранился у трех детей (Алиса Д., Алена М., Алина К. – 3 ребенка, 27%), средний уровень – у 5 детей (46%), низкий уровень – у 3 детей (27%). У некоторых детей показатели даже незначительно снизились по сравнению с констатирующим этапом, что может быть связано с

отсутствием систематического повторения данной темы.

Сравнительные данные по результатам сформированности представлений у детей контрольной группы на констатирующем и контрольном этапах эксперимента представлены в таблице 9.

Таблица 9

Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей КГ на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Уровень	Констатирующий этап	Контрольный этап
Высокий	3 (27%)	3 (27%)
Средний	5 (46%)	5 (46%)
Низкий	3 (27%)	3 (27%)

Как видно из таблицы 9, в контрольной группе значимых изменений в уровне сформированности представлений о профессиях не произошло. Показатели остались практически на том же уровне, что и на констатирующем этапе. Это подтверждает, что без целенаправленной работы с использованием активных методов (в данном случае – образовательных квестов) уровень знаний детей о профессиях не повышается естественным путем.

Для наглядного сравнения результаты экспериментальной и контрольной групп по итогам контрольного этапа представлены на рисунке 7.

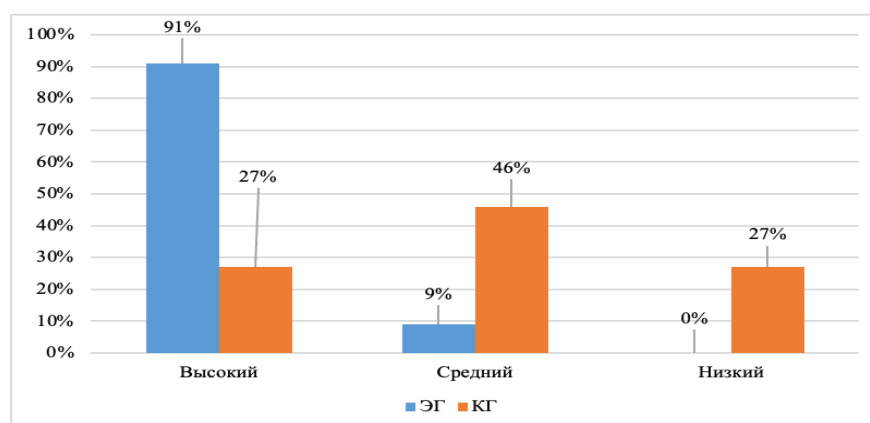


Рис. 7. Уровни сформированности представлений о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста в ЭГ и КГ (контрольный этап)

Сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной групп демонстрирует очевидную эффективность проведенной работы. В экспериментальной группе, где использовались образовательные квесты,

количество детей с высоким уровнем сформированности представлений о профессиях увеличилось с 9% до 91%, тогда как в контрольной группе этот показатель остался неизменным (27%). Дети экспериментальной группы стали более свободно ориентироваться в вопросах о профессиях, их ответы стали полными, развернутыми, эмоционально окрашенными, они научились самостоятельно составлять рассказ о профессии по алгоритму, различать инструменты разных специалистов, понимать последовательность трудового процесса и социальную значимость различных профессий.

Качественный анализ данных показал, что после участия в образовательных квестах у детей экспериментальной группы произошли следующие изменения:

1. Расширился круг знаний о профессиях. Дети стали называть не только традиционные профессии (врач, повар, водитель), но и профессии экстренных служб (пожарный, полицейский), строительные профессии (архитектор, каменщик, маляр), а также редкие профессии (флорист, дизайнер, эколог), с которыми знакомились в ходе третьего квеста.

2. Углубились представления о трудовых действиях и инструментах. Если на констатирующем этапе дети затруднялись назвать инструменты, то после квестов они уверенно называли не только очевидные предметы (шприц, кастрюля), но и специфические (фонендоскоп, мастерок, уровень, жезл регулировщика), объясняли их назначение.

3. Сформировалось понимание алгоритма трудового процесса. После второго квеста «Путешествие в город Мастеров» дети освоили структуру «замысел – материалы – инструменты – действия – результат» и могли применять ее при рассказе о любой профессии.

4. Развилась связная речь. На контрольном этапе дети экспериментальной группы составляли развернутые рассказы по картинкам, используя 3-5 предложений, в то время как на констатирующем этапе их рассказы были односложными («Это повар. Он готовит»).

5. Повысилась познавательная активность и интерес к профессиям.

Дети стали проявлять инициативу в беседе, задавать вопросы, делиться знаниями о профессиях родителей, использовать полученные знания в сюжетно-ролевых играх.

В процессе наблюдения за игровой деятельностью детей экспериментальной группы были отмечены качественные изменения: сюжетно-ролевые игры стали более содержательными, дети самостоятельно распределяли роли, использовали предметы-заместители для обозначения профессиональных инструментов, воспроизводили последовательность трудовых действий (например, в игре «Строители» сначала выкладывали фундамент, затем возводили стены, затем делали крышу), что свидетельствует о переносе полученных знаний в самостоятельную деятельность.

Таким образом, результаты контрольного этапа эксперимента позволяют сделать вывод о том, что разработанная и апробированная серия образовательных квестов является эффективным средством ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых.

Положительная динамика показателей в экспериментальной группе (увеличение количества детей с высоким уровнем на 82%, отсутствие детей с низким уровнем) по сравнению с отсутствием значимых изменений в контрольной группе подтверждает целесообразность использования образовательных квестов в педагогическом процессе дошкольной образовательной организации.

Полученные результаты дают основание утверждать, что предложенная методика работы может быть рекомендована воспитателям ДОО для использования в образовательной деятельности по ознакомлению дошкольников с миром профессий, а также может быть адаптирована для работы с детьми в условиях дополнительного образования и семейного воспитания.

Результаты также свидетельствуют об эффективности разработанной системы образовательных квестов как средства ознакомления старших дошкольников с миром профессий взрослых.

Существенным фактором, обеспечившим достигнутую положительную динамику, явилась продолжительная и систематическая организация формирующего воздействия. В отличие от краткосрочных вмешательств, проведение 20 квестов в течение шести месяцев позволило реализовать полный цикл освоения обобщённой ориентировочной основы трудовой деятельности, описанной в теоретической части исследования. Многократное проживание детьми профессиональных ролей в разнообразных сюжетно-игровых контекстах способствовало переходу от фрагментарных представлений к целостному образу профессии как алгоритмически организованного процесса, включающего замысел, подбор средств, последовательность действий и социально значимый результат.

Использование образовательных квестов оказало стимулирующее влияние на познавательную активность и речевое развитие воспитанников. Значительное расширение активного профессионального словаря, умение строить связное высказывание с объяснением причинно-следственных связей, а также возросшая инициативность в самостоятельных сюжетно-ролевых играх подтверждают, что квест-технология выступает не только средством информирования, но и инструментом комплексного личностного развития, отвечающим требованиям ФГОС ДО к формированию предпосылок учебной деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое теоретическое и экспериментальное исследование, посвящённое проблеме использования образовательных квестов в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых, позволяет сформулировать следующие выводы.

В теоретической части работы было установлено, что ознакомление с миром профессий является важнейшим направлением социально-познавательного развития старших дошкольников. В возрасте 5-6 лет у детей активно развиваются наглядно-образное мышление, произвольное внимание, воображение и способность к саморегуляции, что создаёт благоприятные условия для ранней профориентации. Представления о профессиях у старших дошкольников включают когнитивный, эмоционально-ценностный и деятельностный компоненты; их формирование эффективно происходит в игровой деятельности, где ведущее место занимают сюжетно-ролевые игры и квест-технологии.

Образовательный квест рассмотрен как интерактивная игровая технология, обладающая чёткой структурой (вводная, основная, заключительная части), системой последовательных заданий и обязательной рефлексией. В работе также были определены виды квестов (ознакомительные, проблемно-поисковые, моделирующие, интегрированные), формы их организации (фронтальные, групповые, индивидуальные; стационарные, подвижные, комбинированные). Обосновано, что систематическое применение образовательных квестов позволяет создать условия для «проживания» детьми профессиональных ролей, осмысления алгоритма трудового процесса, развития связной речи и воспитания ценностного отношения к труду взрослых.

В ходе экспериментальной работы, проведённой на базе МБДОУ детский сад «Сурская сказка» с. Засечное Пензенского района Пензенской области, приняли участие 22 ребёнка старшего дошкольного возраста (5-6

лет). Для проведения формирующего эксперимента дети были разделены на экспериментальную и контрольную группы по 11 человек в каждой. На констатирующем этапе с помощью методик Л.В. Куцаковой, Г.А. Урунтаевой и Т.И. Гризик было выявлено, что уровень сформированности представлений о профессиях у большинства детей является недостаточным: только 4 ребёнка (18%) показали высокий уровень, 10 детей (46%) – средний, 8 детей (36%) – низкий. Наибольшие затруднения вызывали вопросы об инструментах труда, взаимодействии людей разных профессий и осознании социальной значимости труда. Полученные данные подтвердили необходимость целенаправленной работы с использованием образовательных квестов.

На формирующем этапе для детей экспериментальной группы была разработана и апробирована система из 20 квестов. Содержание работы строилось с учётом возрастных особенностей детей и принципа постепенного усложнения материала. В ходе квестов использовались ролевое взаимодействие, элементы соревнования, наглядное моделирование, продуктивная деятельность и рефлексия. Дети контрольной группы занимались по основной образовательной программе без внедрения разработанных квестов.

Контрольный этап эксперимента показал значительную положительную динамику в экспериментальной группе: высокий уровень сформированности представлений о профессиях достигли 10 детей (91%), средний уровень сохранился у 1 ребёнка (9%), низкий уровень не выявлен. В контрольной группе показатели остались практически неизменными: высокий уровень – у 3 детей (27%), средний – у 5 (46%), низкий – у 3 (27%). Качественный анализ позволил зафиксировать у детей экспериментальной группы расширение круга знаний о профессиях, углубление представлений о трудовых действиях и инструментах, овладение алгоритмом трудового процесса, развитие связной речи и повышение познавательной активности. Дети стали свободно называть не только традиционные, но и редкие профессии, уверенно объяснять назначение профессиональных инструментов, составлять развёрнутые

рассказы по картинкам и проявлять инициативу в сюжетно-ролевых играх.

Таким образом, гипотеза исследования о том, что процесс ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых будет более успешным при использовании образовательных квестов, нашла своё подтверждение. Поставленные задачи были решены, цель исследования достигнута. Разработанная и апробированная серия образовательных квестов доказала свою эффективность как средство формирования у старших дошкольников целостных представлений о мире профессий взрослых.

Перспективы дальнейшей работы могут быть связаны с расширением тематики образовательных квестов, включением в них регионального компонента, использованием цифровых и мультимедийных средств для повышения интерактивности, а также с адаптацией предложенной методики для работы с детьми более младшего возраста и для семейного воспитания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аксёнова Е.К. Квест как одна из современных технологий обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО. // Молодой ученый. – 2024. – №15 (514). – С. 227-228.
2. Астапова А.В. Предметно-пространственная среда в дошкольном образовательном учреждении как условие развития ранней профессиональной ориентации дошкольников. // Педагогика современности. – 2024. – №2-2 (29). – С. 64-70.
3. Ахтырская Ю.В. Квесты в детском саду: от развлечения до занятия: учеб. пособие для дошкольных учреждений. – 2-е изд. стер. – СПб: Детство-Пресс, 2023. – 192 с.
4. Бадалова Н.В. Использование средств мультипликации в профориентационной работе с дошкольниками. // Технологии образования. – 2022. – №3 (17). – С. 8-11.
5. Балыбердина Т.П. Развитие познавательной деятельности старших дошкольников в квест-игре. // Ученые записки Шадринского государственного педагогического университета. – 2025. – №3 (9). – С. 1-8.
6. Бахарева Н.С. Знакомство дошкольников с миром профессий. // Ментор. – 2023. – №3. – С. 4-7.
7. Бахметова З.Р. Психологические особенности и возрастные характеристики детей старшего дошкольного возраста. // Студенческий вестник. – 2022. – №14-1 (206). – С. 39-43.
8. Белоусова Ю.Н. Ранняя профориентация детей дошкольного возраста. // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2022. – №12. – С. 28-29.
9. Бучков Р. Знакомство с профессиями. Сборник историй: учеб пособие для дошкольных учреждений. – 3-е изд., испр. – М.: Альпина, 2022. – 110 с.
10. Гвоздева Л.Л. Профориентация детей дошкольного возраста как условие успешной социализации. // Вестник научных конференций. – 2022. – №10-5 (86). – С. 46-49.

11. Дерипасо А.О. Метод проектов в ознакомлении дошкольников с медицинскими профессиями. // Актуальные исследования. – 2024. – №44-2 (226). – С. 62-66.
12. Добря М.Я. Формирование представлений о профессиях у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре. // Аллея науки. – 2024. – №4 (91). – С. 957-961.
13. Евтушенко И.Н. Ранняя профориентация: современные подходы к ознакомлению детей с трудом взрослых. // Обзор педагогических исследований. – 2022. – №6. – С. 114-118.
14. Ейгер О.В. Формирование ранней профориентации у детей дошкольного возраста через сюжетно-ролевые игры. // Научный альманах. – 2022. – №11-1 (97). – С. 69-71.
15. Ермолаева О.В. Познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста посредством интерактивных игр. // Вестник науки. – 2024. – №3 (72). – С. 213-218.
16. Жаренкова Н.З. Долгосрочный проект для детей старшего дошкольного возраста «Знакомство с профессиями»: учеб. пособие для дошкольных организаций. – 3-е изд., испр. – СПб: Детство-Пресс, 2024. – 48 с.
17. Заболотная Э.Н. Умный дошкольник. Профессии: тренажер-практикум для дошкольных учреждений. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2023. – 31 с.
18. Залевская В.Д. Процесс ранней профориентации ц детей старшего дошкольного возраста. // Научный альманах Центрального Черноземья. – 2022. – №4-1. – С. 229-233.
19. Зиновьева О.В. Особенности ранней профориентации детей дошкольного возраста. // Вопросы непрерывного образования. – 2024. – №1. – С. 33-38.
20. История возникновения квест-технологии. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2024/11/20/vystuplenie-na-pedagogicheskom-sovete-dou-istoriya-vozniknoveniya>.

21. Канищева Н.В. Формирование основ ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста посредством использования информационно-коммуникационных технологий. // Актуальные исследования. – 2023. – №19-2 (149). – С. 68-70.

22. Корчагина В.А. Значение ранней профориентации в воспитании дошкольников. // Вопросы дошкольной педагогики. – 2025. – №2 (83). – С. 8-10.

23. Кузьминская В.А. Актуальность ранней профориентации дошкольников. // Достижения науки и образования. – 2025. – №1 (99). – С. 11-12.

24. Лыдкова А.Г. Воспитание у дошкольников позитивного отношения к профессиональной деятельности посредством применения современных игровых технологий. // Интерактивная наука. – 2024. – №2 (88). – С. 20-22.

25. Мустафина Т.В. Тематическое планирование с опорой на федеральный календарный план воспитательной работы ФОП ДО. // Методист дошкольного образовательного учреждения. – 2023. – №44. – С. 26-42.

26. Петраш Е.А. Технологические возможности введения старших дошкольников в мир профессий. // Вестник Томского государственного университета. – 2023. – №496. – С. 23-32.

27. Прадун И.В. Знакомство старших дошкольников с миром профессий посредством использования интерактивной технологии «воркшоп». // Вестник Псковского государственного университета. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2023. – №19. – С. 90-94.

28. Раскатова К.В. Роль ранней профориентации в воспитании детей дошкольного возраста. // Молодой ученый. – 2023. – №32 (479). – С. 179-181.

29. Родыгина З.С. Развитие представлений о профессиях у старших дошкольников в процессе дидактической игры. // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. – 2021. – №2 (50). – С. 152-158.

30. Седунова Г.В. Ранняя профориентация в дошкольной

образовательной организации. // Источник. – 2025. – №2 (125). – С. 35-36.

31. Сотникова Н.Ю. Организация работы в ДОУ по ранней профориентации дошкольников. // Актуальные исследования. – 2024. – №4-4 (186). – С. 49-52.

32. Сычугова С.В. Особенности социализации детей старшего дошкольного возраста. // Методист дошкольного образовательного учреждения. – 2024. – №47. – С. 30-34.

33. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17.10.2013 года. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-do/?ysclid=ml4yzqxen9153432109>.

34. Федорив Е.Ф. Применение квест-игр для ранней профориентации. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://interactive-plus.ru/e-articles/836/Action836-558001.pdf?ysclid=ml4t23b7ch194055197>.

35. Фёдорова Л.И. Как мы познакомились с профессией «строитель». // Ментор. – 2023. – №3. – С. 28-32

36. Фомина Ю.А. Управление процессом ранней профессиональной ориентации детей старшего дошкольного возраста. // Молодой ученый. – 2024. – №4 (503). – С. 211-213.

37. Чернова Л.И. Приобщение дошкольников к культуре родного края через знакомство с профессиями в мире музыки и искусства. // Ментор. – 2022. – №1. – С. 51-56.

38. Чернокова Т.Е. Квест-игра как средство формирования способности к наглядному моделированию у детей старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. – 2024. – №2. – С. 12-21.

39. Шевалье А.Ю. Квест-игра как форма организации образовательной деятельности дошкольников. // Инновационная наука. – 2025. – №8-1. – С. 87-90.

40. Шеина Л.И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://e-koncept.ru/2016/76561.htm?ysclid=ml4t090j6w381130720>.

41. Ютраева С.О. История квеста. Образовательная квест-технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pedrazvitie.ru/servisy/publik/publ?id=4341>.

42. Ямашева О.В. Знакомство дошкольников с миром профессий. // Студенческий вестник. – 2023. – №5-1 (244). – С. 49-51.

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Пензенский педагогический институт им. В. Г. Белинского

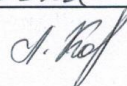
Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»

Утверждаю: зав. кафедрой
«01» июня 2025 г.

Профиль подготовки «Дошкольное
образование»



Задание

по выпускной квалификационной работе студента Шмаревой Юлии
Алексеевны.

1. Тема работы «Использование образовательных квестов в работе по
ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями
взрослых»

Утверждена приказом по Университету «25» 06 2025 г. № 850/0

2. Срок сдачи студентом законченной работы «01» июня 2026 г.

3. Исходные данные к работе:

Объект исследования: процесс ознакомления старших дошкольников
с профессиями взрослых.

Предмет исследования: образовательные квесты как средство
ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями
взрослых.

Цель настоящего исследования состоит в изучении возможностей
использования образовательных квестов как средства ознакомления старших
дошкольников с миром профессий взрослых.

4. Перечень подлежащих разработке вопросов:

1) изучить психолого-педагогические особенности формирования
представлений о профессиях у детей старшего дошкольного возраста;

2) проанализировать имеющиеся виды и формы организации
образовательного процесса при ознакомлении старших дошкольников с
миром профессий взрослых;

3) охарактеризовать специфику образовательных квестов как средства
развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста;

4) изучить уровень сформированности знаний о профессиях взрослых
у детей старшего дошкольного возраста;

5) разработать комплекс образовательных квестов для детей старшего
дошкольного возраста, направленных на формирование представлений о
мире профессий;

6) провести опытно-экспериментальную работу по внедрению комплекса разработанных квестов по профориентационному развитию старших дошкольников и оценить его эффективность.

5. Календарный план

№ п/п	Наименование этапов дипломной работы	Сроки выполнения этапов	Примечания
1.	Изучение и анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме ВКР: – уточнение особенностей процесса ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых; – изучение основных форм организации работы по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с миром профессий; – определение роли образовательных квестов в формировании представлений о профессиях у старших дошкольников.	июль – август 2025 года	
2.	Изучение исходного уровня сформированности представлений у детей старшего дошкольного возраста о профессиях взрослых: ■ оценка представления об особенностях профессионального труда взрослых и позитивного отношения к нему у детей; ■ оценка полноты и содержательности представлений об орудиях труда, трудовых действиях, результате труда.	сентябрь 2025 года	
3.	Проведение формирующего эксперимента	сентябрь 2025 – февраль 2026 года	
4.	Проведение контрольного эксперимента, анализ и обобщение результатов исследования	февраль – март 2026 года	
5.	Оформление дипломной работы	май 2026 года	

6. Дата выдачи задания «06» июня 2025 г.

Руководитель _____

Задание принял к исполнению _____



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования "Пензенский государственный
университет"

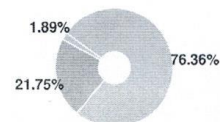
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Гордеева В В
Самоцитирование
рассчитано для: Гордеева В В
Название работы: Шмарева Ю.А. Использование образовательных квестов в работе по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра "Дошкольное и дефектологическое образование"

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	21.75%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	76.36%
ЦИТИРОВАНИЯ	1.89%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 03.06.2026



Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.9-60, 69, введение с.3-8, выводы с.61-63

Модули поиска: Переводные заимствования; Профессиональная лексика. Юриспруденция; СМИ России и СНГ; Коллекция НБУ; IEEE; Профессиональная лексика. АПК и биотех; Шаблонные фразы; Публикации eLIBRARY; Цитирование; Рувики; Патенты СССР, РФ, СНГ; PubMed; Профессиональная лексика. Медицина; ИПС Адилет; Медицина; Публикации РГБ; Сводная коллекция научных работ Беларуси; СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования IEEE; Коллекция открытых публикаций международных издательств; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); Переводные заимствования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводн...

Работу проверил: Мали Наталья Александровна

ФИО проверяющего

Дата подписи: 03.06.2026

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

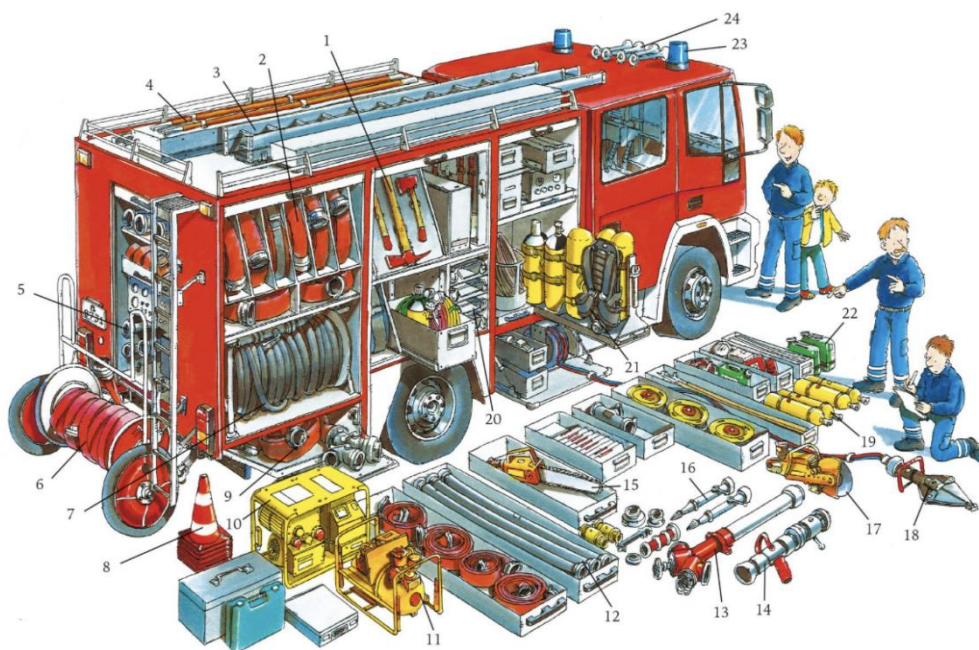
Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Наглядный материал для закрепления знакомства с профессией пожарного, предлагаемые автором книги «Знакомство с профессиями.

«Сборник историй» Р. Бучков [9, с. 9]



Пожарные как раз проверяют оборудование одной из машин и смотрят, всё ли на месте. Они делают это регулярно, ведь техника всегда должна быть в полной готовности. Пауль подробно объясняет, что находится в автомобиле и для чего служит каждый инструмент.

1. Пожарный топор
2. Пожарный рукав
3. Ручная трёхколенная лестница
4. Пожарный багор
5. Патрубки насоса для воды

Приложение 2

Задания для закрепления знакомства с профессией пожарного [9, с. 11, 13]



Задание № 1 – Без чего не сможет отправиться тушить пожар?

Обведи эти предметы



Задание № 2 – Лабиринт. Помоги пожарным найти самый короткий путь до горящего дома (собери инструменты для пожарных по дороге)

Приложение 3

Система образовательных квестов для ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями взрослых

Квест № 1 «Спасатели спешат на помощь»

Целевая профессиональная область: пожарный, врач скорой помощи, полицейский.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: систематизировать и расширить представления детей о профессиях экстренных служб, их специфике, атрибутах и номерах телефонов; формировать умение действовать в команде в ситуации ограниченного времени.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, орудий труда, номеров экстренных служб.
2. Деятельностный: умение классифицировать предметы по профессиональной принадлежности, выполнять ролевые действия в соответствии с профессиональной ролью.
3. Мотивационный: проявление интереса, инициативности, эмоциональной вовлечённости.

Сюжетная основа:

В группу приходит экстренное видеописьмо из города Профессионалов. На экране – тревожная музыка и таймер, отсчитывающий 3 минуты. Диктор сообщает: «Внимание! В городе случилась беда! Сильный ураган перепутал все инструменты и транспорт. Пожарные не могут найти свой шланг, полицейские – жезл, а скорая помощь – аптечку. Через три минуты начнётся «час пик», и если мы не наведём порядок, город не сможет помогать людям! Спасите нас!» Детям предлагается стать курсантами «Школы юных спасателей» и выполнить задания, чтобы спасти город.

Игровые роли:

1. Инструктор (воспитатель): управляет таймером, даёт сигналы, задаёт уточняющие вопросы, фиксирует результаты в «Таблице успеха».
2. Курсанты-спасатели (дети): разделены на три отряда по цвету эмблем: «Огоньки» (пожарные), «Свистки» (полиция), «Пилюльки» (скорая помощь).

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Просмотр видеообращения. Инструктор обращает внимание на таймер и подчёркивает важность работы спасателей. Дети делятся на отряды, получают цветные эмблемы и коротко обсуждают, кто за что отвечает. Инструктор объясняет, что за каждое правильно выполненное задание отряд получит жетон.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Сортировочная: спаси предметы!» (классификационное + проблемно-поисковое задание, 10 мин).

Описание: На ковре расположены три «завала» из кубиков, под которыми спрятаны различные предметы и карточки. Рядом стоят три корзины (красная, синяя, белая).

Задание: Каждый отряд должен разобрать свой «завал», выбрать только те предметы, которые относятся к его профессии, и положить их в свою корзину. Среди предметов есть «лишние» (мячик, кукла, машинка) – их нужно отложить в специальный «потерянный ящик».

Методические указания: Инструктор стимулирует речевую активность вопросами: «Кому нужна каска и зачем?», «Чем пожарный тушит огонь?», «Что это за инструмент (фонендоскоп) и кто им пользуется?». Важно, чтобы дети не просто сортировали, но и объясняли свой выбор. Если отряд ошибается, инструктор не исправляет сразу, а просит товарищей по отряду помочь.

2. «Секретный код» (интеллектуальное + двигательное задание, 10 мин).

Описание: На магнитной доске закреплены карточки с номерами телефонов экстренных служб (101, 102, 103) и единый номер 112. Каждый отряд получает ситуационную карточку с иллюстрацией.

Задание: Отряд должен обсудить ситуацию, выбрать правильный номер и прикрепить свою карточку под ним на доске.

«Огоньки»: «На картинке горит дом, из окна идёт дым. Какой номер нужно набрать?»

«Свистки»: «На детской площадке хулиганы отбирают у малыша игрушку. Кого позвать на помощь?»

«Пилюльки»: «Бабушка держится за сердце, ей трудно дышать. Какой номер набрать?»

Методические указания: При ошибке (например, все побежали к номеру 112) инструктор проводит мини-обсуждение: «Да, 112 – это единый номер, но у каждой службы есть свой, по которому можно дозвониться быстрее. Кто знает, как вызвать именно пожарных?». В качестве игровой динамической паузы ошибившийся отряд выполняет «спасательную зарядку» (3 приседания с хлопками над головой, имитируя тушение пожара) и возвращается к обсуждению.

3. «Боевое развёртывание» (динамическое + ролевое задание, 10 мин).

Описание: В спортивном зале или группе организована полоса препятствий (проползти по тоннелю, перешагнуть «кочки», подлезть под дугой). На финише каждого отряда находится «объект спасения»:

- «Огоньки» – кукла в «огне» (обруч с красными лентами).

- «Свистки» – потерявшийся щенок (игрушка под стулом).

- «Пилюльки» – больной мишка (с перевязанной лапой).

Задание: Всем членам отряда друг за другом необходимо преодолеть полосу препятствий и выполнить ролевые действия по спасению объекта:

- пожарные должны сначала «потушить огонь» (сбить ленты), а затем бережно взять куклу и отнести в безопасное место;

- полицейские – найти щенка, «успокоить» его (погладить, сказать ласковые слова) и проводить к «маме-собаке»;

- врачи – аккуратно взять мишку, «осмотреть» его (послушать, посмотреть горло), оказать помощь (заново перевязать лапу) и доставить в «больницу».

Методические указания: Инструктор поощряет заботливое и бережное отношение к «пострадавшим». Оценивается не скорость, а правильность и качество выполнения профессиональных действий. После выполнения задания каждый отряд коротко рассказывает, что они сделали.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Рефлексия проводится в общем кругу. Инструктор задаёт вопросы: «Что было самым трудным?», «Какая профессия самая смелая и почему?», «Кто запомнил все номера телефонов и может их назвать?», «Какие инструменты вы сегодня держали в руках?». Дети делятся впечатлениями. Инструктор подводит итог, подсчитывает жетоны и объявляет, что победила дружба и взаимовыручка. Всем курсантам вручаются дипломы «Юный спасатель» и наборы карточек с профессиями для самостоятельных игр.

Материалы и оборудование: видеозапись обращения; таймер; цветные эмблемы; корзины красного, синего и белого цвета; кубики; муляжи инструментов (огнетушитель, шланг, жезл, рация, фонендоскоп, шприц и др.) и «лишние» предметы; магнитная доска, карточки с номерами и ситуациями; спортивный инвентарь для полосы препятствий; куклы и игрушки; дипломы; наборы карточек.

Квест № 2 «Больница для игрушек»

Целевая профессиональная область: врач, медицинская сестра.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: расширить и конкретизировать представления о профессии врача и медицинской сестры; обогатить активный словарь детей профессиональной лексикой (фонендоскоп, градусник, шпатель, бинт, пластырь, рецепт); формировать заботливое отношение к окружающим.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, инструментов, понимание их назначения.
2. Деятельностный: умение выполнять последовательные трудовые действия (осмотр, диагностика, назначение лечения).
3. Речевой: умение комментировать свои действия, объяснять назначение инструментов.

Сюжетная основа:

Утром дети находят на столе у воспитателя конверт с красным крестом. В нём – «письмо» от игрушек из кукольного уголка: «Дорогие ребята! Мы заболели! У мишки болит лапа, у куклы Кати – горло, а зайчик простудился и кашляет. Помогите нам, пожалуйста!». Воспитатель предлагает детям развернуть в группе «Больницу для игрушек» и выступить в роли врачей и медсестёр.

Игровые роли:

1. Главный врач (воспитатель): помогает распределить роли, контролирует «лечебный процесс», задаёт наводящие вопросы.
2. Врачи-специалисты (дети): терапевт, хирург, окулист.
3. Медицинские сёстры (дети): помогают врачам, выполняют процедуры.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Чтение письма, создание проблемной ситуации. Обсуждение: «Что значит – заболеть?», «Кто помогает нам выздороветь?», «Что нужно для того, чтобы открыть больницу?». Дети вместе с воспитателем организуют игровое пространство: ставят столы для «кабинетов», готовят инструменты. Распределяются роли.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Собери медицинский чемодан» (поисковое + классификационное задание, 8 мин).

Описание: Все медицинские инструменты (муляжи и карточки) перепутаны в большой коробке. Рядом лежат предметы из других профессий.

Задание: Врачи и медсёстры должны найти все медицинские принадлежности и разложить их по двум специализированным «чемоданам»: «Чемодан врача» (фонендоскоп, шпатель, тонометр) и «Чемодан медицинской сестры» (градусник, шприц, бинт, пластырь, вата). «Лишние» предметы нужно оставить в коробке.

Методические указания: Воспитатель инициирует обсуждение: «Почему градусник нужен медсестре, а не врачу?», «Чем отличается работа врача от работы медсестры?». Это помогает детям понять распределение обязанностей.

2. «Диагностический кабинет» (ролевое + коммуникативное задание, 12 мин).

Описание: «Пациенты» (игрушки) распределены по «кабинетам». У каждой игрушки – карточка-симптом (нарисовано: перевязанная лапа, красное горло, капли от насморка и т.п.).

Задание: Врач должен осмотреть «пациента» в соответствии с симптомом, описать свои действия, поставить диагноз. Медсестра выполняет назначения врача: измеряет температуру, накладывает повязку, даёт «лекарство». Пример диалога: Врач: «Я слушаю зайчика. У него хрипы в груди. Медсестра, измерьте ему температуру, пожалуйста». Медсестра: «Температура 38.5. Нужно дать жаропонижающее и поставить горчичники».

Методические указания: Воспитатель стимулирует использование профессиональной лексики и поощряет развёрнутые высказывания. Если ребёнок затрудняется, задаёт наводящий вопрос: «Как ты узнаешь, болит ли горло? Какой инструмент тебе нужен?».

3. «Рецепт для мишки» (продуктивное задание, 10 мин).

Описание: На каждого «пациента» нужно выписать рецепт.

Задание: Дети получают бланки «рецептов» и карандаши. Они должны «записать» (схематично изобразить) назначения: нарисовать градусник, таблетки, бинт, микстуру. После этого каждый врач зачитывает свой рецепт «пациенту» и объясняет, как нужно лечиться.

Вариант усложнения: Для хорошо читающих детей можно предложить соединить картинку лекарства с названием.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Все «пациенты» вылечены и благодарят врачей. Проводится рефлексивный круг: «Какой пациент был самым сложным?», «Какой инструмент вам понравился больше всего?», «Было ли вам жалко игрушки?». Воспитатель подводит к выводу, что профессия врача – одна из самых важных и добрых.

Материалы и оборудование: конверт с «письмом» от игрушек; муляжи медицинских инструментов и предметы других профессий; два игрушечных чемодана или коробки; столы для «кабинетов»; игрушки; карточки с симптомами; бланки «рецептов»; карандаши; бинты, пластыри, вата.

Квест № 3 «Кулинарный поединок»

Целевая профессиональная область: повар, кондитер.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: дифференцировать представления детей о профессиях повара и кондитера; познакомить с алгоритмом приготовления простых блюд; развивать сенсорные навыки (вкус, форма) и навыки безопасного поведения на кухне.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, продуктов и инструментов для каждой из них; понимание различий в результате труда (обед vs десерт).
2. Деятельностный: умение классифицировать продукты по назначению; умение работать по простому алгоритму (технологической карте); ручная умелость.
3. Мотивационный: проявление интереса, аккуратности и творчества.

Сюжетная основа:

В детском саду объявляется необычный «Кулинарный поединок». Шеф-повар (воспитатель) сообщает, что сегодня за звание «Лучшего кулинара» будут бороться две команды: «Поварята» и «Кондитеры». Им предстоит продемонстрировать свои знания о продуктах, составить меню и, конечно, приготовить своё «фирменное» блюдо.

Игровые роли:

1. Шеф-повар (воспитатель): ведущий конкурса, главный судья.
2. Команда «Поварята» (половина детей): их задача – готовить сытные блюда на обед.
3. Команда «Кондитеры» (половина детей): их задача – готовить сладкие десерты.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Объявление поединка, представление команд и жюри. Краткое обсуждение: «Чем отличается работа повара в столовой от работы кондитера в кафе? Какие инструменты им нужны?». Дети надевают фартуки и колпаки, моют руки.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Разбери продукты» (классификационное задание, 8 мин).

Описание: На общем столе вперемишку разложены муляжи и карточки с изображением различных продуктов.

Задание: «Поварята» должны выбрать всё, из чего можно сварить суп или сделать котлеты (овощи, мясо, рыба, крупы). «Кондитеры» – всё, что нужно для торта и пирожных (мука, сахар, яйца, масло, фрукты, шоколад). Каждая команда складывает продукты в свою корзину.

Методические указания: Воспитатель может провоцировать детей, положив спорные продукты, например, яблоки (подходят и тем, и другим) – это инициирует дискуссию.

2. «Составь меню» (задание на моделирование, 7 мин).

Описание: Каждая команда получает большой лист – «Меню», разделённый на три части графами.

Задание: «Поварята» составляют меню комплексного обеда: выбирают и наклеивают картинки салата, супа и второго блюда. «Кондитеры» составляют меню для «сладкого стола»: пирожное, торт, десертный напиток. После этого капитаны команд презентуют своё меню, рассказывая, из каких продуктов будут готовить эти блюда.

3. «Готовим бутерброд мечты» (практическое задание, 15 мин).

Задание: У каждой команды своя задача. «Поварята» готовят сытные канапе на шпажках (например, хлеб, огурец, сыр, помидор черри в определённой последовательности). «Кондитеры» создают сладкий фруктовый десерт: выкладывают на тарелке «шашлычки» из нарезанных фруктов и украшают их взбитыми сливками (из баллончика) или йогуртом. Вся работа выполняется строго по технологическим картам-схемам, которые показывают порядок сборки.

Методические указания: Деятельность направлена не только на результат, но и на развитие мелкой моторики, глазомера, аккуратности. Шеф-повар напоминает о правилах безопасности при работе со шпажками, поощряет творчество в украшении блюд.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Самая приятная часть – дегустация! Команды угощают друг друга, делятся впечатлениями о вкусе и внешнем виде блюд. Шеф-повар благодарит всех за работу и объявляет, что победила дружба и кулинарное мастерство. Вручаются дипломы «Юный повар» и «Юный кондитер». Проводится краткая рефлексия: «Что было делать легче – готовить или убирать за собой?», «Какая профессия кажется вам теперь более интересной и почему?».

Материалы и оборудование: фартуки и колпаки; муляжи и карточки продуктов; корзины; заготовки «Меню», клей, картинки блюд; продукты для бутербродов (хлеб, сыр, овощи, фрукты), разделочные доски, безопасные ножи, шпажки; взбитые сливки/йогурт; технологические карты-схемы; дипломы.

Квест № 4 «Стройплощадка»

Целевая профессиональная область: архитектор, инженер-строитель, каменщик, крановщик, маляр.

Продолжительность: 50 минут.

Цель: сформировать начальное представление о строительных профессиях и взаимосвязи их труда; познакомить с алгоритмом трудового процесса (замысел – материалы – инструменты – действия – результат) на примере строительства дома; развивать конструктивные навыки и умение работать в бригаде.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий строительных профессий, их основных инструментов и операций; понимание того, что нарушение последовательности ведёт к разрушению постройки.

2. Деятельностный: умение конструировать по заданной схеме, выполнять трудовые операции в правильной технологической цепочке, классифицировать инструменты и материалы по профессиям и этапам работы.

3. Речевой: умение объяснять назначение инструмента, комментировать свои действия и результат этапа, используя причинно-следственные связи.

Сюжетная основа:

В группу приходит письмо-чертёж от Архитектора города Мастеров. На чертеже изображён красивый, но недостроенный детский сад. В письме написано: «Здравствуйте, юные строители! Мы начали строить новый детский сад для наших малышей, но случилась беда: мастера перепутали, что за чем делать. Каменщики хотят класть стены, а фундамент ещё не залили! Маляры пришли красить стены, которых пока нет. Помогите нам разобраться и построить садик правильно! Высылаю вам чертёж и план работы. Ваш Архитектор». Дети становятся бригадами-строителями и должны возвести здание, соблюдая правильную технологическую последовательность.

