

## **Педагогические технологии ранней профориентации в дошкольном образовании**

Прежде чем ответить на вопрос, какие педагогические технологии можно использовать в практике педагогов с целью ранней профориентации детей дошкольного возраста, определим и проанализируем феномен понятий «технология», «педагогическая технология» и на основе анализа раскроем особенности их применения в образовательном процесс ДОО. Обращение к толковым словарям, энциклопедиям и справочникам, позволило определить понятие «технология» в нескольких аспектах:

- как совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве;
- как наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств;
- как упорядоченная совокупность действий операций и процедур, инструментально обеспечивающих достижение прогнозируемого и диагностируемого результатов;
- как часть педагогической науки, изучающей и разрабатывающей цели содержание и методы обучения;
- как учебный процесс, гарантирующий получение запланированного результата.

Анализ научной литературы констатировал, что дискуссии ученых связаны с неоднозначной трактовкой понятия «педагогической технологии». Его понятийные определения различаются и варьируются в соответствии с различными научными направлениями в исследованиях ученых. И это объяснимо, поскольку педагогическая технология реализуется в пространстве и времени; она взаимосвязана и обусловлена демографическими изменениями, историческими событиями и закономерностями, культурными нормами и ценностями, социальными слоями, определяется рядом социокультурных контекстов, которые постоянно меняются в зависимости от социального заказа, запросов потребителей образовательных услуг, особенности социокультурной ситуации.

Однако важно чтобы педагогическая технология была адекватна педагогической системе, в которую она интегрируется, иначе цели педагогической системы и ее образовательные программы не могут быть реализованы. Таким образом, не игнорируя мнения исследователей, а сопоставляя различные точки зрения, мы рассматриваем педагогические технологии ранней профориентации, не как технологии, способствующие профессиональному самоопределению детей дошкольного возраста, а как технологии, реализующие образовательные цели, соответствующие

специфике дошкольного возраста и ориентированные на создание позитивной социальной ситуации развития детей. Кратко охарактеризуем данные технологии.

### **Технология макетирования**

С точки зрения Н. Коротковой, макет является не только центральным элементом, организующим предметную среду для игры с мелкими игрушками, но и связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности (чтения художественных текстов, продуктивной деятельности, сюжетной игры). Практика показывает, что создание макетов «Ферма», «Теплица», «Хлебопекарня». «Лаборатория», «Метеостанция» и др. позволяют формировать символические функции сознания ребенка, что позволит ему моделировать производственные процессы, профессиональные отношения, «осваивать» в игре технологии создания продукта профессиональной деятельности. Развивающий потенциал данной технологии в ранней профориентации в том, что она дает возможность вариативного использования игрушек, предметов-заместителей, маркеров пространства, объединения разных по содержанию макетов, что способствует формированию у детей самых разнообразных игровых замыслов и позволяет закрепить полученные знания о профессиях взрослых и «прожить» производственные сюжеты.

### **Технология музея**

Музейное пространство, являясь модулем развивающей предметно-пространственной среды ДООУ, открывает широкие возможности для открытия мира профессий, знакомства с профессиями прошлого, настоящего и будущего, что расширяет кругозор детей, создает возможности для самостоятельной познавательно-исследовательской деятельности с экспонатами музея, помогает установить связь между потребностями общества и появлением новых профессий. Безусловно, ведущая роль в музейной среде принадлежит экспозициям мини-музея, которые погружают ребенка в активный познавательный процесс получения «знаний о профессиях через руки». Например, мини-музей «Автомобилиус», знакомит детей с марками автомобилей разных эпох, особенностями их конструкции, материалов, из которых они сделаны, соответственно дети приобретают знания о профессиях людей, которые участвуют в производстве машин от замысла до воплощения. Возможность взять модель в руки, рассмотреть ее, попробовать в движении, обыграть «здесь и сейчас», используя макет улицы, все это восхищает, удивляет и радует ребенка, одновременно формируя эмоционально-ценностное отношение к результатам труда конструктора, машиностроителя, металлурга, и интерес к профессии. Музейная экспозиция может быть представлена лэпбуками, презентациями профессий, выставками (коллекциями) продуктов профессиональной деятельности, технического

оборудования, коллекциями спецодежды, виртуальными экскурсиями на предприятия производственной и культурной сферы (в том числе и Уральского региона), фотовернисажами известных лю- дей-профессионалов своего дела), подборкой художественной литературы о профессиях. Кроме этого, дети могут пополнять экспозиции музея экспонатами, сделанными своими руками и вместе с родителями. Таким образом, экспозиции становятся своего рода музейной коммуникацией и способствуют обогащению знаний детей о профессиях.

