**Форма внеклассного мероприятия:** игровая.

Ценность данного мероприятия в том, что в подготовку и проведение вовлечён весь коллектив педагогов, мастеров и обучающихся (Приложение 1. Приказ директора, программа мероприятия, план мероприятия) и решает множество задач:

* приобщение учащихся школ к  художественной культуре;
* развитие творческого потенциала путём вовлечения их в творческую деятельность;
* развитие творческих способностей;
* создание условий для самореализации учащихся, развитие у них творческого мышления;
* ознакомление учащихся школ с многообразием возможностей профессии реставратор
* преемственность поколений (третий курс совместно с первым с привлечением учащихся школ);
* привлечение учащихся  в рамках профориентационной работы для обучения в «РК Кировский».

Подготовка мероприятия начинается с определения педагогической цели КТД (коллективно - творческое дело), с определения модели мероприятия. Определение основной идеи КТД – рассказать учащимся школ в увлекательной форме о профессии реставратор и дать некоторые элементарные приёмы владения инструментами.

Дело это – коллективное, потому что совершается вместе с обучающимися колледжа, учащимися школ и старшими товарищами-педагогами и мастерами производственного обучения. В каждом КТД раскрывается целый «веер» педагогических задач:

* - развитие коллективизма;
* - самостоятельности;
* - ответственности за дело;
* - инициативы учащихся и обучающихся;
* - самоуправления;
* - активного гражданского отношения к людям и окружающему миру.

КТД позволяет совершенствовать и проявлять лучшие человеческие задатки и способности, расти нравственно и духовно. КТД – это способ организации яркой, наполненной трудом и игрой, творчеством и товариществом, мечтой и радостью жизни. Цель КТД – обогатить знания ребят об окружающем мире, выработать взгляды на труд как основной источник жизни, воспитать стремление вносить свой вклад в улучшение деятельности, работать самостоятельно и творчески.

При проведении мероприятия «Весенний калейдоскоп профессий» определяется, в какой форме будет проходить мероприятие: оно проходит  в форме игры-соревнования между творческими объединёнными  маленькими группами  учащихся из разных школ СПб  и Ленинградской области;решается,  кого привлечь к участию (учащихся школ, обучающихся колледжа, мастеров, педагогов).

После  того, как приказ по проведению мероприятия подписан и одобрен директором колледжа, рассылаются по школам  приглашения об участии школьников  в мероприятии (приложение 1). Проанализировав заявки из школ, набрав нужное количество участников мероприятия,  организаторы проводят стартовую беседу с различными творческими группами. Эта беседа должна  «зажечь» обучающихся интересным и полезным делом: обучающихся и мастер производственного обучения должны подготовить для учащихся школ профессиональное задание в виде мастер-класса, которое необходимо представить в виде презентации. Эта презентация во время мероприятия транслируется на экране в актовом зале для малой творческой группы.  Группа,  состоящая  из 4-х учащихся школ и 2-х обучающихся колледжа, которая выполняет это задание, затем представляет  его жюри. Это центральное задание конкурса-игры. Но прежде, чем выполнить это главное задание необходимо «сдружить» малую группу.   К этому и привлечены два обучающихся колледжа, которые проводят со школьниками время при подготовке к первому, вводному заданию: представить команду и девиз, выбрать капитана, где обучающиеся и учащиеся школы более тесно знакомятся, т.к. их объединяет общее дело: профессия. И завершающим, третьим заданием после сложного профессионального задания учащиеся школы  вместе с обучающимися колледжа выполняют юмористическое задание «Живая картина». Таким образом, для проведения мероприятия необходимы следующие творческие  группы:

1 Сводные  команды, состоящие из учащихся школы и обучающихся колледжа (6 человек);

2 Сопровождающие команд болельщиков, т.е. класс школьников (два человека);

3 Обучающие, которые проводят мастер-класс (два человека);

4 Экскурсоводы (обучающиеся), которые проводят экскурсию в мастерских колледжа (2 человека).

Теперь о каждом этапе мероприятия подробно. Как  было сказано выше , целью КТД является осуществление профориентационной  работы и поэтому, участниками КТД являются учащиеся школ города и области. В начале мероприятия  учащихся каждой школы делим на две неравные части:

Первая группа состоит из 4-х человек и будет выполнять конкурсные задания «по ходу мероприятия». Совместно с учащимися школ в эту творческую группу входят 2 обучающихся колледжа, которые курируют эту малую группу. Условно мы называем их «артисты». Всего 6 человек.