Игровые роли:

1. Архитектор (воспитатель): одет в белую каску, с рулеткой в руках и планшетом. Он контролирует выполнение алгоритма, задаёт наводящие вопросы, помогает разрешать споры.

2. Бригады строителей (дети): «Фундамент», «Стены», «Крыша», «Отделочники» (в зависимости от наполнения группы). Каждая бригада имеет капитана.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Воспитатель в роли Архитектора показывает детям чертёж и письмо. Создаётся проблемная ситуация: можно ли построить дом без фундамента? Что будет, если сначала покрасить стены, а потом их строить? Дети приходят к выводу, что в строительстве очень важен порядок. Архитектор знакомит детей с волшебным «Алгоритмом стройки» – на магнитной доске появляются пять карточек-этапов: 1. Замысел (Чертёж), 2. Материалы, 3. Инструменты, 4. Действия, 5. Результат. Дети делятся на бригады, получают каски (или эмблемы) и карты своего участка работы.

II. Основной этап (30-35 мин):

1. **«Чертёж и классификация инструментов»** (поисковое + классификационное, 10 мин).

Описание: В группе организованы три «склада» (столы, накрытые тканью). Дети получают запутанный план-лабиринт, по которому нужно найти нужный им склад. На «складах» лежат вперемешку инструменты и карточки с их изображениями.

Задание: Бригада «Фундамент» находит на своём складе всё, что нужно для заливки фундамента (экскаватор, бетономешалка, лопата, уровень). Бригада «Стены» – для кладки стен (мастерок, кирпичи, раствор, отвес). Бригада «Крыша» – для кровли (молоток, гвозди, доски, рубероид). Бригада «Отделочники» (если есть) – для покраски (кисти, валики, краска, ведро). После сбора инструментов каждая бригада получает набор карточек, где

изображены инструменты различных профессий, и должна разложить их в три корзинки: «Инструменты строителя», «Инструменты маляра», «Инструменты архитектора». Архитектор проверяет, задавая вопросы: «Чем отличается мастерок от шпателя?», «Для чего нужен уровень архитектору?».

2. «Строим по алгоритму» (конструктивное, 15 мин).

Описание: Место постройки – ковёр, на котором мелом или малярным скотчем обозначен контур фундамента. Каждая бригада по очереди, строго следуя алгоритму, выполняет свою часть работы, используя крупный строительный конструктор, мягкие модули, коробки и другой бросовый материал.

Задание:

Бригада «Фундамент» выкладывает прочное основание из крупных плоских блоков, проверяя уровнем (игрушечным) его ровность.

Бригада «Стены» на готовый фундамент устанавливает блоки-стены, соблюдая перевязку (как кирпичики, если позволяет конструктор), оставляя проёмы для окон.

Бригада «Крыша» устанавливает стропила и накрывает их большим листом картона или ткани.

Бригада «Отделочники» (или любой ребёнок из предыдущих бригад) наклеивает на стены и крышу аппликацию «окна», «черепица», красит крупной кистью (имитация).

Методические указания: Строжайше запрещается приступать к следующему этапу, пока Архитектор не примет предыдущий. Если стена падает, бригада обсуждает причину (кривой фундамент, непрочный материал) и исправляет ошибку. Архитектор задаёт вопросы: «Почему нельзя строить крышу без стен?», «Что случится, если окна будут намного шире стен?», формируя причинно-следственное мышление.

2. «Интервью у мастера» (коммуникативное, 5–7 мин).

Задание: После завершения строительства Архитектор обходит постройку с игрушечным микрофоном и берёт интервью у членов каждой бригады. Каждый ребёнок должен назвать свою профессию, показать инструмент и объяснить, что он сделал и какой получился результат. Например: «Я – каменщик. Я использовал мастерок и кирпичи. Я построил прочную стену, чтобы в доме было тепло».

III. Заключительный этап (5-7 мин):

У построенного «дома» проводится общая рефлексия. Архитектор говорит: «Спасибо, строители! Без вас детский сад никогда бы не был построен. Как вы думаете, какая профессия в строительстве самая главная?» Подводим к выводу, что все важны и связаны между собой. Вручаются удостоверения «Юный строитель» и бумажные каски с именами. Дети вспоминают «Алгоритм стройки» и обещают рассказать о нём родителям.

Материалы и оборудование: костюм Архитектора (каска, жилет, рулетка, планшет); чертёж и письмо; план-лабиринт; коробки-«склады»; муляжи и карточки строительных инструментов, карточки для классификации; магнитная доска с карточками «Алгоритм стройки»; крупный строительный конструктор, мягкие модули, коробки; малярный скотч для разметки; игрушечный микрофон; удостоверения, бумажные каски.

Квест № 5 «Почта России»

Целевая профессиональная область: почтальон, оператор почтовой связи.

Продолжительность: 40 минут.

Цель: расширить представления детей о работе почты; познакомить с операциями приёма, сортировки, взвешивания и доставки корреспонденции; развивать навыки сотрудничества и речевую активность в процессе обслуживания «клиентов».

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий и трудовых операций; понимание того, как письма и посылки доходят до адресатов.
2. Деятельностный: умение сортировать предметы по заданному признаку (адрес, масса); выполнять операции взвешивания и маркировки.
3. Социально-коммуникативный: умение вежливо общаться с «посетителями», оказывать помощь.

Сюжетная основа:

В группе появляется вывеска «Почтовое отделение №...». Воспитатель сообщает, что ночью случился переполох – все письма, посылки и бандероли перепутались. Скоро придут посетители, а на почте беспорядок. Детям предлагается стать почтовыми работниками, чтобы навести порядок и помочь всем, кто ждёт писем и подарков.

Игровые роли:

1. Начальник почты (воспитатель): руководит процессом, подсказывает, создаёт проблемные ситуации.
2. Операторы (дети): принимают посылки, взвешивают их, оформляют квитанции.
3. Сортировщики (дети): раскладывают письма по адресам.
4. Почтальоны (дети): доставляют корреспонденцию адресатам.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Обнаружение беспорядка и письма от «Директора почты» с просьбой о помощи. Обсуждение: какие профессии работают на почте? Что нужно для работы? Дети распределяют роли, надевают элементы униформы (кепки, сумки).

II. Основной этап (25-28 мин):

1. «Сортировка писем» (классификационное задание, 8 мин).

Описание: На стол высыпано множество конвертов разного цвета и размера. На каждом – символическое изображение адресата (картинка: «Бабушка и дедушка», «Детский сад», «Магазин игрушек», «Ферма»).

Задание: Сортировщики должны разложить все конверты в соответствующие ячейки большого почтового стеллажа (коробки с картинками). Попутно они проверяют, на все ли конверты наклеены марки; если нет – доклеивают (наклейки-«марки»).

2. «Взвесь и упакуй посылку» (практическое задание, 10 мин).

Описание: В отделение приходят «клиенты» (куклы или переодетые дети) и хотят отправить посылки (коробочки с сюрпризом). У стойки оператора – игрушечные весы, бланки квитанций, печати.

Задание: Оператор должен принять посылку, положить её на весы и «считать» вес (на весах наклеены картинки-символы: перышко, яблоко, арбуз). Затем ребёнок заполняет «квитанцию» (наклеивает картинки: кому, от кого, вес) и ставит печать. Оператор должен быть вежлив: «Здравствуйте! Куда отправляем посылку? Вам нужно заполнить бланк». Общение максимально приближено к реальному.

3. «Доставка адресату» (двигательное задание, 10 мин).

Описание: Почтальоны получают отсортированные письма и квитанции на посылки. В разных концах группы (или на прогулочном участке) размещены «адреса» – таблички с картинками тех же адресатов.

Задание: Почтальоны должны пройти по маршруту, неся сумку, найти нужный адрес и вручить корреспонденцию лично в руки (кукле или сотруднику). При вручении нужно

произнести фразу-формулу: «Здравствуйте! Вам письмо (посылка)! Распишитесь, пожалуйста».

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Начальник почты собирает сотрудников. Все вместе проверяют, все ли ячейки пусты (всё доставлено). Проводится рефлексия: «Какая работа была самой трудной? Почему?», «Что будет, если почтальон ошибётся адресом?», «Понравилось ли вам заботиться о людях и доставлять им радость?». Дети делают вывод, что почта связывает людей и без неё нельзя обойтись.

Материалы и оборудование: вывеска «Почта»; конверты с картинками-адресами; наклейки-марки; большой стеллаж-сортер (или несколько коробок с картинками); игрушечные весы с символами веса; бланки квитанций, картинки для наклеивания, печати; сумки почтальонов; посылки (коробочки); таблички-адреса в разных частях помещения; элементы костюмов (кепки).

Квест № 6 «Салон красоты»

Целевая профессиональная область: парикмахер, мастер маникюра, визажист.

Продолжительность: 40-45 минут.

Цель: расширить знания детей о профессиях сферы услуг; развивать творческое воображение, мелкую моторику и эстетический вкус; учить работать по алгоритмической карте, создавая причёску или маникюр по образцу.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, инструментов и материалов, понимание последовательности операций.
2. Деятельностный: умение классифицировать инструменты по профессиям; выполнять моделирующие действия (создание причёски на манекене, рисование узора на шаблоне).
3. Мотивационный: проявление творчества, аккуратности, доброжелательного отношения к «клиенту».

Сюжетная основа:

В группе открывается «Салон красоты "Волшебница"». Но все инструменты перепутаны, и мастера не знают, кто за что отвечает. Администратор салона (воспитатель) просит детей помочь подготовить салон к открытию и обслужить первых клиентов – любимых кукол, которых нужно красиво причесать и сделать маникюр к празднику.

Игровые роли:

1. Администратор (воспитатель): встречает клиентов, помогает мастерам, следит за порядком.
2. Парикмахеры, мастера маникюра, визажисты (дети).
3. Клиенты (куклы).

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Воспитатель обращает внимание на беспорядок на столиках. Предлагает навести порядок и подготовиться к приёму посетителей. Дети обсуждают, какие специалисты нужны, и получают бейджи с названием профессии.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. **«Наведи порядок»** (классификационное задание, 7 мин).

Описание: На общем подносе вперемешку лежат игрушечные инструменты: расчёски, бигуди, фен, ножницы (парикмахерские), пилочки, лаки, накладные ногти (маникюрные), кисточки, тени, помада (визажиста). Рядом стоят три органайзера с символами профессий.

Задание: Дети должны разложить все инструменты по органайзерам, обосновывая свой выбор. Администратор усложняет задачу: «А этот предмет (фен) – и парикмахеру нужен, и визажисту, чтобы волосы убрать. Как быть?» – подводим к тому, что некоторые инструменты универсальны.

2. **«Причёска для клиента»** (практическое задание, 10 мин).

Описание: Каждый парикмахер получает куклу-«клиента» с длинными волосами (или специальный учебный манекен-голову) и набор заколок, резинок, лент. На столе лежат карточки-схемы («Собери хвост», «Заплети косу из трёх прядей», «Сделай пучок»).

Задание: Парикмахер должен создать причёску в соответствии с запросом клиента (устным или по карточке-желанию), проговаривая свои действия.

3. **«Эскиз маникюра»** (творческое задание, 10 мин).

Описание: Мастера маникюра получают бумажные шаблоны кистей рук с нарисованными ногтями. Их задача – создать эскиз маникюра, используя фломастеры, блёстки, наклейки.

Задание: После завершения работы мастер презентует свой дизайн «клиенту» и администратору: «Это праздничный маникюр с цветами и стразами. Он подойдёт к красному платью».

III. Заключительный этап (5 мин):

Всех «клиентов» рассаживают на выставочной витрине (столе). Мастера по очереди рассказывают о своей работе. Администратор благодарит за помощь и просит ответить: «Что было самым сложным в вашей работе?», «Как вы думаете, почему люди ходят в салоны красоты?». Делается вывод, что эти профессии дарят людям красоту и хорошее настроение.

Материалы и оборудование: игрушечные инструменты парикмахера, мастера маникюра, визажиста; органайзеры; куклы с длинными волосами, расчёски, заколки, резинки, ленты; карточки-схемы причёсок; бумажные шаблоны кистей рук, фломастеры, блёстки, наклейки; бейджи.

Квест № 7 «Магазин «Всё для всех»

Целевая профессиональная область: продавец, кассир, товаровед.

Продолжительность: 40 минут.

Цель: систематизировать знания детей о профессиях торговли; формировать навыки классификации товаров по отделам, культуры обслуживания покупателей и финансовой грамотности на элементарном уровне.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, отделов магазина, понимание назначения ценников и чеков.

2. Деятельностный: умение группировать товары по категориям, моделировать диалог «продавец-покупатель», выполнять простые счётные операции (в пределах 10).

3. Социально-коммуникативный: умение вести ролевой диалог, используя вежливые формы обращения.

Сюжетная основа:

В группе открывается новый супермаркет «Всё для всех». Но директор магазина (воспитатель) в отчаянии: все товары свалены в одну кучу в центре зала, ценники перепутаны, касса не работает. Скоро придут покупатели. Детям предлагается стать сотрудниками магазина и подготовить его к открытию.

Игровые роли:

1. Директор магазина (воспитатель): направляет работу, создаёт внештатные ситуации.

2. Товароведы (дети): расставляют товар по отделам, проверяют сроки годности (нарисованы на упаковках).

3. Продавцы-консультанты (дети): помогают покупателям с выбором.

4. Кассиры (дети): пробивают товар, выдают чеки.

5. Покупатели (дети): с кошельками и списком покупок.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5 мин):

Директор обращает внимание на хаос и просит помощи. Обсуждение: какие отделы должны быть в большом магазине? (Овощной, молочный, хлебный, игрушки, канцтовары). Дети надевают бейджи и фартуки, распределяют роли.