### **Проектные технологии**

Решение задач ранней профориентации в рамках проектной деятельности осуществляется через интеграцию содержания всех образовательных областей, видов культурных практик и форм педагогических событий. Используя метод проектов в организации ранней профориентации, необходимо помнить, что проект - это совместный продукт сотрудничества и сотворчества всех участников образовательного процесса от замысла до воплощения. Например, в проекте «Мастерская архитектора» - это совместная деятельность по изготовлению макетов разнообразных строений, в которой участвуют и дети, и педагоги, и родители, и представители конструкторского отдела. В проекте «Все профессии важны» - это агНтоЪ, разновидность флешмоба, это коллективная творческая деятельность по организации праздничного представления. Особенностью такого флешмоба является то, что при его организации действует режиссер, сценарист, костюмер, создаются материалы для реквизита, что обеспечивает не только зрелищность представления, но и его полусубъектный характер. Проект «Я б в рабочие пошел» - это оформление фотовернисажа о рабочих специальностях прошлого и настоящего, оформление семейных альбомов группы с фотографиями, рисунками, рассказами о профессиях родителей, создание видеотеки с интервью представителей рабочих профессий (приложение).

Как видим, данные проекты охватывают различные виды деятельности детей дошкольного возраста: познавательно-речевую, поисково-продуктивную конструктивную, музыкальную, моделирование, экспериментирование, а также совместную деятельность педагогов, детей и родителей. Кроме этого такой «ансамбль деятельностей» позволит создать условия ранней профориентации детей дошкольного возраста средствами проекта, интегрирующего следующие направления:

- знакомство детей с профессиями взрослых: с профессией машиностроителя, дизайнера спецодежды, журналиста, конструктора;
- создание развивающей профориентационной среды в ДОО (игрушки, игровое оборудование для сюжетно-ролевых игр производственной тематики, выставки продуктивных видов деятельности и др.);

- создание цифрового образовательного пространства по ознакомлению детей дошкольного возраста с профессиями (виртуальные музеи, путешествия, компьютерные игры и др.);

- создание системы мониторинга ознакомления детей с профессиями взрослых.

Таким образом, мы можем говорить о создании такой мотивирующей образовательной среды в рамках проектной деятельности, которая предоставляет возможность каждому ребенку в естественных и доступных культурных практиках детства познать мир профессий и получить новый социальный опыт.

### **Игровые технологии**

Игровые технологии предоставляют возможность переноса осваиваемых ребенком способов познания мира профессий в другие условия, способствует проявлению самостоятельности и творческой инициативы. При ознакомлении детей дошкольного возраста с профессиями взрослых могут быть использованы:

- дидактические игры для закрепления знаний о трудовых процессах, инструментах, необходимых людям разных профессий: «Узнай профессию», «Чье орудие труда», «Маленькие помощники», «Собери картинку по профессиям», «Мамы разные нужны, мамы всякие важны»;

- сюжетно-ролевые (режиссерские) игры «Конструкторское бюро», «Модельное агентство», «Салон сотовой связи», «Ферма», «Тепличное хозяйство»;

- игры-экспериментирования, отражающие специфику профессиональной деятельности взрослых системы «человек - природа», «человек - художественный образ»;

- игры-викторины, игры-путешествия, игры-фантазии: «Изобретения времени», «Путешествие на машине времени», «Планета будущих профессий»;

### **Цифровые технологии**

Значительная часть труда взрослых недоступна для непосредственного наблюдения детьми дошкольного возраста, что представляет определенные проблемы в организации ранней профориентации в ДОО. Таким образом, использование цифровых образовательных технологий позволит существенно повысить вариативность и наглядность образовательного процесса и обеспечить оперативность обратной связи.

Перечень цифровых образовательных ресурсов профориентационной направленности может быть представлен:

- технологиями, в которых используются мультимедийные презентации (это наглядность, позволяющая педагогу выстроить объяснение с использованием видеофрагментов, демонстрирующих основы знаний детей о

профессиях взрослых, например: «Шишкина школа», «Есть такие профессии», «Почемучки», «Навигатум»);

- технологиями, в которых используются информационно-обучающие программные продукты; (это компьютерно-игровые программы, обеспечивающие решение профориентационных задач с помощью развивающих компьютерных игр профориентационной тематики, например, игры «Пожарный» «Фермер», «Кондитер» и др.);

- технологиями, в которых используются диагностические программные продукты (это игры с элементами диагностики для оценки достижений детей в ознакомлении с профессиями взрослых, например, игры «Что нужно для работы?», «Магазин инструментов», «Подарки для фермера» и др.).

Несомненным достоинством применения цифровых технологий в процессе ознакомления детей с профессиями взрослых является: полисенсорное восприятие материала; демонстрация объектов с помощью проекционного экрана и мультимедийного проектора в многократно увеличенном виде; применение анимации, аудио- и видеоэффектов.

Таким образом, технологические аспекты ранней профориентации предусматривают разнообразные педагогические технологии, обеспечивающие освоение социального опыта в разных видах детской деятельности. Развивающий потенциал педагогических технологий в ранней профориентации детей дошкольного возраста будет достигнут при условии их грамотного отбора педагогом, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста.