

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1» города Когалыма**

Приложение 2.3. к Основной образовательной программе начального
общего образования МАОУ СОШ №1 на 2023-2024 учебный год

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО
учителей начальных классов
Протокол № 4 от «30» августа 2023 г.

Руководитель ШМО



Храбрых Л.А.
«30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора



Корякова А. А.
«31» августа 2023 г.

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Кем быть?»
для обучающихся 1-4 классов**

Когалым, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность и назначение программы

Программа разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего общего образования, федеральных образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

Задача педагога, реализующего программу состоит в том, чтобы уже на ранних стадиях формирования социальной сферы интересов личности ребёнка, познакомить младших школьников с профессиями взрослых людей и обеспечить пропедевтику предпрофильной подготовки. Таким образом, предлагаемый курс может стать первой ступенью в системе работы школы по переходу на предпрофильное и профильное обучение.

Занятия курса «Кем быть?» направлены на удовлетворение профориентационных интересов и потребностей обучающихся и также направлены на познание ребенком самого себя, своих мотивов, устремлений, склонностей.

Программа направлена на:

- формирование положительное отношение к труду и людям труда
- развитие интереса к трудовой и профессиональной деятельности у младших школьников.
- формирование желания овладеть какой-либо профессией.

Нормативную правовую основу настоящей рабочей программы курса Внеурочной деятельности «Кем быть?» составляют следующие документы.

- 1.Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ
- 2.Стратегия национальной безопасности Российской Федерации, Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации».
- 3.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 №

64100).

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69676).

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74229).

Варианты реализации программы и формы проведения занятий

Программа реализуется в работе с обучающимися 1–2, 3–4 классов. Программа внеурочной деятельности по социальному направлению «Кем быть?» предназначена для обучающихся 1-4 классов, с учётом реализации её учителями начальных классов, занимающимися вопросами профессионального просветительства, профориентационной работой, социальной адаптацией детей в возрасте от 6,6 до 11 лет.

Данная программа составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на 4 года обучения на проведение 1 часа в неделю: 1 класс — 16 ч. в год, 2-4 классы – по 16 ч. в год.

Педагогическая целесообразность программы является метод проблемного обучения, позволяющий путём создания проблемных ситуаций, с помощью информационных вопросов и гибкого их обсуждения повысить заинтересованность учащихся в тематике занятий. Каждое занятие имеет тематическое наполнение, связанное с рассмотрением определённой профессии, поэтому дети имеют возможность расширить свои представления о мире профессий, а также в силу возрастных возможностей исследовать свои способности применительно к рассматриваемой профессии.

Программа внеурочной деятельности курса «Кем быть?» состоит из четырёх модулей:

Первый модуль 1 класс : формирование знаний о труде, понимание значения труда для жизни общества и каждого человека

Второй модуль 2 класс: формирование творческого воображения, мышления,

интереса к трудовой и профессиональной деятельности; желания овладеть какой-либо профессией

Третий модуль 3 класс: развитие интеллектуальных способностей, обогащение представлений о различных сторонах профессий;

Четвёртый модуль 4 класс: формирование у обучающихся чувства ответственности, способности ориентироваться в многообразии трудовой деятельности людей.

Основным методом реализации программы является метод проблемного обучения, позволяющий путём создания проблемных ситуаций, с помощью информационных вопросов и гибкого их обсуждения повысить заинтересованность учащихся в тематике занятий. Каждое занятие имеет тематическое наполнение, связанное с рассмотрением определённой профессии, поэтому дети имеют возможность расширить свои представления о мире профессий, а также в силу возрастных возможностей исследовать свои способности применительно к рассматриваемой профессии.

Связь межпредметных областей с внеурочной деятельностью

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом федеральных образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования.

Изучение программы внеурочной деятельности «Кем быть?» тесно связано с такими дисциплинами как «Математика», «Русский язык», «Литературное чтение», «Изобразительное искусство», «Технология», «Музыка», «Окружающий мир».

Ценностное наполнение внеурочных занятий

В основе определения тематики внеурочных занятий лежат принципы:

- 1) принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- 2) принцип демократичности, предполагающий сотрудничество учителя и ученика;
- 3) научности, предполагающий отбор материала из научных источников, проверенных практикой;

- 4) систематичности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.
- 5) принцип наглядности;
- 6) принцип личностной ориентации;
- 7) принцип практической направленности;
- 8) принцип возрастных и индивидуальных психологических особенностей обучающихся.

Содержание программы внеурочной деятельности «Кем быть?»

1 класс (16 ч.)

Тема 1. Все работы хороши (1 ч).

Занятия с элементами игры. Введение в тему. Стихи о профессиях. Работа с карточками (работа состоит из разрезанной на части картинок). Конкурс маляров. Игра «Кто потерял свой инструмент», конкурс «Найди лишнее», игра «Таинственное слово» (расшифровка слов барка (рыбак), ртомас (матрос), явше (швея). Игра отгадай пословицы (Без охоты..(нет рыбака), без дела жить-...(только небо коптить). Викторина «Угадай профессию» кто пашет, сеет, хлеб убирает (хлебороб), кто лекарство отпускает (аптекарь), кто дома строит (строитель).

Тема 2. Кому что нужно? (1 ч).

Дидактическая игра. Вводное слово учителя. Определение правила игры. Подбираются картинки и предметы соответствующих профессий. Например: строитель-мастерок, врач-градусник, повар - кастрюля и т.д.

Тема 3. Какие бывают профессии (1 ч).

Игровой час. Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Подбор рифмовок в стихотворении. Рассказ о мире профессий. Игра: «Закончи пословицу...», например, «без труда.. (не вытянуть рыбку из пруда)». Загадки о профессиях. Кроссворд о профессиях. Итог занятия: о каких профессиях мы сегодня узнали?

Тема 4. Для каждого случая своя одежда (1ч).

Дидактическая игра. Оборудование: изображение разной рабочей одежды. Подобрать к каждой картинке одежду и назвать соответствующую профессию (строитель, милиционер, врач, пожарник, продавец). Дидактическая игра. Разложены круги, в

середине которых нарисованы люди разных профессий, относительно с изображением инструментов.

Тема 5. Мы строители (1ч).

Занятие с элементами игры. Организационный момент. Игра. Строится из геометрических фигур. Физкультминутка. Просмотр мультфильма. Игра со счетными палочками. Строим модель грузовика из спичечных коробков. Итог. Что нужно знать, чтобы стать строителем. Какую пользу приносят наши знания.

Тема 6. Кто работает в магазине? (1ч). Ролевая игра.

Мы идем в магазин. Беседа с игровыми элементами. Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Вопросы, какие бывают магазины? Кто работает в магазине? Формирование новых знаний. Разбор стихов. Вставьте буквы из списка, и вы узнаете, кто работает в магазине. Заведующая, продавец, товар, охранник, администратор товара. Оценка: вежливый, грубый продавец. Итог: как называется профессия людей работающих в магазине? Сюжетно –ролевая игра «За покупками».

Тема 7. Фармацевт – кто он (1ч).

Ролевая игра. Организационный момент. Игра «Иду в аптеку». Физкультминутка. Просмотр мультфильма. Игра со счетными палочками. Природные лекарства. Лекарства – это опасно! Почему? Итог. Что нужно знать, чтобы стать фармацевтом? Какую пользу приносят наши знания. Виртуальная экскурсия в аптеку.

Тема 8. Профессии, которые нас лечат (1ч).

Ролевая игра: врач скорой помощи, детский врач, зубной врач. Кто лечит глаза? Что видит ортопед? Профессии, которые помогают человеку быть здоровым. Карточка пациента. Загадки. Сюжетно-ролевая игра «Я уколов не боюсь!».

Тема 9. Профессии, которые нас охраняют (1 ч).

С.Михалков «Дядя Степа-милиционер». Видео-урок, или чтение текста. Словарная работа: полицейский, профессия. Обсуждение увиденного мультфильма (или прочитанного текста). Ответы на вопросы. Обсуждение поступков главных героев. Как бы ты поступил в данной ситуациях.

Тема 10. Профессии, которые нам помогают (1 ч).

Охранник, полицейский, следователь, пожарный, военный, адвокат, врач. Интерактивная спортивная мини-эстафета «Школа безопасности». Проект «Следствие ведут первоклассники!»

Тема 11. Профессия – учитель (1 ч).

Разминка. Кто такой учитель? Проблемная ситуация: каким должен быть учитель? Сценка «На уроке». Ролевая игра «Школа» и выполнение заданий на листах «Найди ошибку», «Помоги посчитать» и т.д. Конкурс загадок на тему «Школа»

Тема 12. Доктор Айболит (1ч)

К.Чуковский «Доктор Айболит» просмотр видео - фильма. Игра-демонстрация, викторина. «Ветеринар». Чем полезна профессия?

Тема 13. Профессия «Садовод» (1 ч.)

Уход за цветами. Практическое занятие.

Тема 14. Профессия «Повар» (1ч).

Экскурсия. Вступительное слово. Презентация профессий. Знакомство со столовой школы. Знакомство с профессией повар. Встреча с людьми, работниками в школьной столовой. Конкурс-игра «Поварята».

Тема 15. Профессия моих родителей (1 ч.)

Рассказ детей о профессиях своих родителей. Общение на тему «Чем интересна профессия ваших родителей?»

Тема 16. Итоговое занятие «Путешествие в мир профессий». Конкурс рисунков.

2 класс (16 ч.)

Тема 1. Мастерская удивительных профессий (1ч).

Дидактическая игра. Карточки (желтые, синие, красные; по 5 в каждой- 4 с рисунком, 1 без рисунка и 4 картонных круга - тех же цветов). Изображения рабочей одежды из выбранных карточек, средств труда, место работы. Определить профессии, результат труда человека.

Тема 2. Кем быть? (1ч).

Чтение по ролям В.Маяковский «Кем быть?» Чтение текста. Обсуждение текста. Словарная работа: столяр, плотник, рубанок, инженер, доктор, конструктор, шофер.

Тема 3. Моя профессия (1ч).

Игра-викторина «Доскажи словечко», загадки. Игра: «Волшебный мешок» (определить на ощупь инструменты).

Тема 4. Профессия «Строитель» (1ч).

Дидактическая игра: «Что кому нужно для работы на стройке?». Карточки с изображением предметов, орудий труда. Определить названия профессий. Например:

штукатур-мастерок, машина-шофер.

Практическое занятие «Разные дома». Использование настольного конструктора «Строитель». Разбить детей на несколько групп. Выносить задание - из кубиков построить дома. Игра-соревнование со строительными игровыми материалами. Конструирование из настольного конструктора. Итог, награждение.

Тема 5. Дачный домик (1ч).

Практическое занятие. Подобрать цветную бумагу (крышу, стены, труба, крыльцо). Выложить аппликацию из цветной бумаги и картона. Итог, выявить лучших участников, награждение.

Тема 6. Профессия «Врач» (1ч).

Дидактическая игра. «Назови профессии», «Кто трудится в больнице». Работа с карточками. Экскурсия в кабинет врача. Место, нахождение кабинета врача. Знакомство с основным оборудованием врача. Для чего нужны лекарства.

Тема 7. Профессии «Продавец» (1ч).

Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Знакомство с профессией продавец. Игра: «Умей промолчать». Разыгрывание ситуации: «Грубый продавец», «Вежливый покупатель». Игра «магазин».

Тема 8. Профессия «Художник» (1ч).

Игра «Профессия – художник». Знакомство с профессией художника. Викторина «Какие предметы нужны художнику?» Конкурс рисунков «Я-художник».

Тема 9. Профессии «Журналист» (1 ч).

Дидактическая игра «Кто пишет статьи в газету?», Выпуск мини-журнала. Ролевая игра «Журналист», мини-проект «Статья в газету».

Тема 10. Профессия «Фотограф» (1 ч).

Дидактическая игра «Внимание! Снимаю!». Игра «Весёлый фотограф», мини-проект «Снимок другу» (рисунок, фото).

Тема 11. Профессия «Парикмахер» (1ч).

Сюжетно-ролевая игра. Профессии все хороши - любую выбирай на вкус. Человек трудом прекрасен – **каким?** Постановка и обсуждение проблемных вопросов. Понятие «работа», «трудолюбие». Игра: «Быстро назови». Например: лекарство (врач), машина (шофер).

Тема 12. Профессия «Швея» (1ч).

Дидактическая игра «Ты беги моя иголка». Задание «Составь костюм».

Тема 13. Мир интересных профессий (1ч).

Виртуальная экскурсия в мир интересных профессий.

Тема 14. Заочное путешествие на стройку (1ч).

Экскурсия «Как построить дом: этапы строительства». Местонахождение строительного объекта. Знакомство со строительными профессиями.

Тема 15. Где работать мне тогда? (1ч).

Час общения. Инсценировка стихотворения Александра Кравченко «Честный ответ». Понятие о работах, профессиях. Словарная работа (профессия, специальность, классификация). Мультимедиа (изображение профессий: мастер, штукатур, сантехник, каменщик, крановщик). Чтение стихов: Г. Машин «Крановщик», С. Баруздин «Плотник», «Архитектор».

Тема 16. Итоговое занятие. Интеллектуальная игра «В мире профессий».

Интеллектуальная игра «В мире профессий». Награждение победителей.

3 класс (16 ч)

Тема 1. Что такое профессия (1ч).