Вторая группа – учащиеся школы (большая по численности) - это «болельщики». Они тоже выполняют некоторые задания «по ходу» КТД, приобретая баллы для своей школы, к ним представлены  обучающиеся колледжа, которые проводят экскурсию для «болельщиков».  В эту группу входит 12 человек,

Третья группа, состоит только из обучающихся колледжа. В их задачу входит:

1. Подготовить презентацию профессии в форме мастер-класса;
2. Провести мастер-класс;
3. Оказать помощь (если необходимо) участникам конкурса;
4. Продемонстрировать задание;
5. Защитить в конкурсной программе свое творческое задание.

В эту группу входит 12 человек, по два человека в каждой мастерской:

1. Мастерская реставрации декоративно-художественных покрасок;
2. Штукатурная мастерская;
3. Мастерская росписи по ткани;
4. Столярная мастерская;
5. Лепная мастерская;
6. Мастерская художников-оформителей.

Каждая малая группа тренируется выполнять свою часть работы. Проводят тренировочные экскурсии, проходят по маршруту экскурсий, готовят лозунги для болельщиков, рисуют атрибуты для «живой картины», репетируют конкурсное творческое задание «Узнай героя», для того, чтобы слаженно провести само мероприятие, встретить учащихся школ и в интересной игре-соревновании  познакомить с профессией.

**1.2. Ход проведения мероприятия «Весенний калейдоскоп профессий»**

**Краткий ход мероприятия:**

Приветствие участников, сообщение правил техники безопасности и охраны труда;

**1 конкурс «Девиз, название команды, представление капитана команды»;**

**Блиц-викторина «Знаешь ли ты свой город?»;**

**Творческое задание « Узнай героя»;**

**2 конкурс проведение мастер-классов в мастерских колледжа**

**3 конкурс «Живая картина»;**

Для того чтобы школьник не ошибся в выборе профессии было создано на базе нашего колледжа мероприятие: «Весенний калейдоскоп профессий».

В мероприятии принимали участие обучающиеся 8-9 классов из школ № 240, №264, №277, №377, №381 Кировского района Санкт-Петербурга, а также школьники 9-го класса Средней школы пос. Токсово Ленинградской области .(Всего: 140 человек) Все участники мероприятия разделены на группы по цветам: синий, красный, зелёный, оранжевый, фиолетовый, жёлтый . У каждого класса свой цвет. Заранее подготавливаются атрибуты праздника – фишки 6-ти цветов. При входе в колледж их встречают обучающиеся колледжа, разделив учащихся на команды, прикрепляют на одежду школьников значки-фишки, провожают в актовый зал, где будет проходить мероприятие. Кураторы (обучающиеся колледжа) коротко знакомят с правилами мероприятия, рассказывают о профессиях и настраивают свою «подшефную» команду на победу. На экране появляется заставка мероприятия, звучит музыка и действо начинается.

На сцену вызываются  6 сборных команд. На экране выход команды сопровождается  цветной надписью – номером школы, где цвет совпадает с цветом команды. Затем ведущий представляет членов жюри, и на экране появляется презентация – короткое представление каждого члена жюри.

Теперь можно познакомить соревнующихся с планом мероприятия и правилами конкурса.

Даётся первое вводное задание для команд: дать название своей  команде, выбрать капитана и девиз. Команда удаляется для выполнения первого задания, а в это  время для болельщиков ведущий оглашает возможность «заработать» очки для своей команды. У болельщиков каждой команды есть лозунги, которые заранее подготовили обучающиеся колледжа. Каждая команда болельщиков может поднять лозунг  и скандировать (например: «Ура», «Мы победим», «Вперёд», и т.д.). За активность прибавляется команде 1 балл. Также есть возможность помочь «заработать» очки своей команде, ответив на вопросы блиц-викторины «Знаешь ли ты свой город?» (Приложение 2 ): один правильный ответ даёт ещё один балл к общим очкам команды. Все очки жюри суммирует и записывает в ведомость, затем полученные результаты ребята из творческой группы, которых условно мы назвали «счётчики» проецируют на экран. Хочется отметить, что блиц-викторина проходит очень активно. Школьники  с удовольствием дают правильные ответы, что радует: наше подрастающее поколение знает и любит родной город.

Итак, команда справилась с первым заданием и по очереди вызывается на сцену с представлением: (например, участники конкурса школы № 264 назвали свою команду «Динамит», девиз команды «Мы ребята классные, хоть и взрывоопасные. Кто сегодня победит – несомненно «Динамит!». Представлен и капитан команды. Жюри оценивает конкурс,  поднимает цифру от 1 до 5 баллов). После представления всех команд, ведущие для болельщиков дают творческое  задание «Узнай героя». Эти герои: Сергей Есенин и  Императрица Елизавета Петровна. Если Есенин был сразу угадан болельщиками, то образ  Императрицы Елизаветы Петровны несколько смутил школьников. И ответ был «Екатерина-II». (Приложение 3). Инсценировки конкурса подготовили заранее обучающиеся второго курса колледжа, которых мы назвали «Артисты». Во время проведения творческого задания «Узнай героя» жюри подвело итоги первого конкурсного задания и творческого задания для болельщиков. «Счётчики» проецируют баллы на экран. Ведущий поздравляет команду, которая по итогам конкурса и задания вышла вперёд и объявляет правила выполнения второго центрального профессионального задания, которое выполняют участники в выпавшей по жребию мастерской, где мастер-класс проводят обучающиеся колледжа, названные «Мастера». В это время болельщики отправляются на экскурсии - пятиминутки, которую проводят экскурсоводы - обучающиеся. Для них специально разрабатываются путевые листы, для того, чтобы гости нашего колледжа не заблудились в незнакомых стенах ( Приложение 7). Эта часть длится 30 минут. Ровно через 30 минут зал наполнен гулом болельщиков с новыми впечатлениями от посещения мастерских, а конкурсанты рвутся в бой. Они готовы представить свои изделия: расписное панно, выполненное в мастерской «Изготовитель из ткани с художественной росписью», фрагмент лепного фриза из лепной мастерской; орнамент, выполненный из шпона в деревообрабатывающей мастерской; в мастерской реставрации декоративно-художественных покрасок ребята сделали трафарет на штукатурке; художники-оформители научили школьников изготавливать  открытку, плакат, сувенир «Сделай сам» (Приложение 4). Представление своих изделий завершается оценкой жюри по пятибалльной системе.

И наступило время для третьего юмористического конкурса «Живая картина». Из подручных материалов школьники сооружают мини-декорации, элементы костюмов и показывают своё «произведение», которое команда получает по жребию. Жюри оценивает последний конкурс, результаты на экране. Пока идут у жюри споры, кому достанется первое место, ведущий знакомит участников мероприятия с итогами конкурса творческих  работ, посвящённых году экологии «Этот удивительный и загадочный мир…» . Итоги конкурса иллюстрируются презентацией.

После оглашения результатов жюри вручает дипломы победителям  мероприятия и победителям в отдельных номинациях («Самая дружная команда», «Самая креативная  команда», «Самая быстрая команда», «Приз зрительских симпатий»). Мероприятие прошло динамично, ярко, познавательно. Заинтересованность конкурсантов  была очень высокой. Командный дух сплотил ребят. Если в начале  мероприятия команды состояли из отдельных личностей, то в конце – это был «единый организм», нацеленный на результат. Первой к финишу пришла команда  средней школы пос. Токсово Ленинградской области. Всем командам в читальном зале колледжа были предоставлены рабочие места с компьютером и канцелярскими принадлежностями. Ребята и педагоги школ составили  отзывы о мероприятии. Очень важно после проведения таких мероприятий собрать участников проведённого дела. Обобщить опыт, отметить удавшиеся моменты и предложить поработать над теми, которые не получились, не удались по тем или иным причинам (Приложение 6). Вся информация проведённого мероприятия размещена на сайте «Реставрационный колледж «Кировский» в разделе «Мероприятия» (Приложение  5).

Последний этап таких мероприятий – это ближайший  результат Коллективного Творческого Дела. Для нас - это возможность дальнейшего общения со школой, приглашение участвовать в совместных мероприятиях: творческих конкурсах живописи и рисунка, профориентационных мероприятиях, совместных уроках, мастер-классах и т.д.

Как и ожидалось, после данного мероприятия многие из участников написали заявления на обучение в колледже, а это значит: время потрачено не зря! Учащиеся школ найдут себя в стенах нашего колледжа.

**Заключение.**

Профессий  много разных. Поэтому выбирать трудно. И той силой, с помощью которой можно одолеть эту трудность, является осведомлённость, информированность человека. Полезная информация о мире профессий, о путях профессионального образования – вот что нужно при обдумывании будущего профессионального пути.

Данная разработка поможет обучающимся школ узнать, что они хотят и что могут делать лучше всего, проверить себя в деятельности, где можно наилучшим образом реализовать свой внутренний потенциал, открывающий простор для творчества, инициативы, и, следовательно, сделать правильный, сознательный выбор профессии.