II. Основной этап (25-28 мин):

1. **«Расставь товар по отделам»** (классификационное задание, 8 мин).

Описание: В центре – большая корзина с муляжами продуктов, коробочками, игрушками. В зале расположены стеллажи с табличками-отделами (картинки).

Задание: Товароведы должны быстро и правильно разложить все товары по своим отделам. Директор подбрасывает «неправильные» товары (например, игрушечную машинку в отдел овощей) и просит найти ошибку.

2. **«Ценники и касса»** (обучающее задание, 7 мин).

Описание: Рядом с товарами лежат цветные ценники с цифрами от 1 до 10. Кассир готовит кассу к работе: раскладывает «монетки» и «купюры» (магнитные или бумажные).

Задание: Товароведы должны на каждый товар прикрепить ценник. Покупатели получают кошельки с таким же набором монеток и список покупок из 2–3 товаров с указанием цены. Покупатель должен сверить количество денег со стоимостью покупок.

3. **«Покупки»** (сюжетно-ролевая игра, 12 мин).

Задание: Разыгрывается полноценный процесс: Покупатель приходит в магазин, продавец помогает найти товар, рассказывает о нём. Покупатель несёт товар в кассу. Кассир спрашивает: «У вас есть наша дисконтная карта? Пакет нужен?». Кассир «пробивает» товар, называет сумму, принимает оплату, даёт сдачу и чек. Покупатель проверяет чек. Игра проходит в свободном режиме, дети могут меняться ролями.

III. Заключительный этап (5 мин):

Директор закрывает магазин на перерыв. Все сотрудники собираются на «планёрку». Обсуждаются вопросы: «Какой товар сегодня пользовался спросом?», «Были ли вежливы продавцы?», «Что было сложнее – обслуживать покупателей или раскладывать товар?». Директор хвалит всех за хорошую работу и вручает наклейки «Лучшему сотруднику».

Материалы и оборудование: муляжи продуктов, коробочки, игрушки; стеллажи (можно из стульев или коробок) с табличками-отделами; ценники с цифрами; касса с выдвижным ящиком; «монетки» и «купюры»; кошельки; списки покупок (карточки с картинками и цифрами); бейджи, фартуки; чеки.

Квест № 8 «Аптека»

Целевая профессиональная область: фармацевт, провизор.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: сформировать понимание ответственной работы фармацевта; познакомить с классификацией лекарственных средств по назначению (простое: от кашля, от температуры, витамины) и алгоритмом изготовления простой микстуры в имитации; воспитывать бережное отношение к своему здоровью и понимание, что лекарства назначает врач и отпускает фармацевт строго по рецепту.

Диагностируемые показатели:

- Когнитивный: знание названия профессии, понимание её социальной значимости; умение различать лекарственные формы (таблетки, микстура) по назначению.
- Деятельностный: умение действовать по рецепту-алгоритму, выполнять операции смешивания, фасовки, маркировки.
- Регулятивный: умение следовать строгой инструкции без отклонений.

Сюжетная основа:

В аптеку «Здоровейка» приходит срочный заказ из больницы для игрушек (продолжение квеста №2). В заказе – рецепты на лекарства от кашля, температуры и витамины для ослабленных зверят. Но вот беда: все заготовки перепутались. Провизоры и фармацевты должны срочно разобрать компоненты, приготовить микстуры и упаковать их для отправки в больницу.

Игровые роли:

1. Заведующий аптекой (воспитатель): ответственный за контроль качества, выдаёт рецепты.
2. Провизоры (дети): проверяют рецепты, отвечают за технологию приготовления.
3. Фармацевты (дети): готовят «лекарства», фасуют и оформляют.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Заведующий аптекой зачитывает срочное письмо из больницы. Дети надевают белые халаты и шапочки. Обсуждается: «Можно ли просто так, без рецепта, давать лекарства? Почему? Кто такой провизор и что он делает?». Вводится правило: «Работаем строго по рецепту!».

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Разбери лекарства по группам» (классификационное, 8 мин).

Описание: На столе разложены разноцветные баночки, коробочки и карточки с нарисованными символами.

Задание: Дети распределяют их по трём аптечным полкам: «От кашля» (сироп, леденцы, травы), «От температуры» (таблетки, порошки), «Витамины» (драже, сироп шиповника). Попутно заведующий задаёт вопросы: «Когда мы принимаем это лекарство?», «Чем полезны витамины?».

2. «Изготовь микстуру по рецепту» (практическое, сенсорное, 12 мин).

Описание: Рецепт представляет собой карточку с алгоритмом: нарисовано 3 ложки воды, 1 ложка «сиропа» (разведённая гуашь или сок), 2 капли «витамина» (лимонный сок), всё перемешать.

Задание: Провизор «читает» рецепт, а фармацевт строго по инструкции смешивает в прозрачном стаканчике безвредные ингредиенты. Заведующий следит за точностью: «Ты добавил три ложки? Проверь!». Ошибка – «лекарство» будет неэффективным или даже опасным. Ингредиенты используются только безопасные (вода, красители, сок).

3. «Упакуй и подпиши» (продуктивное, 8 мин).

Описание: Готовые микстуры нужно разлить по маленьким флакончикам, закрыть их и оформить этикетку.

Задание: Дети аккуратно переливают жидкость через воронку, закрывают крышкой, наклеивают этикетку с названием («Микстура от кашля»), именем пациента (кличка

игрушки) и способом применения (нарисованы ложка и часы). Вся партия отправляется в «больницу».

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Заведующий аптекой принимает готовые лекарства, хвалит за чистоту и точность. Рефлексия: «Почему фармацевту нельзя ошибаться?», «Смогли бы вы сами, без врача, выбрать себе лекарство? Почему?». Формируется ответственное отношение к здоровью и понимание, что лекарства – не игрушка.

Материалы и оборудование: белые халаты и шапочки; рецепты-алгоритмы (карточки); карточки и баночки для классификации лекарств; прозрачные стаканчики, мерные ложки, вода, красители (сок свёклы, лимонный сок), воронки; флакончики с крышками; этикетки, карандаши, клей.

Квест № 9 «Автосервис»

Целевая профессиональная область: автомеханик, автоэлектрик, водитель.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: познакомить с профессиями, связанными с ремонтом и обслуживанием автомобилей; показать важность диагностики, знание устройства машины и соблюдения правил безопасности; закрепить умение работать по технологической карте-схеме (введение полного алгоритма трудового процесса).

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, основных узлов автомобиля (колесо, двигатель, фары), понимание их неисправностей.
2. Деятельностный: умение классифицировать инструменты по видам ремонта; действовать по схеме при «ремонте»; выполнять координированные движения (мелкая моторика при «шиномонтаже»).
3. Речевой: умение общаться с «клиентом», объяснять причину поломки и ход ремонта, используя глаголы и профессиональную лексику.

Сюжетная основа:

В «Автосервис у Петровича» приезжают «сломанные» машины. Водители (дети) жалуются: у одной не заводится двигатель, у другой спущено колесо, у третьей не горят фары. Мастер-приёмщик (воспитатель) выдаёт бригадам механиков наряды на ремонт. Дети должны провести диагностику, подобрать нужные инструменты и исправить все неполадки к приезду главного инженера.

Игровые роли:

1. Мастер-приёмщик (воспитатель): выписывает заказ-наряды, контролирует качество ремонта.
2. Бригады автомехаников (дети): каждая бригада получает свою машину и задание.
3. Автоэлектрики (2-3 ребёнка): отвечают за фары и «проводку».
4. Водители (дети): привозят машины и потом их забирают.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Въезд «поломанных» машин (игрушечных, больших). Воспитатель обращает внимание на жалобы водителей. Обсуждение: «Кто ремонтирует машины? Какие инструменты нужны?». Обращение к полной схеме «Алгоритм работы механика» (как на доске): Заказ-наряд (замысел) → Диагностика → Инструменты → Действия → Результат. Дети делятся на бригады.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Подбери инструмент» (классификационное + поисковое, 7 мин).

Описание: Огромный ящик с инструментами (игрушечными). Бригадам выдаётся карточка с «симптомами» неисправности.

Задание: Бригада должна найти в ящике только те инструменты, которые нужны для их ремонта. Например, для замены колеса – домкрат, баллонный ключ; для «ремонта» двигателя – гаечные ключи, отвёртки; для фар – отвёртка с индикатором (игрушка). Все выбранные инструменты раскладываются на верстаке.

2. «Диагностика и ремонт» (ролевое + практическое, 12 мин).

Описание: У каждой бригады – своя машина и технологическая карта с порядком действий (схематично). Неисправности имитируются: спущенное колесо – прилеплено липучкой не по центру, «двигатель не заводится» – снята какая-то деталь конструктора, «фары не горят» – не вставлены бумажные «лампочки».

Задание: Бригада выполняет ремонт строго по карте:

Осмотреть машину, найти неисправность.

Выбрать инструмент.

Устранить поломку (открутить-закрутить, заменить деталь, вставить «лампочку»).

Проверить исправность.

Методические указания: Мастер-приёмщик подходит к каждой бригаде и просит механика проговорить: «Что ты сейчас делаешь? Каким инструментом?».

3. «Шиномонтаж» (двигательное + практическое, 8 мин, может выполняться как динамическая пауза).

Описание: На ковре – обручи и кольца разного размера. Зона – «Шиномонтаж».

Задание: Один ребёнок держит «ось» (гимнастическую палку), другой на скорость должен нанизывать на неё «колёса» (кольца) и закрепить «гайкой» (крупная деталь). Это может быть отдельным соревновательным заданием для всех, пока машины ждут ремонта.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Водители приходят забирать машины. Механики сдают работу, рассказывают о проделанном ремонте. Мастер-приёмщик оценивает качество, благодарит. Рефлексия: «Что было сложнее всего починить?», «Почему важно, чтобы машины были исправны?». Подводим к тому, что от механиков зависит безопасность людей на дорогах.

Материалы и оборудование: крупные игрушечные машинки (грузовики, легковые); игрушечные инструменты в большом ящике; верстаки (детские столики); технологические карты-схемы ремонта; детали машин на липучках; обручи, кольца, гимнастические палки для «шиномонтажа»; заказ-наряды; бейджи.

Квест № 10 «Ферма «Весёлый урожай»

Целевая профессиональная область: фермер, агроном, ветеринар, зоотехник.

Продолжительность: 50 минут.

Цель: сформировать представления о профессиях сельскохозяйственного цикла и их взаимосвязи; развивать понимание сезонности труда, заботы о растениях и животных; закрепить умение работать по алгоритму в разных видах деятельности.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, основных операций (посев, уход, сбор урожая, лечение животных); понимание различий между растениеводством и животноводством.

2. Деятельностный: умение классифицировать семена, выполнять имитационные действия по посадке и уходу; проводить «осмотр» животного.

3. Речевой: умение связно объяснять, для чего нужна каждая операция, используя глаголы и структуру «чтобы...».

Сюжетная основа:

Дети получают письмо от фермера Ивана Петровича. На ферме случилось несчастье: засуха погубила часть рассады, а некоторые животные заболели. Фермер просит помочь восстановить хозяйство к приезду комиссии. Дети становятся разнорабочими на ферме: одни будут агрономами, другие ветеринарами и зоотехниками.

Игровые роли:

1. Бригадир (воспитатель): раздаёт задания, следит за временем и качеством.

2. Агрономы (дети): работают в огороде и саду.

3. Ветеринары и зоотехники (дети): работают на скотном дворе.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Чтение письма, создание проблемной ситуации. Рассмотрение плана-карты фермы: где огород, где сад, где скотный двор. Дети делятся на две большие бригады, надевают рабочие жилеты или панамы.

II. Основной этап (30-35 мин)

1. «Посевная и огород» (практическое, 12 мин, для агрономов).

Описание: В контейнерах – земля, лупы, семена разных растений (фасоль, горох, овёс, тыква), карточки-пакетики с образцом. На грядках (лотках) таблички: «Овощи», «Зелень», «Цветы».

Задание: Агрономы сначала сортируют семена по пакетикам, рассматривают их под лупой, сравнивают. Затем, следуя алгоритму (схема «Посадка»: сделать лунку → положить семя → засыпать землёй → полить → воткнуть палочку-метку), высевают семена в лотки.

2. «Ветеринарный осмотр» (ролевое, 12 мин, для ветеринаров).

Описание: В загончике (на столе) – игрушечные животные (корова, телёнок, курица). У каждого – карточка с «симптомом» (нарисовано: хромяя нога, грустные глаза, взъерошенные перья).

Задание: Ветеринары и зоотехники действуют по алгоритму осмотра (схема на заборе): Осмотр животного → Измерение температуры (игрушечный термометр) → Определение болезни по карточке → Назначение лечения (выбрать из предложенных картинок: мазь, витамины, отдельная клетка) → Проведение процедуры (имитация). После постановки «диагноза» дети должны накормить животных «правильным» кормом (сено, зерно), который выбирают из нескольких вариантов.

3. «Сбор урожая» (двигательное + классификационное, общее для всех, 8 мин).

Описание: Взрослые «посадили» в разных местах полосы препятствий муляжи овощей и фруктов, а также «сорняки» (зелёные бумажки).

Задание: Всей командой нужно пройти по маршруту, собрать все спелые плоды (овощи в одну корзину, фрукты – в другую), а сорняки – в ведро.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Бригадир собирает всех у «правления». Подводятся итоги: сколько грядок засеяно, сколько животных вылечено. Рефлексия: «Какая работа была самой тяжёлой?», «Почему всех животных нужно вовремя кормить и лечить?», «Что будет, если не убирать сорняки?». Формируется понимание того, что труд на земле – основа жизни и требует огромного усердия.

Материалы и оборудование: контейнеры с землёй, лотки, семена, лупы, лейки, палочки-метки; муляжи животных, карточки симптомов, игрушечный термометр, карточки с лекарствами и кормами; муляжи овощей и фруктов, «сорняки»; полоса препятствий; корзины; схема «Алгоритм осмотра»; план-карта фермы; жилеты.

Квест № 11 «Космическое путешествие»

Целевая профессиональная область: космонавт, инженер-конструктор, врач-космофизиолог (в игровой форме).

Продолжительность: 50 минут.

Цель: расширить представления о профессиях, связанных с космосом; развивать воображение, физическую выносливость, навыки конструирования по схеме и работы в команде; на примере космонавта показать важность всесторонней подготовки (знания, здоровье, смелость).

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, атрибутов космонавта (скафандр, ракета), понимание цели космических полётов.
2. Деятельностный: умение собирать модель по схеме из крупных деталей; выполнять сложные координированные движения в эстафете; действовать по алгоритму при проведении «исследований».
3. Коммуникативный: умение вести радиопереговоры, передавать информацию в сжатой, чёткой форме.

Сюжетная основа:

Из Центра управления полётами (ЦУП) приходит сигнал тревоги: на лунной базе «Малыш-1» сломалась система жизнеобеспечения. Экипаж срочно должен отправиться в космос, починить модуль и провести исследования. Но ракета ещё не собрана, а экипаж не проходил медосмотр. Дети становятся отрядом космонавтов и инженеров.

Игровые роли:

1. Руководитель полёта (воспитатель): находится в ЦУПе, даёт команды по радио.
2. Инженеры-конструкторы (группа детей): собирают ракету.
3. Космонавты (группа детей): проходят подготовку, выполняют миссию на Луне.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Получение сигнала (звучит сирена, на экране – карта Луны). Руководитель полёта объясняет ситуацию. Проводится короткое обсуждение: «Кто летает в космос?», «Каким должен быть космонавт?», «Из чего состоит ракета?». Дети распределяют роли и получают отличительные знаки.

II. Основной этап (30-35 мин):

1. **«Построй ракету»** (конструктивное, 10 мин).

Описание: Инженеры получают большую схему ракеты и склад модулей (крупный конструктор, коробки, обручи, конусы). Рядом – детали, не относящиеся к ракете.

Задание: Инженеры должны собрать ракету строго по схеме, отбирая только нужные модули, и доложить в ЦУП о готовности.

2. **«Предполётная подготовка»** (двигательно-игровая, 10 мин).

Описание: Пока инженеры строят ракету, космонавты проходят серьёзную подготовку в «Центре подготовки». Это полоса препятствий с заданиями: проползти по скамейке («невесомость»), пройти по канату (сохранить равновесие на «метеоритной тропе»), попасть мячом в цель (точность), правильно ответить на вопросы («мозговой штурм»: название планет, зачем нужен скафандр).

Методические указания: «Врач» (помощник воспитателя или ребёнок) измеряет «пульс» до и после подготовки, даёт допуск к полёту. Это закрепляет понимание важности здоровья.

3. **«Миссия на Луне»** (познавательно-ролевая, 12 мин).

Описание: Экипаж заходит в ракету (под дуги). Звучит обратный отсчёт, «взлёт». Космонавты выходят «на поверхность Луны» (на ковёр, где разложены «лунные камни» – мячи из фольги, «обломки модуля» – детали конструктора). Связь с ЦУПом через рацию: «База, я – Сокол, приступил к выходу в открытый космос».

Задание:

- 1) Восстановить «модуль» – собрать из деталей простую конструкцию (куб, домик).
- 2) Собрать образцы лунных пород в контейнер, классифицируя их по цвету (серебристые и золотые).
- 3) Установить флаг (макет).

Все действия сопровождаются комментариями в рацию.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Экипаж возвращается на Землю. В ЦУПе – встреча, объятия. Руководитель полёта просит каждого рассказать о своём задании и чувствах. Рефлексия: «Трудно ли быть космонавтом?», «Что самое важное в работе инженера-конструктора?», «Хотели бы вы полететь в космос по-настоящему?».

Материалы и оборудование: схема ракеты, крупные модули, коробки, обручи, конусы; спортивный инвентарь для полосы препятствий; рации или муляжи; «лунные камни» из фольги, детали конструктора; контейнеры для сбора образцов; элементы костюмов (шлемы, накидки); карточки для «мозгового штурма».

Квест № 12 «Телестудия «Профи-ТВ»

Целевая профессиональная область: телеведущий, журналист, видеооператор, режиссёр.

Продолжительность: 50 минут.

Цель: расширить представления о профессиях медиасферы; развивать связную диалогическую и монологическую речь, умение презентовать профессию с опорой на план (карточку-помощницу); формировать навыки самооценки и взаимооценки.

Диагностируемые показатели:

1. Речевой: умение строить рассказ о профессии по пунктам (название, цель, инструменты, действия, результат); чёткость дикции, интонационная выразительность, умение отвечать на вопросы «журналиста».

2. Деятельностный: умение взаимодействовать в съёмочной группе, выполнять роль оператора или ведущего.

3. Регулятивный: умение оценивать своё выступление по заданным критериям (понятность, последовательность, интересность).

Сюжетная основа:

В детском саду открывается телеканал «Профи-ТВ», который будет рассказывать о профессиях. Уже назначен день съёмок, но ведущий растерял сценарий. Детям предлагается стать съёмочной группой и подготовить выпуск передачи «Кем быть?», в котором каждый расскажет о какой-то профессии, а родители увидят это в видеоролике.

Игровые роли:

1. Режиссёр (воспитатель): даёт команды, задаёт критерии оценки, «записывает» видео (можно на настоящий планшет, создавая эффект реального ТВ).

2. Операторы (2-3 ребёнка): «снимают» выступления на игрушечные камеры.

3. Телеведущие/ герои репортажа (дети): готовят и презентуют рассказ о выбранной профессии.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Режиссёр собирает команду, объясняет нештатную ситуацию и предлагает детям стать звёздами экрана. Обсуждаются критерии успешного выступления (вывешиваются на доску): 1. Говорю громко, чётко, смотрю на зрителя (Понятность). 2. Рассказываю по порядку: кто я, что делаю, что мне нужно для работы, зачем это людям (Последовательность). 3. Использую жесты, показываю инструмент или готовый продукт (Интересность). Дети тянут жребий (карточки с символами профессий), которые они будут представлять. В идеале профессии должны быть из уже изученных в предыдущих квестах, плюс можно добавить 1–2 новые, о которых кратко расскажет режиссёр.

II. Основной этап (30-35 мин):

1. **«Кастинг (подготовка репортажа)»** (подготовительное, 10 мин).

Описание: Каждый «герой» получает карточку-помощницу с планом рассказа и набором картинок по своей профессии.

Задание: Подготовить устный рассказ по пунктам, подобрать реквизит (инструменты, костюм, готовый продукт) и отрепетировать выступление перед оператором. Режиссёр подходит к каждому, помогает выстроить логику, подбирает точные слова.

2. **«Стоп! Снято!» (создание реквизита)** (продуктивное, 10 мин, может выполняться параллельно или как часть подготовки).

Описание: Для качественной картинки оператору нужен интересный реквизит. Поэтому дети в художественной мастерской быстро создают элементы: из бумаги и картона – микрофон, хлопушку-нумератор, бейджи с названием профессии, а также дорисовывают эскиз результата труда (например, повар – рисунок торта, строитель – макет дома).

Задание: Создать 1-2 предмета, которые украсят кадр.

3. **«Прямой эфир»** (презентация + оценка, 15 мин).

Описание: Оборудуется студия: стол, два стула, камера, экран-заставка.

Задание: Режиссёр командует: «Мотор! Снимаем!». Каждый ребёнок выходит в студию, садится (или стоит) на точку, оператор «снимает». Ребёнок-ведущий (или герой репортажа) рассказывает о своей профессии, опираясь на план и демонстрируя реквизит. После мини-выступления режиссёр просит зрителей (других детей, ожидающих очереди) оценить по трём звёздам, поднимая карточки (красная – отлично, зелёная – хорошо, жёлтая – надо постараться). Сначала самооценка («Как ты сам себя оцениваешь?»), потом оценка зрителей. Режиссёр даёт краткую, позитивную обратную связь.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Объявляется конец съёмок. Режиссёр говорит, что смонтирует из этого настоящий фильм и отправит родителям (важный мотивирующий момент). Рефлексия: «Чьё выступление было самым понятным? Почему?», «Что было труднее – готовить реквизит или говорить на камеру?», «Узнали ли вы что-то новое о профессиях?». Вручение дипломов «Почётный работник Профи-ТВ» и наклеек «Мастер слова» тем, кто набрал больше всего звёзд.

Материалы и оборудование: игрушечная камера, планшет для записи (опционально); карточки-помощницы с планом рассказа; карточки с символами профессий; материалы для реквизита (бумага, картон, фломастеры, клей, палочки); студийная мебель; звёзды для оценки (красные, зелёные, жёлтые); дипломы, наклейки.

Квест № 13 «Библиотека»

Целевая профессиональная область: библиотекарь, писатель, переплётчик.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: расширить представление о книжной культуре и профессиях, связанных с созданием и хранением книг; формировать бережное отношение к книгам; развивать умение систематизировать предметы по существенному признаку; стимулировать словесное творчество.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий; умение классифицировать книги по жанрам (сказки, рассказы о животных, книги о профессиях, энциклопедии).
2. Деятельностный: умение «ремонтировать» книгу (подклеивать страницы скотчем), работать с читательским формуляром; участвовать в коллективном сочинении текста.
3. Мотивационный: проявление интереса к книге как источнику знаний, желания создать свою собственную книгу.

Сюжетная основа:

В детском саду – «Неделя книги». Библиотекарь (воспитатель) приглашает детей посетить «Центральную детскую библиотеку». Но при входе в книгохранилище они видят ужасный беспорядок: книги свалены в одну кучу, некоторые порваны, у многих потеряны обложки. Оказывается, злой волшебник Беспорядок заколдовал библиотеку. Чтобы снять заклятье, нужно навести порядок, вылечить все «больные» книжки и создать собственную, новую, яркую книгу о профессиях, которая станет символом возрождения библиотеки.

Игровые роли:

1. Главный библиотекарь (воспитатель): руководит процессом, рассказывает о правилах.
2. Библиотекари-реставраторы (дети): ремонтируют книги, сортируют их.
3. Писатели и художники-иллюстраторы (дети): сочиняют и оформляют новую книгу.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Обнаружение беспорядка, получение послания от Беспорядка. Главный библиотекарь рассказывает о важности библиотек и роли библиотекаря. Дети делятся на две бригады: «Спасатели книг» и «Создатели книг».

II. Основной этап (25-30 мин):

1. **«Расставь книги по темам»** (классификационное задание, 10 мин).

Описание: На столах – множество детских книг, обложки которых обёрнуты цветной бумагой, а на торце нарисован символ жанра (колобок – сказки, зайчик – о животных, каска – профессии, глобус – энциклопедии). Вдоль стены – большие цветные «стеллажи» (коробки с таким же символом).

Задание: Библиотекари-реставраторы должны разложить все книги по своим стеллажам, попутно проверяя, все ли страницы на месте. Ошибки Беспорядка (например, книга про животных попала в сказки) нужно исправить.

2. **«Книжкина больница»** (практическое, 10 мин).

Описание: Часть книг требуют лечения: порванные страницы, оторванные обложки.

Задание: Дети получают набор «доктора для книг»: скотч, клей-карандаш, полоски бумаги, ластик. Они аккуратно подклеивают страницы, восстанавливают уголки. Главный библиотекарь учит, как правильно обращаться с книгой, чтобы она долго служила.

3. **«Сочиняем книгу «Азбука профессий»** (творческое, 10–12 мин).

Описание: Писатели и художники садятся за стол творчества. Подготовлена «книжка-раскладушка» из ватмана, на каждой странице которой написана буква и приклеена картинка-контур орудия труда или человека определённой профессии (А – архитектор, В – врач, П – повар, С – строитель и т.д.).

Задание: Дети должны раскрасить картинки, дописать (приклеить) название профессии и придумать одно предложение о ней (например, «Строитель строит дома»). Главный библиотекарь помогает сформулировать и записать предложение. В итоге создаётся коллективная «Азбука профессий».

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Все книги расставлены, «больные» вылечены, новая «Азбука» заняла почётное место на полке. Беспорядок побеждён. Главный библиотекарь благодарит помощников. Рефлексия: «В чём важность работы библиотекаря?», «Почему книги нужно беречь?», «Понравилось ли вам быть писателями?». Дети записываются в «читальный зал» и обещают бережно относиться ко всем книгам в группе и дома.

Материалы и оборудование: детские книги с символами жанров; большие коробки-стеллажи с символами; скотч, клей, полоски бумаги, ластик; ватман, сложенный «книжкой», с заготовленными страницами и контурами; фломастеры, карандаши, наклейки с буквами и словами.

Квест № 14 «Швейная мастерская»

Целевая профессиональная область: модельер-дизайнер, швея, закройщик.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: расширить представления детей об индустрии моды и профессиях, связанных с созданием одежды; развивать эстетический вкус, творческие способности, мелкую моторику; закрепить алгоритм трудового процесса (идея → эскиз → материал → изготовление → примерка).

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, этапов создания одежды; понимание свойств материалов (цвет, фактура).
2. Деятельностный: умение создавать простой эскиз по описанию, подбирать ткани по фактуре и цвету, выполнять «сшивание» (соединение деталей) и декорирование.
3. Коммуникативный: умение презентовать свою модель, описывая её особенности.

Сюжетная основа:

В Доме моды «Волшебная иголочка» случился аврал. Знаменитый модельер заболел, а заказчица – кукла Барби – очень ждёт новый наряд к балу. В мастерской есть всё необходимое, но работать некому. Воспитатель предлагает детям стать кутюрье и выполнить срочный заказ: создать платье или костюм для куклы. А заодно помочь другим «клиентам» – игрушкам, которые тоже хотят новый гардероб.

Игровые роли:

1. Управляющий ателье (воспитатель): встречает заказчиков, раздаёт технические задания.
2. Модельеры-дизайнеры (дети): создают эскизы, подбирают ткани.
3. Швеи (дети): выполняют сборку и декор нарядов.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Воспитатель показывает письмо от заболевшего модельера и эскизы платьев. Обсуждение: «Кто придумывает одежду? Кто её шьёт?», «Что такое ткань, фурнитура?». На доске вывешивается алгоритм: «Замысел (эскиз) → Ткань → Инструменты (ножницы, игла, нитки) → Действия (раскрой, сётка, строчка) → Результат (платье)». Дети получают бейджи и превращаются в мастеров.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Эскиз и подбор ткани» (творческое, 10 мин).

Описание: Каждый дизайнер получает лист с контуром платья (или рубашки) и «заказ» от игрушки (карточка с пиктограммами: красный цвет, длинное, с бантом).

Задание: Раскрасить эскиз в соответствии с пожеланиями клиента, а затем подойти к «складу тканей» (стол с лоскутами разного цвета и фактуры) и выбрать тот, который соответствует эскизу.

2. «Сшей наряд» (практическое, 12 мин).

Описание: На столе лежат заготовки из фетра или плотной ткани – детали платья (перед, спинка), которые нужно «сшить»: на деталях есть дырочки-петли и пуговицы, или липучки. Другие наряды собираются на кукле-манекене из бумажных деталей (бумажная кукла).

Задание: Швеи реализуют эскиз: соединяют детали, пристёгивая пуговицы или застёгивая липучки, украшают готовое изделие тесьмой, пайетками, лентами.

3. «Показ мод» (презентационное, 5–7 мин).

Описание: После завершения работы устраивается мини-показ мод. Каждая модель (дизайнер и швея) выходит на подиум (дорожка между стульями) и представляет свой наряд: «Это вечернее платье для куклы Кати. Оно красного цвета, сшито из шёлка. Украшено золотым бантом. В нём можно пойти на бал!»

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Управляющий ателье благодарит мастеров. «Клиенты» (куклы) очень довольны. Рефлексия: «Что самое сложное в работе швей?», «Почему так важен точный эскиз?», «Какую одежду вы бы хотели придумать сами?». Все получают дипломы «Мастер иголочка».

Материалы и оборудование: бланки-эскизы с контурами одежды, карточки-заказы; лоскуты тканей; заготовки деталей из фетра с пуговицами/липучками или бумажные куклы с одеждой; тесьма, пайетки, ленты, пуговицы; куклы-манекены; подиум; музыка для показа; дипломы.

Квест № 15 «Цветочный салон»

Целевая профессиональная область: флорист, фитодизайнер, ландшафтный дизайнер (начальные представления).

Продолжительность: 45 минут.

Цель: познакомить с профессией флориста; учить видеть красоту природы и создавать гармоничные композиции; развивать сенсорное восприятие (цвет, форма, запах), навыки композиционного мышления; воспитывать эстетический вкус.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названия профессии, понимание сути работы (составление букетов и композиций, украшение помещений).
2. Деятельностный: умение сортировать цветы по оттенку; составлять композицию, подчиняясь единому замыслу (подарок, украшение); работать по инструкции (схеме букета).
3. Речевой: умение описать свою композицию: для кого предназначена, в какой стилистике выполнена, почему выбраны те или иные цветы.

Сюжетная основа:

В городе открывается цветочный салон «Седьмой лепесток». Первый заказ – оформление торжественного зала ко Дню именинника и букет для именинницы. Но все доставленные цветы и материалы перемешались. Флористы и дизайнеры салона (дети) должны разобрать поставку, собрать праздничный букет и создать украшения для зала.

Игровые роли:

1. Директор салона (воспитатель): принимает заказы, консультирует.
2. Флористы (дети): работают с живыми (или искусственными) цветами, составляют букеты.
3. Фитодизайнеры (дети): создают композиции для украшения интерьера (панно, гирлянды).

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Директор показывает приглашение на день рождения и заказ. Рассказывает, что такое флористика. Дети рассматривают образцы букетов и композиций (фото или настоящие). Обсуждение: «Чем флорист отличается от садовника?», «Зачем люди дарят друг другу цветы?».

II. Основной этап (25-30 мин):

1. **«Разбери цветы»** (классификационное, 7 мин).

Описание: В «холодильнике» (большая коробка) в беспорядке искусственные и бумажные цветы всех оттенков.

Задание: Дети сортируют цветы по оттенкам в отдельные вазы: «красный – розовый», «жёлтый – оранжевый», «белый – голубой». Это подготовка к созданию гармоничных по цвету букетов.

2. **«Собери букет»** (практическое, 12 мин).

Описание: Каждый флорист получает карточку-схему будущего букета (например: в центре – 1 крупный красный цветок, вокруг – 3 белых, окаймление – зелень) и «ножку»-основу (флористическая губка в конусе, или пластилиновый шар на палочке).

Задание: Следуя схеме, дети собирают свой букет, втыкая цветы и листья в основу. Задача – не только правильно воспроизвести схему, но и добавить элемент творчества (выбрать оттенок зелени, добавить ленту).

3. **«Украсть зал»** (коллективное, 10 мин).

Описание: Фитодизайнеры получают длинную полосу бумаги (гирлянда) и крупные вырезанные цветы, а также рамку для панно.

Задание: Создать праздничную гирлянду: наклеить цветы в определённой ритмической последовательности (например, красный – жёлтый – красный – жёлтый). Панно оформляется в единой стилистике с букетом. Вся работа ведётся коллективно.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Готовые букеты ставятся в вазы, зал украшается гирляндами и панно. Именинница (кукла) «принимает» работу. Директор салона спрашивает у каждого флориста, как называется его букет и кому бы он его подарил. Рефлексия: «Что самое приятное в работе флориста?», «Почему важно подбирать цветы по цвету?», «Какое настроение создают цветы?». Вручаются наклейки «Юный флорист».

Материалы и оборудование: искусственные и бумажные цветы, листья; вазы и корзины; карточки-схемы букетов; основы для букетов (флористическая губка, конусы); ленты; полоса бумаги, крупные вырезанные цветы, клей; рамка для панно; фото и картинки цветочных композиций.

Квест № 16 «Спасатели на воде»

Целевая профессиональная область: спасатель МЧС, водолаз.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: сформировать начальные представления о профессии спасателя на воде и водолаза; воспитывать смелость, собранность, готовность прийти на помощь; развивать координацию движений, умение действовать в команде в экстремальной (игровой) ситуации.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, специального снаряжения (акваланг, маска, спасательный круг), правил поведения на воде.
2. Деятельностный: умение проходить полосу препятствий, «погружаться» в воду (имитация), оказывать элементарную «помощь» (достать утопающего, сделать искусственное дыхание на кукле).
3. Эмоционально-волевой: проявление решительности, выдержки при выполнении сложных заданий.

Сюжетная основа:

По радиации на пост МЧС поступает сигнал: «В районе городского пляжа перевернулась лодка! Человек за бортом! Требуется спасатели-водолазы». В детский сад срочно доставляют снаряжение. Воспитатель-командир объявляет о сборе спасательного отряда. Дети проходят ускоренную подготовку и отправляются на выполнение задания.

Игровые роли:

1. Командир спасательного отряда (воспитатель): отдаёт приказы, координирует операцию.
2. Водолазы (дети): участвуют в поиске и подъёме «пострадавшего».
3. Спасатели-медики (дети): оказывают первую помощь.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Сигнал тревоги, быстрая мобилизация. Командир объясняет задачу. Краткий инструктаж: что такое акваланг и для чего он нужен водолазу. Проговариваются правила: «Слушать командира, не суетиться, помогать друг другу».

II. Основной этап (25-30 мин):

1. **«Собери снаряжение водолаза»** (поисковое задание на время, 7 мин).

Описание: В «оружейной комнате» разложены предметы: акваланг, маска, ласты, а также каска пожарного, милицейский жезл и т.п.

Задание: Отряду за 2 минуты нужно найти и надеть (или разложить перед собой) только то снаряжение, которое необходимо водолазу, объяснив назначение каждого предмета. Командир задаёт каверзные вопросы: «А каска? Может, водолазу тоже нужна?» (нет, под водой она мешает).

2. **«Глубоководное погружение»** (полоса препятствий, 12 мин).

Описание: «Акватория порта» – полоса препятствий, стилизованная под подводный мир: проползти по длинной скамейке («затонувший корабль»), пролезть через обручи, затянутые синей тканью («грот»), собрать разбросанные «жемчужины» (шарики) в сетку, и наконец, найти «пострадавшего» (куклу, завернутую в водоросли-ленты).

Задание: Водолазы по очереди проходят полосу, собирают жемчуг, освобождают куклу из «водорослей» (развязывают ленты) и доставляют её на берег (мат).

3. **«Спасательная операция на берегу»** (ролевое, 10 мин).

Описание: Пострадавший без сознания. Спасатели-медики приступают к реанимации.

Задание: Под руководством командира дети выполняют алгоритм первой помощи: проверяют дыхание (подносят зеркальце ко рту), освобождают дыхательные пути (запрокидывают голову кукле), делают «искусственное дыхание» (нажимают на грудную клетку, дуют на куклу). Все действия проговариваются: «Проверяю пульс. Дыхания нет!

Приступаем к непрямому массажу сердца». Эта сцена – кульминация, она воспитывает ответственность и даёт элементарные знания.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

«Пострадавший» (кукла) приходит в себя (воспитатель незаметно прикрепляет улыбку, поднимает руку куклы). Командир объявляет: «Операция прошла успешно! Благодарю за службу!». Рефлексия в кругу: «Что вы чувствовали, когда спасали человека? Было ли страшно?», «Какими качествами должен обладать спасатель?», «Зачем водолазу акваланг?». Вручение значков «Юный спасатель МЧС».

Материалы и оборудование: рация; снаряжение водолаза (игрушечное или макет); спортивный инвентарь для полосы препятствий; синяя ткань, обручи; кукла, ленты-«водоросли»; аптечка, зеркальце; значки спасателей.

Квест № 17 «Музыкальная студия»

Целевая профессиональная область: музыкант-исполнитель, звукорежиссёр, композитор (на элементарном уровне).

Продолжительность: 40 минут.

Цель: расширить представления о музыкальных профессиях; развивать чувство ритма, тембровый слух; научить элементарной работе со звукозаписью (имитация); стимулировать творческое самовыражение через игру на шумовых инструментах.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, понимание разницы между исполнителем и звукорежиссёром; умение различать звучание разных шумовых инструментов.

2. Деятельностный: умение изготовить простейший музыкальный инструмент; следовать ритмическому рисунку; выполнять ролевые функции звукорежиссёра (давать команды записи, оценивать громкость).

3. Мотивационный: проявление интереса к музыке, желание играть в оркестре.

Сюжетная основа:

В детском саду объявлен конкурс «Голос детства». Для участия нужно записать в профессиональной студии весёлую песенку или шумовую композицию. Продюсер (воспитатель) приглашает детей в музыкальную студию «Нота». Но звукорежиссёр потерял все настройки, а музыканты растеряли свои инструменты. Нужно создать новые инструменты, настроить «аппаратуру» и записать хит!

Игровые роли:

1. Продюсер (воспитатель): руководит процессом, оценивает результат.

2. Звукорежиссёры (2-3 ребёнка): сидят за пультом (имитация), «записывают» музыку, регулируют громкость.

3. Музыканты оркестра (остальные дети): играют на шумовых инструментах.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Объявление о конкурсе. Рассказ о работе звукорежиссёра (показать фото студии, пульта). Прослушивание короткого музыкального фрагмента с разными шумами. Вопрос: «Что делает музыкант? Что делает звукорежиссёр? Чем они отличаются?».

II. Основной этап (25-28 мин):

1. «Собери шумовой оркестр» (творческое, 10 мин).

Описание: На столах – материалы: баночки из-под йогурта, крупа (гречка, рис, фасоль), скорлупки от орехов, камешки, бумага, пустые коробочки.

Задание: Каждый музыкант изготавливает себе один шумовой инструмент (маракас, шуршунчик, стучалку) и презентует его: «Это маракас, он шуршит, как волны». Продюсер помогает закрепить детали.

2. «Запись трека» (музыкально-ритмическое, 12 мин).

Описание: Оборудована «студия»: микрофон на подставке (бутафорский или настоящий), «пульт звукорежиссёра» (коробка с кнопками-крышками). Продюсер-воспитатель задаёт элементарный ритмический рисунок (например, две четверти, одна пауза).

Задание: Звукорежиссёр даёт команды: «Тишина в студии!», «Мотор!», «Снимаем дубль 1». Музыканты играют ритм на своих инструментах под счёт продюсера, стараясь не сбиваться. Задача звукорежиссёра – во время исполнения показать карточки «громко» (красный кружок) и «тихо» (синий кружок), регулируя громкость. Оркестр должен слушаться.

3. «Сведение (прослушивание)» (коммуникативное, 5 мин).

Задание: Продюсер проигрывает запись (если была реальная) или просто объявляет: «А теперь прослушаем, что у нас получилось». Дети вслушиваются, оценивают, не было ли фальши. Звукорежиссёр объясняет, что можно сделать громче, что тише (на словах).

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Продюсер хвалит запись и говорит, что она точно победит. Обсуждение: «Чья работа была самой ответственной? Почему?», «Что было труднее – играть или записывать?», «Понравилась ли вам профессия звукорежиссёра?». Вручение «Золотого диска» (из картона).

Материалы и оборудование: баночки, крупа, скотч, материалы для шумовых инструментов; бутафорский микрофон; пульт звукорежиссёра (коробка с кнопками); карточки «громко/тихо»; если возможно, настоящий диктофон или планшет для записи; «Золотые диски».

Квест № 18 «Экологический патруль»

Целевая профессиональная область: эколог, лесник, зоолог (на уровне общего обзора).

Продолжительность: 45 минут.

Цель: сформировать экологическое сознание и представления о профессиях, стоящих на страже природы; научить сортировке мусора, простейшим способам очистки воды и посадки растений; показать важность природоохранной деятельности для всей планеты.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание профессии эколога и лесника, понимание причин загрязнения окружающей среды и способов её защиты.
2. Деятельностный: умение классифицировать отходы по типу материала (бумага, пластик, стекло); проводить простейший опыт по фильтрации воды; высаживать семена.
3. Ценностно-мотивационный: проявление эмоционального отклика на «беду» в лесу, желание помогать природе, сформированность ответственного поведения.

Сюжетная основа:

Дети получают видеописьмо от Лесной Феи: «Ребята, беда! Злой Мусорный Монстр напал на наш заповедный лес! Он разбросал повсюду мусор, засорил родник, и теперь звери болеют, а цветы не растут. Только вы можете помочь – стать экологическим патрулём и спасти лес!». Воспитатель предлагает срочно отправиться в заповедник и провести экологическую операцию.

Игровые роли:

1. Начальник экопатруля (воспитатель): руководит операцией по станциям.
2. Экологи (дети): спасают лес, разделившись на группы по заданиям.
3. Лесник (помощник воспитателя или ребёнок): встречает в лесу, помогает.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Просмотр видео или письма. Обсуждение: «Кто такие экологи? Чем занимается лесник?», «Что будет, если весь лес завалить мусором?». Дети повязывают зелёные галстуки (символ экологов) и получают маршрутные листы.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. **«Сортировка мусора»** (классификационное + двигательное, 10 мин).

Описание: На «поляне» (ковре) разбросано много упаковок, бумажек, пластиковых бутылок. Рядом – три больших контейнера с символами: «Бумага», «Пластик», «Стекло». Стекло имитируется пластиковыми баночками с наклейкой.

Задание: Под весёлую музыку экологи собирают мусор в перчатках и раскладывают по правильным контейнерам. Начальник патруля проверяет, не попала ли бумажка в пластик, объясняет ошибки и рассказывает, почему это важно для переработки.

2. **«Очисти родник»** (познавательно-практическое, 10 мин).

Описание: Стол «Лаборатория». На нём – прозрачные стаканы с «грязной» водой (вода с примесью земли, мелких веточек, масляных пятен – капля растительного масла с красителем). Рядом – воронки, марля, вата, пустые стаканы.

Задание: Экологам нужно очистить воду, чтобы звери могли её пить. Они собирают простейший фильтр: вставляют воронку, укладывают слой марли, слой ваты. Медленно процеживают воду. Наблюдают, как из грязной она становится чище. Лесник комментирует: «Вот так и настоящие экологи очищают целые реки, только с помощью больших фильтров!».

3. **«Посади дерево»** (практическое, 10 мин).

Описание: На «вырубке» (лоток с землёй) нужно восстановить лес. Каждый эколог получает стаканчик с землёй и семечко (фасоль или дуба), а также этикетку.

Задание: Дети делают лунку, сажают семечко, поливают из лейки с распылителем, втыкают этикетку со своим именем. Все стаканчики устанавливаются на подоконник для дальнейшего наблюдения.

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Лесная Фея (воспитатель, сменивший облик) благодарит патруль: лес спасён! Рефлексия: «Что может сделать каждый из вас, чтобы помочь природе?», «Почему так важна профессия эколога?», «Что вам понравилось больше – убирать мусор или очищать воду?». Вручаются удостоверения «Юный эколог» и зелёные флажки.

Материалы и оборудование: видеописьмо или конверт; искусственный «мусор» (бумага, пластик, стеклянные банки-имитаторы); контейнеры с символами; стаканы с грязной водой, воронки, марля, вата; стаканчики с землёй, семена, лейки, палочки-этикетки; галстуки зелёные, удостоверения.

Квест № 19 «Банк»

Целевая профессиональная область: банковский служащий (операционист), кассир, инкассатор.

Продолжительность: 45 минут.

Цель: сформировать элементарные финансовые представления и познакомить с профессиями банковской сферы; учить классифицировать денежные знаки по номиналу, заполнять простые бланки; развивать навыки сотрудничества в сюжетах с чёткой структурой; воспитывать честность и ответственность.

Диагностируемые показатели:

1. Когнитивный: знание названий профессий, понимание назначения банка (хранение денег, оплата услуг), различение купюр по цифрам и цвету (в игровом варианте).
2. Деятельностный: умение сортировать купюры, заполнять «квитанцию» – наклеивать символы в нужные строки, действовать по ролевому образцу.
3. Социально-коммуникативный: умение вести диалог с «клиентом», проявлять внимательность и вежливость.

Сюжетная основа:

В Городе мастеров открывается филиал «Детского банка». Управляющий (воспитатель) в панике: скоро первая клиентская сессия, а в банке не разобрана наличность, не подготовлены бланки и не проведена инкассация ценного груза (золотых монет для сейфа). Детям предлагается стать операционистами, кассирами и инкассаторами, чтобы банк смог принять первых посетителей.

Игровые роли:

1. Управляющий банком (воспитатель): ставит задачи, проверяет выполнение.
2. Операционисты (дети): сидят за стойками окнами, общаются с клиентами.
3. Кассиры (дети): работают с наличностью в «кассе».
4. Инкассаторы (дети): перевозят ценный груз из хранилища в операционную кассу.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Управляющий показывает вывеску «Банк», рассказывает о том, зачем нужны банки. Обсуждается, какие операции там выполняют (обменять деньги, оплатить квитанцию). Раздаются бейджи.

II. Основной этап (25-30 мин):

1. «Сортировка купюр» (классификационное, 8 мин).

Описание: В кассу поступила большая коробка с «деньгами» – бумажными купюрами разного номинала (с цифрами 1, 2, 5, 10 и разного цвета). Всё перепутано.

Задание: Кассиры должны разложить деньги по ячейкам кассы в соответствии с номиналом. Управляющий просит называть достоинство купюры и её цвет: «Это 5 рублей, она синяя».

2. «Заполни квитанцию» (обучающее, 10 мин).

Описание: Приходят первые клиенты (куклы), чтобы «оплатить электричество». У операционистов – бланки квитанций с графами: «Фамилия» (картинка клиента), «Сумма» (цифра).

Задание: Операционист принимает у клиента купюру, находит нужную цифру-наклейку и приклеивает её в бланк, затем ставит печать. Клиенту отдаёт «корешок». Дети меняются ролями, чтобы каждый попробовал себя в роли и служащего, и посетителя.

3. «Инкассация ценного груза» (двигательно-ролевое, 10 мин).

Описание: Получено сообщение из хранилища: нужно доставить в банк «золотые слитки» (жёлтые кубики) для пополнения банкомата. Инкассаторы надевают каски и бронежилеты (имитацию), берут специальный кейс.

Задание: Пройти по маршруту с препятствиями (обойти лужу – обруч, переступить через барьер), войти в хранилище (комнату), забрать кейс с «золотом», вернуться тем же путём и передать управляющему. Охрана должна быть бдительной: на маршруте

появляется «грабитель» (игрушка), которую нужно обойти или нейтрализовать (запереть в обруч).

III. Заключительный этап (5-7 мин):

Банк успешно провёл операционный день. Управляющий подсчитывает прибыль, благодарит сотрудников. Рефлексия: «Какая работа была самой ответственной?», «Почему инкассаторы такие смелые?», «Зачем люди хранят деньги в банке?». Вручение дипломов «Финансовый гений».

Материалы и оборудование: игровые деньги разного номинала и цвета; касса с ячейками; бланки квитанций, наклейки-цифры, печати; каски, жилеты; кейс, жёлтые кубики; полоса препятствий; куклы-клиенты; бейджи; дипломы.

Квест № 20. «Город мастеров» (итоговый)

Целевая профессиональная область: все профессии, изученные в ходе формирующего эксперимента (интеграция и обобщение).

Продолжительность: 55-60 минут.

Цель: обобщить и систематизировать полученные за шесть месяцев представления детей о разнообразии мира профессий; диагностировать способность применять знания в нестандартных ситуациях, коммуницировать, рефлексировать и проявлять творчество.

Диагностируемые показатели (по итогам всего эксперимента):

1. Когнитивный: умение узнавать и называть профессии, их орудия труда и продукты, объяснять алгоритм трудового процесса.
2. Деятельностный: умение классифицировать, конструировать, моделировать, выполнять практические пробы и презентовать результат.
3. Речевой и коммуникативный: умение составлять связный рассказ о профессии, вести диалог, аргументировать свой выбор.

Сюжетная основа:

На заключительной неделе формирующего эксперимента дети получают приглашение посетить удивительный «Город мастеров». Это волшебное место, где каждая улица посвящена определённой профессии. Однако все указатели перепутались, и жители города (игрушки) просят юных знатоков профессий навести порядок, правильно собрать вывески и помочь каждому мастеру справиться со своим заданием. Пройдя все испытания, дети докажут, что они стали настоящими «Знатоками профессий» и получают главный приз.

Игровые роли:

1. Мэр Города мастеров (воспитатель): встречает гостей, вручает маршрутные листы, подводит итоги.
2. Знатоки профессий (все дети): путешествуют по станциям, выполняют задания.

Структура и ключевые задания:

I. Вводный этап (5-7 мин):

Дети входят в украшенный зал. Мэр приветствует их, объясняет проблему и вручает карту города с 5 улицами-станциями. Они делятся на 5 подгрупп (или путешествуют по кругу). Каждая подгруппа получает первую подсказку.

II. Основной этап:

Станции:

1. Улица Строителей и Спасателей (конструкторская, 8–10 мин).

Задание: На столе перепутаны детали трёх разных наборов: строительные блоки, элементы пожарной каланчи и части медицинского модуля. Детям нужно разделить детали по трём рабочим местам и собрать из них: архитектурный макет дома (строитель), пожарную машину (пожарный) и носилки (врач). Оценивается умение работать в команде и доводить начатое до конца.

2. Улица Алгоритмов (интеллектуальная, 8–10 мин).

Задание: На магнитной доске – пять карточек этапов трудового процесса для двух профессий (повар и фермер), но все они перепутаны. Подгруппа должна восстановить правильную последовательность для каждой профессии: что сначала, что потом. Например: «Засеять поле → Вырастить пшеницу → Собрать урожай → Отвезти на мельницу → Получить муку». И для повара: «Получить заказ → Взять продукты → Замесить тесто → Испечь пирог → Украсить и подать».

3. Улица Репортёров (коммуникативная, 8-10 мин).

Задание: Каждый ребёнок вытягивает из мешочка карточку с символом одной из 20 изученных профессий и получает карточку-помощницу (как в квесте №12). Нужно за 2 минуты подготовить и записать на «камеру» (игрушечную) краткий, но исчерпывающий рассказ об этой профессии, ответив на вопрос: «Почему твоя профессия самая важная?».

4. Улица Театральная (творческая, 8-10 мин).

Задание: Один ребёнок из подгруппы получает карточку с профессией (не показывая остальным) и должен изобразить её с помощью пантомимы (только жесты и движения, без звуков). Остальные угадывают. Задача – не просто угадать, но и назвать одно главное орудие труда этого специалиста.

5. Улица Продуктов и Услуг (аналитическая, 8-10 мин).

Задание: На столе разложены реальные продукты труда или их муляжи (букет, буханка хлеба, закладка, книга, игрушечный ремонт машинки, бинт). Подгруппе нужно соединить линией (на большом листе) продукт с профессией, которая его создала, и кратко объяснить, какую услугу оказывает (например, парикмахер – закладка – делает красивые причёски). Можно использовать карточки «Профессия-Продукт».

III. Заключительный этап (10 мин):

Все подгруппы сходятся на Главной площади. Мэр Города мастеров просит капитанов доложить о выполненных заданиях. Проводится финальная рефлексия у карты города: «Какая станция понравилась больше всего?», «Какая профессия показалась самой сложной? Почему?», «Кем бы вы хотели работать, когда вырастаете?». Мэр объявляет, что Город мастеров спасён благодаря знаниям ребят, и все они достойны звания «Знаток профессий». Торжественное вручение главных дипломов и медалей. Общее фото на память.

Материалы и оборудование: карта Города мастеров, маршрутные листы; конструкторы, муляжи; магнитные доски с карточками-алгоритмами; мешочек с карточками профессий, карточки-помощницы; атрибуты для пантомимы (элементы костюмов); муляжи продуктов труда; большой лист-схема «Профессия-Продукт»; камера; дипломы и медали.