Игровая программа. Вводное слово о профессиях. Речь труда в жизни человека. Работа с пословицами: например: «Труд кормит человека, а лень портит...». Закончить пословицу: «Кто не работает (тот не ест). Стихотворения о профессиях. Загадка про предметы, которые используют люди разных профессий. Угадать профессии по первой букве. По пословице угадать профессию, например: «Куй железо, пока горячо» (кузнец).

Тема 2. У кого мастерок, у кого молоток (1ч).

Беседа с элементами игры. Вводное слово. История происхождения орудия труда. Знакомство с понятием «инструмента». Дидактическая игра: «Назови инструмент». Игра: «Черный ящик». Дидактическая игра: подбери нужный инструмент к профессии. Итог. Разгадывание кроссворд об инструментах.

Тема 3. Истоки трудолюбия (1ч).

Игровой час. Вводное слово. О чем будем говорить. Загадки. Игра-конкурс: «Кто больше назовет профессий». Дидактическая игра: «Расскажи о профессии». Игра со словами: «Что будет, если...». Например, что будет, если повара перестанут готовить? Что будет, если врачи перестанут лечить? Физкультминутка. Игра:

«Правильно дорисуй».

Тема 4. Домашний помощник (1ч).

Игра-конкурс. Введение в игру. Конкурс, кто каким делом занят. Дидактическая игра: «Кто чем занимается». Работа с картинками. Конкурс «Стихотворение пауза». Сказки о том, как опасна лень (В.Пахнов). Инсценировки. Конкурс смекалистых. Конкурс: «Очумелые ручки». Конкурс-эстафета: «Кто быстрее забьет гвоздь».

Тема 5. Мир профессий (1ч).

Викторина. Разминка. Конкурс «Профсловарь». Конкурс болельщикам. Вопросы о профессии. Загадки о профессиях. Конкурс платков. Конкурс письмо другу (друг просит дать совет по выбору профессии). Конкурс: «отгадай кроссворд», конкурс пословиц о профессиях. Игра эрудит (угадать профессию по первой букве). Например: п (пилот), в (врач). Итог награждение лучших игроков.

Тема 6. Угадай профессию (1ч).

Занятие с элементами игры. Вводное слово о профессиях. Дидактическая игра назови профессию, например: хлеб-хлебороб, одежда-портной. Черный ящик (определить на ощупь инструменты). Конкурс художников. Подведение итогов.

Тема 7. Какие бывают профессии (1ч).

Занятие с элементами игры. Вступительное слово о профессиях. Стихи о профессиях. Пословицы о профессиях. Конкурс угадай профессию. Просмотр мультфильмов о строительных профессиях (столяр, плотник, сварщик). Рассказ по кругу. Придумать по 1 предложению о профессии. Конкурс архитекторов. Из одинакового числа геометрических фигур составить: дом, машинку и т.д.

Тема 8. Куда уходят поезда (1ч).

Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Просмотр мультимедиа о железнодорожном транспорте. Викторина об истории возникновения паровозов. Игра: «Что изменилось». Загадки о видах транспорта. Ролевая игра: «Проводник», «Машинист». Итог. Что нового мы сегодня узнали.

Тема 9. Моя профессия – «волшебник» (1ч).

Игра «Поле чудес». Наши друзья-книги. Беседа с элементами игры.

Вступительное слово. Загадки о книгах. История происхождения книги. Папирус, береста, бумага. Изготовление современных книг. Знакомство с профессиями людей, которые создают книги (наборщик, печатник, переплетчик).

Тема 10. Откуда сахар пришёл (1ч).

Беседа. Вводное слово учителя. Просмотр фильма. Обсуждение растений, из которых получают сахар. Обработка свеклы. Загадки о сахаре. Игра: «Назови профессию» (агроном, тракторист, шофер, химик, сахарный завод).

Тема 11. Турнир - профессионалов (1ч).

Конкурс-игра. Представление команд. Приветствие. Азбука профессий (по букве определить профессию, например А-агроном, Б - бизнесмен). Конкурс «Кинокомедия» (вставить название фильмов). Игра «Третий лишний» (программист, закройщик, компьютерщик). Конкурс пантомимы (изобразить профессию). Подведение итогов.

Тема 12. Все профессии нужны, все профессии важны (1ч).

Устный журнал. Вводное слово: страница информационная (данные о профессиях). Поэтическая (чтение стихов Д. Родари «Чем пахнут ремесла», Маяковский «Кем быть?», художественное (просмотр мультимедиа о людях разных профессий)). Игра. Дискуссия объясните пословицу: «Всякая вещь трудом создана».

Тема 13. Я поведу тебя в музей (1 ч).

Виды музеев. Рисунки, сочинения о профессии экскурсовода. Знакомство со словами: экспонат, витрина, композиция, экскурсия Правила поведения на экскурсии. Дидактическая игра «Машина времени».

Тема 14. Кулинарный поединок (1ч).

Беседа по рецептам, проект. Беседа-игра «Варим борщ» (выбрать набор продуктов, кто быстрее). Конкурс: «А знаете ли вы?», «Сладкоежка», «Украсим торт», «Что в мешке».

Тема 15. Ландшафтный дизайнер (1 ч).

Проект территории детского сада, школы. Презентация группового проекта.

Тема 16. Праздник профессий

Итоговое мероприятие совместно с библиотекой «Праздник профессий», конкурс сочинений «Радуга профессий». Презентация работ. Конкурсы: «Третий лишний», «Что ни шаг, то профессия», «Конкурс пантомимы»

4 класс (16 ч)

Тема 1. Любимое дело мое - счастье в будущем (1ч).

Презентация. Организационный момент. Психологическая игра в кругу. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «Дело было вечером». Презентации. Швейное, строительное, газетное дело. Задание: установить порядок постройки дома, установить порядок создание газеты. Подведение итогов.

Тема 2. По дорогам идут машины (1ч).

Беседа-тренинг. История возникновения профессии шофера. Загадки о профессии шофер. Игра, кто самый внимательный. Игра: «Неуловимый шторм». Игра: «Какой это знак». Ролевая игра - драматизма «Улица».

Тема 3. Все работы хороши (1ч).

Игра-конкурс. Введение в тему. Стихи о профессиях. Дидактическая игра: расшифровка слова. Конкурс строителей. Составить из разрезанных картинок рисунок дома. Игра: «Кто потерял свой инструмент». Викторина: «Угадай профессию», конкурс «Найди лишнее». Итог игры. Награждение участников.

Тема 4. О профессии повара (1ч).

Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Знакомство с профессией повара. Интерактивная игра: «Из чего готовят борщ», «Раз горох, два горох!», «Калачи из печи!». Практические задания: приготовление винегрета, салата из фруктов. Мастер-класс по изготовлению магнитиков в виде торта из солёного теста или композитной глины.

Тема 5. О профессии библиотекаря (1ч).

Беседа с элементами игры. Вступительное слово. Рассказ о профессии библиотекаря. Игра: «Угадай, какая книжка». Игровая ситуация: «Читатель-библиотекарь». Оценка работы библиотекаря.

Тема 6. Праздник в городе мастеров (1ч).

Занятие с элементами игры. «Девушки-мастерицы», «Веселые умельцы». Вопросы о мастерах. Разгадывание ребусов. Составление кроссворда. Задание «Самый трудолюбивый», Задание - сценки о профессиях. Подведение итогов.

Тема 7. Работники издательства типографии (1ч).

Сюжетно-ролевая игра. Организационный момент. Актуализация опорных знаний (разгадывание ребуса). Сюжетно-ролевая игра «Редакция газеты». Задание 1-штат редакции (корреспондент, фотограф, художник, наборщик). Задание 2- Вы редакторы (отредактировать текст). Задание 3- Вы - журналисты (написать текст). Задание 4 Вы -

художники (выполнение иллюстрации). Итог: люди каких специальностей работают над созданием газеты.

Тема 8. Как проходят вести (1ч).

Беседа с элементами игры. Вступление. Знакомство с профессией почтальона. Из истории (как передавались новости в древности). Изобретения в области связи. Современные профессии связи (почтальон, сортировщик почты). Загадки и почтовый транспорт (самолет), телефон (в пер. с греч «далеко - пишу»). Виды связи, сотовая связь. Ролевая игра «Телефон».

Тема 9. Веселые мастерские (1 ч).

Беседа. Игра. Вводное слово. Столярная мастерская. Знакомство с инструментами (пила, топор, молоток, рубанок, стамеска). Загадки об инструментах. Швейная мастерская. Загадки об инструментах. Конкурс: «Пришей пуговицу». Подведение итогов.

Тема 10. Путешествие в город Мастеров (1ч).

Профориентационная игра. Путешествие по 5 районам. Каждый соответствует одной из профессиональных сфер (человек-человек, человек-техника, человек-природа, человек-художественный образ, человек - знаковая система). Дается задание составить план района, придумать название улиц, заселить дома сказочными героями. Например, район «Умелые руки», сказочные жители - самоделки, железный дровосек.

Тема 11. Сказку сочиняй - книжку украшай (1ч).

Профессия «Иллюстратор» Творческое задание «Иллюстрации к моей любимой сказке».

Тема 12. Время на раздумье не теряй, с нами вместе трудись и играй (1ч).

Беседа, игры. Вступление. Чтение стихов: «У меня растут года...». Выступление учеников с сообщениями о профессиях. Задание на внимание: «Найди синий на рисунке». Мастерская слова. Конкурс- игра: «Нитки - иголка».

Тема 13. Знакомство с прошлыми профессиями (1ч).

Конкурс. Введение. Стихи о труде. Рассказ о рабочих профессиях. Конкурс: «Заводу требуются ...». Информация для любознательных. Знакомство с профессией плотника.

Тема 14. Человек трудом прекрасен (1ч).

Игра «Профессия – нефтяник». Знакомство с профессией нефтяник. Викторина

«Какие предметы нужны нефтянику?» Конкурс рисунков «Я» нефтяник.

Тема 15. Умеешь сам - научи другого (1ч).

Практикум. Викторина «Что нужно для моей профессии?». Конкурс мастеров, например, «Заплети косичку из ленточек».

Тема 16. Итоговое занятие «Кем я хочу стать?»

Подготовка компьютерной презентации «Кем я хочу стать?»

Планируемые результаты освоения программы внеурочных занятий

«Кем быть?»

В ходе реализации программы обучающиеся должны овладевать специальными знаниями, умениями и навыками. К ним относятся:

- когнитивные – знания обучающихся о труде, о мире профессий;
- мотивационно - личностные – отношение к труду, интерес к профессиям, желание овладеть какой-либо профессиональной деятельностью;
- поведенческие - навыки трудовой деятельности, ответственность, дисциплинированность, самостоятельность в труде.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности «Кем быть?» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Универсальные учебные регулятивные действия: Регулятивные УУД:

- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией, учить работать по предложенному учителем плану. Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке. Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Универсальные учебные познавательные действия:

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков,

схем); находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).

3. Универсальные учебные коммуникативные действия:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других. Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог).
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика). Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах (в приложении представлены варианты проведения уроков).

Первый уровень результатов (1-й класс) – приобретение социальных знаний. Занятия по конструированию, знакомство с домашними ремёслами, экскурсии на производство, встречи с людьми разных профессий

Второй уровень результатов (2–3-й классы) – формирование ценностного отношения к социальной реальности. Сюжетно-ролевые, продуктивные игры («Почта», «В магазине», «Выпуск газеты, журнала»)

Третий уровень результатов (4-й класс) – получение опыта самостоятельного общественного действия. Совместное образовательное производство детей и взрослых.

Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности «Кем быть?» - 1 класс (16 часа)

Кол-во часов	Тема занятия	Материалы	Планируемые результаты
1	Все работы хороши!	Занятия с элементами игры. Введение в тему. Стихи о профессиях. Работа с карточками (конкурс состоит из разрезанной на части картинок). Конкурс маляров. Игра «Кто потерял свой инструмент», конкурс «Найди лишнее», игра «Таинственное слово» (расшифровка слов барка (рыбак), ртомас (матрос), явше (швея). Игра отгадай пословицы (Без охоты..(нет рыбака), без дела жить-...(только небо коптить). Викторина «Угадай профессию» кто пашет, сеет, хлеб убирает (хлебороб), кто лекарство отпускает (аптекарь), кто дома строит (строитель).	<p>Личностные результаты Ученик научится -преодолевать возникающие затруднения; ● проявлять доброе отношения к людям, уважать их труд; ● приходить на помощь людям, в том числе сверстникам; ● выделять нравственный аспект поведения, соотносить поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами. Ученик получит возможность научиться ● стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, ● преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать; ● стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми.</p>
2	Кому что нужно?	Дидактическая игра. Вводное слово учителя. Определение правила игры. Подбираются картинки и предметы соответствующих профессий. Например: строитель-мастерок, врач-градусник, повар - кастрюля и т.д.	<p>Ученик получит возможность научиться ● стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, ● преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать; ● стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми.</p>
3	Какие бывают профессии?	Игровой час. Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Подбор рифмовок в стихотворении. Рассказ о мире профессий. Игра: «Закончи пословицу...», например, «без труда.. (не вытянуть рыбку из пруда)». Загадки о профессиях. Кроссворд о профессиях. Итог занятия: о каких профессиях мы сегодня узнали?	<p>Метапредметные результаты Ученик научится -организовывать свою деятельность, готовить рабочее место; -принимать (ставить) учебно-познавательную задачу и сохранять её до конца учебных действий; -планировать (в сотрудничестве с учителем, с одноклассниками или самостоятельно) свои действия в соответствии с решаемыми учебно-познавательными; -действовать согласно составленному плану, а также по инструкциям учителя; -контролировать выполнение действий, вносить необходимые коррективы (свои и учителя); -оценивать результаты решения поставленных задач, находить ошибки и способы их устранения.</p>
4	Для каждого случая своя одежда	Дидактическая игра. Оборудование: изображение разной рабочей одежды. Подобрать к каждой картинке одежду и назвать соответствующую профессию (строитель, милиционер, врач, пожарник, продавец). Дидактическая игра. Разложены круги, в середине которых нарисованы люди разных профессий, относительно с изображением инструментов. Необходимо выбрать картинку подходящую для работ.	<p>Метапредметные результаты Ученик получит возможность научиться</p>
5	Мы строители	Занятие с элементами игры. Организационный момент. Игра. Строится из геометрических фигур. Физкультминутка. Просматривают м/ф. Игра со счетными палочками. Строим модель грузовика из спичечных коробков. Итог. Что нужно знать, чтобы стать строителем. Какую пользу приносят наши	<p>Метапредметные результаты Ученик получит возможность научиться</p>

		знания.	
6	Кто работает в магазине?	Ролевая игра. Мы идем в магазин. Беседа с игровыми элементами. Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Вопросы, какие бывают магазины? Кто работает в магазине? Формирование новых знаний. Разбор стихов. Вставьте буквы из списка, и вы узнаете, кто работает в магазине. Заведующая, продавец, товар, охранник, администратор товара. Оценка: вежливый, грубый продавец. Итог: как называется профессия людей работающих в магазине? Сюжетно –ролевая игра «За покупками».	<ul style="list-style-type: none"> оценивать своё знание и незнание, умение и неумение, продвижение в овладении тем или иным знанием и умением по изучаемой теме; ставить учебно-познавательные задачи перед выполнением разных заданий; проявлять инициативу в постановке новых задач, предлагать собственные способы решения; адекватно оценивать результаты учебной деятельности, осознавать причины неуспеха и обдумывать план восполнения пробелов в знаниях и умениях. <p>Предметные результаты Ученик научится</p> <ul style="list-style-type: none"> приобретение обучающимися знаний о труде и профессиях (знание и уважение трудовых традиций своей семьи, знания о разных профессиях и их требованиях к здоровью, морально-психологическим качествам, знаниям и умениям человека и т.п.). получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к труду, как базовой ценности общества, ценностного отношения к профессиональной и социально значимой деятельности в целом получение обучающимся начального опыта самостоятельного общественно полезного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения. <p>Ученик получит возможность научиться</p> <ul style="list-style-type: none"> сопоставлять информацию из разных источников, осуществлять выбор дополнительных источников информации для решения исследовательских задач, включая Интернет; обобщать и систематизировать информацию, переводить её из одной формы в другую (принятую в словесной форме, переводить в изобразительную, схематическую, табличную); дополнять готовые информационные объекты (тексты, таблицы, схемы, диаграммы), создавать собственные; осуществлять исследовательскую деятельность, участвовать в проектах, выполняемых в рамках урока или
7	Фармацевт – кто он?	Ролевая игра. Организационный момент. Игра «Иду в аптеку». Физкультминутка. Просматривают м/ф. Игра со счетными палочками. Природные лекарства. Лекарства – это опасно! Почему? Итог. Что нужно знать, чтобы стать фармацевтом? Какую пользу приносят наши знания. Виртуальная экскурсия в аптеку.	
8	Профессии, которые нас лечат	Ролевая игра: врач скорой помощи, детский врач, зубной врач. Кто лечит глаза? Что видит ортопед? Профессии, которые помогают человеку быть здоровым. Карточка пациента. Загадки. Сюжетно-ролевая игра «Я уколол не боюсь!».	
9	Профессии, которые нас охраняют	С.Михалков «Дядя Степа-милиционер». Видео-урок, или чтение текста. Словарная работа: полицейский, профессия. Обсуждение увиденного мультфильма (или прочитанного текста). Ответы на вопросы. Обсуждение поступков главных героев. Как бы ты поступил в данной	
10	Профессии, которые нам помогают	Охранник, <u>полицейский</u> , следователь, <u>пожарный</u> , военный, адвокат, врач. Интерактивная спортивная мини-эстафета «Школа безопасности». Проект «Следствие ведут первоклассники!»	
11	Профессия – учитель	Разминка. Кто такой учитель? Проблемная ситуация: каким должен быть учитель? Сценка «На уроке». Ролевая игра «Школа» и выполнение заданий на листах «Найди ошибку», «Помоги посчитать» и т.д. Конкурс загадок на тему «Школа»	
12	Доктор Айболит	К.Чуковский «Доктор Айболит» просмотр видео - фильма. Игра-демонстрация, викторина. «Ветеринар». Чем полезна	

		профессия?	внеурочных занятиях
13	Профессия «Садовод»	Уход за цветами. Практическое занятие.	
14	Профессия «Повар»	Экскурсия. Вступительное слово. Презентация профессий. Знакомство со столовой школы. Знакомство с профессией повар. Встреча с людьми, работниками в школьной столовой. Конкурс-игра «Поварята».	
15	Профессия моих родителей	Рассказ детей о профессиях своих родителей. Общение на тему «Чем интересна профессия ваших родителей?»	
16	Итоговое занятие «Путешествие в мир профессий».	Конкурс рисунков Итог	

Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности «Кем быть?» - 2 класс (16 часа)

Кол-во часов	Тема занятия	Материалы	Планируемые результаты
1	Мастерская удивительных профессий	Дидактическая игра. Карточки (желтые, синие, красные; по 5 в каждой- 4 с рисунком, 1 без рисунка и 4 картонных круга - тех же цветов). Изображения рабочая одежда из выбранных карточек, средств труда, место работы. Определить профессии, результат труда человека.	Личностные результаты Ученик научится -преодолевать возникающие затруднения; •проявлять доброе отношения к людям, уважать их труд; •приходить на помощь людям, в том числе сверстникам;
2	Кем быть?	Чтение по ролям В.Маяковский «Кем быть?» Чтение текста. Обсуждение текста. Словарная работа: столяр, плотник, рубанок, инженер, доктор, конструктор, шофер.	• выделять нравственный аспект поведения, соотносить поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами.
3	Моя профессия	Игра-викторина «Доскажи словечко», загадки. Игра: «Волшебный мешок» (определить на ощупь инструменты). Итог.	Ученик получит возможность научиться
4	Профессия «Строитель»	Дидактическая игра: «Что кому нужно для работы на стройке?». Карточки с изображением предметов, орудий труда. Определить названия профессий. Например: штукатур-мастерок, машина-шофер. Практическое занятие «Разные дома». Использование настольного конструктора «Строитель». Разбить детей на несколько групп. Выносить задание - из кубиков построить дома. Игра-соревнование со строительными игровыми	• стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, •преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать; • стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми.

		материалами. Конструирование из настольного конструктора. Итог, награждение	<p>Метапредметные результаты Ученик научится</p> <ul style="list-style-type: none"> -организовывать свою деятельность, готовить рабочее место; -принимать (ставить) учебно-познавательную задачу и сохранять её до конца учебных действий; -планировать (в сотрудничестве с учителем, с одноклассниками или самостоятельно) свои действия в соответствии с решаемыми учебно-познавательными; -действовать согласно составленному плану, а также по инструкциям учителя; -контролировать выполнение действий, вносить необходимые коррективы (свои и учителя); -оценивать результаты решения поставленных задач, находить ошибки и способы их устранения. <p>Метапредметные результаты Ученик получит возможность научиться</p> <ul style="list-style-type: none"> • оценивать своё знание и незнание, умение и неумение, продвижение в овладении тем или иным знанием и умением по изучаемой теме; • ставить учебно-познавательные задачи перед выполнением разных заданий; • проявлять инициативу в постановке новых задач, предлагать собственные способы решения; • адекватно оценивать результаты учебной деятельности, осознавать причины неуспеха и обдумывать план восполнения пробелов в знаниях и умениях. <p>Предметные результаты Ученик научится</p> <ul style="list-style-type: none"> -приобретение обучающимися знаний о труде и профессиях (знание и уважение трудовых традиций своей семьи, знания о разных профессиях и их требованиях к здоровью, морально-психологическим качествам, знаниям и умениям человека и т.п.). -получение обучающимися опыта переживания и
5	Дачный домик	Практическое занятие. Подобрать цветную бумагу (крышу, стены, труба, крыльцо). Выложить аппликацию из цветной бумаги и картона. Итог, выявить лучших участников, награждение.	
6	Профессия «Врач»	Дидактическая игра. «Назови профессии», «Кто трудится в больнице». Работа с карточками. Экскурсия в кабинет врача. Место, нахождение кабинета врача. Знакомство с основным оборудованием врача. Для чего нужны лекарства. Итог.	
7	Профессии «Продавец»	Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Знакомство с профессией продавец. Игра: «Умей промолчать». Разыгрывание ситуации: «Грубый продавец», «Вежливый покупатель». Игра «магазин».	
8	Профессия «Художник»	Игра «Профессия – художник». Знакомство с профессией художника. Викторина «Какие предметы нужны художнику?» Конкурс рисунков «Я - художник».	
9	Профессии «Журналист»	Дидактическая игра «Кто пишет статьи в газету?», Выпуск мини-журнала. Ролевая игра «Журналист», мини-проект «Статья в газету».	
10	Профессия «Фотограф»	Дидактическая игра «Внимание! Снимаю!». Игра «Весёлый фотограф», мини-проект «Снимок другу» (рисунок, фото).	
11	Профессия «Парикмахер»	Сюжетно-ролевая игра. Профессии все хороши - любую выбирай на вкус. Человек трудом прекрасен – каким? Игры. Постановка и обсуждение проблемных вопросов.	
12	Профессия «Швея»	Дидактическая игра «Ты беги моя иголка». Задание «Составь костюм».	
13	Мир интересных профессий	Виртуальная экскурсия в мир интересных профессий.	
14	Заочное путешествие на стройку	Экскурсия «Как построить дом: этапы строительства». Местонахождение строительного объекта. Знакомство со строительными профессиями.	
15	Где работать мне тогда?	Час общения. Введение в тему. Основная часть. Инсценировка стихотворения Александра Кравченко «Честный ответ». Понятие о работах, профессиях. Словарная работа (профессия, специальность, классификация). Мультимедиа (изображение профессий: мастер, штукатур, сантехник, каменщик,	

		крановщик). Чтение стихов: Г. Машин «Крановщик», С. Баруздин «Плотник», «Архитектор». Итог.	позитивного отношения к труду, как базовой ценности общества, ценностного отношения к профессиональной и социально значимой деятельности в целом
16	Итоговое занятие. Интеллектуальная игра «В мире профессий».	Итог. Интеллектуальная игра «В мире профессий». Награждение победителей.	-получение обучающимся начального опыта самостоятельного общественно полезного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения. Ученик получит возможность научиться -сопоставлять информацию из разных источников, осуществлять выбор дополнительных источников информации для решения исследовательских задач, включая Интернет; -обобщать и систематизировать информацию, переводить её из одной формы в другую (принятую в словесной форме, переводить в изобразительную, схематическую, табличную); -дополнять готовые информационные объекты (тексты, таблицы, схемы, диаграммы), создавать собственные; -осуществлять исследовательскую деятельность, участвовать в проектах, выполняемых в рамках урока или внеурочных занятиях

Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности «Кем быть?» - 3 класс (16 часа)

Кол-во часов	Тема занятия	Материалы	Планируемые результаты
1	Что такое профессия?	Игровая программа. Вводное слово о профессиях. Речь труда в жизни человека. Работа с пословицами: например: «Труд кормит человека, а лень портит..». Закончить пословицу: «Кто не работает (тот не ест). Стихотворения о профессиях. Загадка про предметы, которые используют люди разных профессий. Угадать профессии по первой букве. По пословице угадать профессию, например: «Куй железо, пока горячо» (кузнец).	Личностные результаты Ученик научится -преодолевать возникающие затруднения; •проявлять доброе отношения к людям, уважать их труд; •приходить на помощь людям, в том числе сверстникам; • выделять нравственный аспект поведения, соотносить
2	У кого мастерок, у кого молоток	Беседа с элементами игры. Вводное слово. История происхождения орудия труда. Знакомство с понятием	

		«инструмента». Дидактическая игра: «Назови инструмент» (на кухне например, чайник, кастрюля, сковорода). Инструменты для ремонта (молоток, напильник, плоскогубцы). Игра: «Черный ящик». Дидактическая игра: подбери нужный инструмент к профессии. Итог. Разгадывание кроссворд об инструментах.	<p>поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами.</p> <p>Ученик получит возможность научиться</p> <ul style="list-style-type: none"> • стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, • преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать; • стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми. <p>Метапредметные результаты</p> <p>Ученик научится</p> <ul style="list-style-type: none"> -организовывать свою деятельность, готовить рабочее место; -принимать (ставить) учебно-познавательную задачу и сохранять её до конца учебных действий; -планировать (в сотрудничестве с учителем, с одноклассниками или самостоятельно) свои действия в соответствии с решаемыми учебно-познавательными; -действовать согласно составленному плану, а также по инструкциям учителя; -контролировать выполнение действий, вносить необходимые коррективы (свои и учителя); -оценивать результаты решения поставленных задач, находить ошибки и способы их устранения. <p>Метапредметные результаты</p> <p>Ученик получит возможность научиться</p> <ul style="list-style-type: none"> • оценивать своё знание и незнание, умение и неумение, продвижение в овладении тем или иным знанием и умением по изучаемой теме; • ставить учебно-познавательные задачи перед выполнением разных заданий; • проявлять инициативу в постановке новых задач, предлагать собственные способы решения; • адекватно оценивать результаты учебной деятельности, осознавать причины неуспеха и
3	Истоки трудолюбия	Беседа с элементами игры. Вводное слово. История происхождения орудия труда. Знакомство с понятием «инструмента». Дидактическая игра: «Назови инструмент» (на кухне например, чайник, кастрюля, сковорода). Инструменты для ремонта (молоток, напильник, плоскогубцы). Игра: «Черный ящик». Дидактическая игра: подбери нужный инструмент к профессии. Итог. Разгадывание кроссворд об инструментах.	
4	Домашний помощник	Игра-конкурс. Введение в игру. Конкурс, кто каким делом занят. Дидактическая игра: «Кто чем занимается». Работа с картинками. Конкурс «Стихотворение пауза». Сказки о том, как опасна лень (В.Пахнов). Инсценировки. Конкурс смекалистых. Конкурс: «Очумелые ручки». Конкурс-эстафета: «Кто быстрее забьёт гвоздь».	
5	Мир профессий	Викторина. Разминка. Конкурс «Профсловарь». Конкурс болельщикам. Вопросы о профессии. Загадки о профессиях. Конкурс платков. Конкурс письмо другу (друг просит дать совет по выбору профессии). Конкурс: «отгадай кроссворд», конкурс пословиц о профессиях. Игра эрудит (угадать профессию по первой букве). Например: п (пилот), в (врач). Итог награждение лучших игроков.	
6	Угадай профессию	Занятие с элементами игры. Вводное слово о профессиях. Дидактическая игра назови профессию, например: хлеб-хлебороб, одежда-портной. Черный ящик (определить на ощупь инструменты). Конкурс художников. Подведение итогов.	
7	Какие бывают профессии	Занятие с элементами игры. Вступительное слово о профессиях. Стихи о профессиях. Пословицы о профессиях. Конкурс угадай профессию. Просмотр мультфильмов о строительных профессиях (столяр, плотник, сварщик). Рассказ по кругу. Придумать по 1 предложению о профессии. Конкурс архитекторов. Из одинакова числа геометрических фигур составить: дом, машинку и т.д. Итог.	
8	Куда уходят поезда	Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Просмотр	

		мультимедиа о железнодорожном транспорте. Викторина об истории возникновения паровозов. Игра: «Что изменилось». Загадки о видах транспорта. Ролевая игра: «Проводник», «Машинист». Итог. Что нового мы сегодня узнали.	<p>обдумывать план восполнения пробелов в знаниях и умениях.</p> <p>Предметные результаты</p> <p>Ученик научится</p> <p>-приобретение обучающимися знаний о труде и профессиях (знание и уважение трудовых традиций своей семьи, знания о разных профессиях и их требованиях к здоровью, морально-психологическим качествам, знаниям и умениям человека и т.п.).</p> <p>-получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к труду, как базовой ценности общества, ценностного отношения к профессиональной и социально значимой деятельности в целом</p> <p>-получение обучающимся начального опыта самостоятельного общественно полезного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения.</p> <p>Ученик получит возможность научиться</p> <p>-сопоставлять информацию из разных источников, осуществлять выбор дополнительных источников информации для решения исследовательских задач, включая Интернет;</p> <p>-обобщать и систематизировать информацию, переводить её из одной формы в другую (принятую в словесной форме, переводить в изобразительную, схематическую, табличную);</p> <p>-дополнять готовые информационные объекты (тексты, таблицы, схемы, диаграммы), создавать собственные;</p> <p>-осуществлять исследовательскую деятельность, участвовать в проектах, выполняемых в рамках урока или внеурочных занятиях</p>
9	Моя профессия – «волшебник»	Игра «Поле чудес». Наши друзья-книжки. Беседа с элементами игры. Вступительное слово. Загадки о книгах. История происхождения книги. Папирус, береста, бумага. Изготовление современных книг. Знакомство с профессиями людей, которые создают книги (наборщик, печатник, переплетчик).	
10	Откуда сахар пришёл	Беседа. Вводное слово учителя. Просмотр фильма. Обсуждение растений, из которых получают сахар. Обработка свеклы. Загадки о сахаре. Игра: «Назови профессию» (агроном, тракторист, шофер, химик, сахарный завод). Игра от А до Я (назвать профессии на все буквы алфавита).	
11	Турнир - профессионалов	Конкурс-игра. Представление команд. Приветствие. Азбука профессий (по букве определить профессию, например А-агроном, Б - бизнесмен). Конкурс «Кинокомедия» (вставить название фильмов). Игра «Третий лишний» (программист, закройщик, компьютерщик). Конкурс пантомимы (изобразить профессию). Подведение итогов.	
12	Все профессии нужны, все профессии важны	Устный журнал. Вводное слово: страница информационная (данные о профессиях). Поэтическая (чтение стихов Д. Родарин «Чем пахнут ремесла», Маяковский «Кем быть?», художественное (просмотр мультимедиа о людях разных профессий)). Игра. Дискуссия объясните пословицу: «Всякая вещь трудом создана».	
13	Я поведу тебя в музей	Виды музеев. Рисунки, сочинения о профессии экскурсовода. Знакомство со словами: экспонат, витрина, композиция, экскурсия Правила поведения на экскурсии. Дидактическая игра «Машина времени». Итог.	
14	Кулинарный поединок	Беседа по рецептам, проект. Беседа-игра «Варим борщ» (выбрать набор продуктов, кто быстрее). Конкурс: «А знаете ли вы?», «Сладкоежка», «Украсим торт», «Что в мешке». Проект.	
15	Ландшафтный дизайнер	Проект территории детского сада, школы. Презентация группового проекта.	

16	Праздник профессий	Итоговое мероприятие совместно с библиотекой «Праздник профессий», конкурс сочинений «Радуга профессий». Презентация работ. Конкурсы: «Третий лишний», «Что ни шаг, то профессия», «Конкурс пантомимы»	
----	--------------------	--	--

Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности «Кем быть?» - 4 класс (16 часа)

Кол-во часов	Тема занятия	Материалы	Планируемые результаты
1	Любимое дело мое - счастье в будущем	Презентация. Организационный момент. Психологическая игра в кругу. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «Дело было вечером». Презентации. Швейное, строительное, газетное дело. Задание: установить порядок постройки дома, установить порядок создание газеты. Подведение итогов.	<p>Личностные результаты Ученик научится -преодолевать возникающие затруднения; ● проявлять доброе отношения к людям, уважать их труд;</p>
2	По дорогам идут машины	Беседа-тренинг. История возникновения профессии шофера. Загадки о профессии шофер. Игра, кто самый внимательный. Игра: «Неуловимый шторм». Игра: «Какой это знак». Ролевая игра - драматизма «Улица».	<p>● приходить на помощь людям, в том числе сверстникам; ● выделять нравственный аспект поведения, соотносить поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами.</p>
3	Все работы хороши	Игра-конкурс. Введение в тему. Стихи о профессиях. Дидактическая игра: расшифровка слова. Конкурс строителей. Составить из разрезанных картинок рисунок дома. Игра: «Кто потерял свой инструмент». Викторина: «Угадай профессию», конкурс «Найди лишнее». Итог игры. Награждение участников.	<p>Ученик получит возможность научиться ● стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, ● преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать;</p>
4	О профессии повара	Занятие с элементами игры. Вступительное слово. Знакомство с профессией повара. Интерактивная игра: «Из чего готовят борщ», «Раз горох, два горох!», « Калачи из печи!». Практические задания: приготовление винегрета, салата из фруктов. Мастер-класс по изготовлению магнитиков в виде торта из солёного теста или композитной глины.	<p>● стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми.</p> <p>Метапредметные результаты Ученик научится</p>
5	О профессии библиотекаря	Беседа с элементами игры. Вступительное слово. Рассказ о профессии библиотекаря. Игра: «Угадай, какая книжка». Игровая ситуация: «Читатель-библиотекарь». Оценка работы библиотекаря.	<p>-организовывать свою деятельность, готовить рабочее место; -принимать (ставить) учебно-познавательную задачу и сохранять её до конца учебных действий;</p>
6	Праздник в городе мастеров	Занятие с элементами игры. «Девушки-мастерицы», «Веселые умельцы». Вопросы о мастерах. Разгадывание ребусов. Составление кроссворда. Задание «Самый трудолюбивый»,	<p>-планировать (в сотрудничестве с учителем, с одноклассниками или самостоятельно) свои действия в</p>

		Задание - сценки о профессиях. Подведение итогов.	
7	Работники издательства типографии	Сюжетно-ролевая игра. Организационный момент. Актуализация опорных знаний (разгадывание ребуса). Сюжетно-ролевая игра «Редакция газеты». Задание 1- штат редакции (корреспондент, фотограф, художник, наборщик). Задание 2- Вы редакторы (отредактировать текст). Задание 3- Вы - журналисты (написать текст). Задание 4 Вы - художники (выполнение иллюстрации). Итог: люди каких специальностей работают над созданием газеты.	соответствии с решаемыми учебно-познавательными; -действовать согласно составленному плану, а также по инструкциям учителя; -контролировать выполнение действий, вносить необходимые коррективы (свои и учителя); -оценивать результаты решения поставленных задач, находить ошибки и способы их устранения. Метапредметные результаты Ученик получит возможность научиться
8	Как проходят вести	Беседа с элементами игры. Вступление. Знакомство с профессией почтальона. Из истории (как передавались новости в древности). Изобретения в области связи. Современные профессии связи (почтальон, сортировщик почты). Загадки и почтовый транспорт (самолет), телефон (в пер. с греч «далеко - пишу»). Виды связи, сотовая связь. Ролевая игра «Телефон».	• оценивать своё знание и незнание, умение и неумение, продвижение в овладении тем или иным знанием и умением по изучаемой теме; • ставить учебно-познавательные задачи перед выполнением разных заданий; •проявлять инициативу в постановке новых задач, предлагать собственные способы решения;
9	Веселые мастерские	Беседа. Игра. Вводное слово. Столярная мастерская. Знакомство с инструментами (пила, топор, молоток, рубанок, стамеска). Загадки об инструментах. Швейная мастерская. Загадки об инструментах. Конкурс: «Пришей пуговицу». Подведение итогов.	•адекватно оценивать результаты учебной деятельности, осознавать причины неуспеха и обдумывать план восполнения пробелов в знаниях и умениях.
10	Путешествие в город Мастеров	Проориентационная игра. Путешествие по 5 районам. Каждый соответствует одной из профессиональных сфер (человек-человек, человек-техника, человек-природа, человек-художественный образ, человек - знаковая система). Дается задание составить план района, придумать название улиц, заселить дома сказочными героями. Например, район «Умелые руки», сказочные жители - самоделки, железный дровосек.	Предметные результаты Ученик научится -приобретение обучающимися знаний о труде и профессиях (знание и уважение трудовых традиций своей семьи, знания о разных профессиях и их требованиях к здоровью, морально-психологическим качествам, знаниям и умениям человека и т.п.). -получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к труду, как базовой ценности общества, ценностного отношения к профессиональной и социально значимой деятельности в целом -получение обучающимся начального опыта самостоятельного общественно полезного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения.
11	Сказку сочиняй - книжку украшай	Профессия «Иллюстратор» Творческое задание «Иллюстрации к моей любимой сказке».	
12	Время на раздумье не теряй, с нами вместе трудись и играй	Беседа, игры. Вступление. Чтение стихов: «У меня растут года...». Выступление учеников с сообщениями о профессиях. Задание на внимание: «Найди синий на рисунке». Мастерская слова. Конкурс- игра: «Нитки - иголка».	
13	Знакомство с прошлыми профессиями	Конкурс. Введение. Стихи о труде. Рассказ о рабочих профессиях. Конкурс: «Заводу требуются ...». Информация для любознательных. Знакомство с профессией плотника.	Ученик получит возможность научиться
14	Человек трудом	Игра «Профессия – нефтяник». Знакомство с профессией	-сопоставлять информацию из разных источников,

	прекрасен	нефтяник. Викторина «Какие знания нужны нефтянику?» Конкурс рисунков «Я-» нефтяник.	<p>осуществлять выбор дополнительных источников информации для решения исследовательских задач, включая Интернет;</p> <p>-обобщать и систематизировать информацию, переводить её из одной формы в другую (принятую в словесной форме, переводить в изобразительную, схематическую, табличную);</p> <p>-дополнять готовые информационные объекты (тексты, таблицы, схемы, диаграммы), создавать собственные;</p> <p>-осуществлять исследовательскую деятельность, участвовать в проектах, выполняемых в рамках урока или внеурочных занятиях</p>
15	Умеешь сам - научи другого	Практикум. Викторина «Что нужно для моей профессии?». Конкурс мастеров, например, «Заплети косичку из ленточек».	
16	Итоговое занятие Кем я хочу стать?	Подготовка компьютерной презентации «Кем я хочу стать?»	