## Ожидаемые результаты

**В результате освоения длительной программы учащиеся:**

* Занятость школьников в летнее время;
* Повышение уровня знания о содержании конкретной профессии.
* Общее практическое знакомство с содержанием деятельности в рамках профессии, формирование навыка выполнения конкретных рабочих операций.
* Определение и оценка участником уровня своих знаний и навыков через практическую деятельность и получение обратной связи от носителя профессии – эксперта.
* Формирование собственного отношения к данной профессии и ее функциональным составляющим.
* Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах, повысит творческую активность детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность, активизирует лидерские и организаторские качества, будут развиты творческие способности, навыки сотрудничества и взаимодействия, детская самостоятельность и самодеятельность

Длительная досуговая программа должна дать участнику возможность попробовать себя в роли носителя профессии и определиться с собственным отношением к данной профессии, дать стартовую оценку своим знаниям, умениям и навыкам в данной сфере.

## Формы проведения мероприятий

В рамках досуговой программы используются следующие формы проведениямероприятий:

* + - Мастер-класс;
    - Познавательная игровая программа;
    - Театрализованная программа;
    - Викторина;
    - Игра по станциям

## Формы подведения итогов реализации досуговой программы

1. Анализ подготовки и проведения мероприятия.
2. Мониторинг удовлетворённости учащихся участием в мероприятии.
3. Диагностика эмоционального фона в начале и в конце мероприятия (беседа,отзывы, наблюдение, анкетирование).
4. Количественные показатели (количество проведённых мероприятий, охватучастников мероприятий, охват зрителей).
5. Социальные показатели (заинтересованность обучающихся).

# Содержание программы

## Отличительны особенности программы.

Программа «Академия профессий для начинающих» — это целостная система профориентационных мероприятий, которая в себе синтезирует все особенности ребенка, помогает развить необходимые компетенции и помочь в самоопределении.

В основе программы лежит театрализованная сюжетно-ролевая игра, которая объединяет все блоки программы, и помогает максимально раскрыть способности детей. Через игру и на этапе подготовки игры расширяются, закрепляются, и углубляются знания детей, а на основе их появляется интерес к разным профессиям. В играх есть возможность воспитывать уважение к трудовому усилию, показать полезность результата труда для окружающих людей, вовлечь детей в трудовой процесс, так как игра и труд часто естественно объединяются.

## Игровая модель программы:

В начале смены дети попадают в Академию профессий для начинающих, где юные ученики изучают различные профессии, чтобы найти ту профессию, которая сможет максимально раскрыть ребенка в будущем

Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. В течение всей игры, участники и организаторы, программы живут согласно уже сложившимся законам и традициям Академии профессий для начинающих, и действуют согласно своим ролям.

Каждый день жизни лагеря учеников академии ждут увлекательные занятия по различным профессиям. Все занятия направлены не просто познакомить ребят с профессией, а дать возможность погрузиться в мир специалиста и выдать конечный результат. Он может быть индивидуальным и групповым. Каждый день лагеря, посвящен знакомству с какой – либо профессией.

Цикл мероприятий в рамках досуговой программы представляет собой систему взаимосвязанных и структурированных форм работы, которые опираются на принцип последовательного изучения основных компонентов профориентационной деятельности. Безусловно, в программе учитываются интересы детей от 7 до 11 лет, а также она направлена на усвоение ими ключевых компетенций, развитие профессиональных навыков и несет в себе интеллектуально-познавательный компонент.

Таким образом, для успешной реализации поставленных в программе задач будет функционировать данный проект. Более подробно рассмотрим каждую из форм мероприятий.

## Особенности реализации программы:

Программа включает в себя 6 встреч: первая и заключительная одинаковая для всех, а вторая-четвертая предоставлена на выбор участников, которые выбирают более интересное занятие на факультете. Важно посетить по одному мероприятию каждого факультета.

# Приложение

**Примеры диагностических материалов**

В ходе реализации программы проходит диагностика, которая состоит из трех этапов (входная, промежуточная, итоговая).

**Анкета входной диагностики**

## Анкета

**для детей отдыхающих в лагере (в начале смены)**

1. Я перешел(а) в класс.
2. .Я пришел в лагерь для того, чтобы:
   * хорошо отдохнуть;
   * найти себе новых друзей;
   * научиться чему-либо новому;
   * потому сто так получилось.
3. Вожатого я представляю как:
   * старшего друга;
   * командира;
   * организатора всех дел;
   * консультанта, советчика в трудных ситуациях.
4. В нашем лагере мне нравиться:
   * девчонки и мальчишки;
   * вожатые;
   * что не скучно, всегда что-то делаем;
   * никак не могу понять.
5. Мое самое любимое занятие:
   * читать книги, узнавать что-то новое;
   * петь, танцевать, слушать музыку;
   * заниматься спортом;
   * что-то мастерить своими руками.
6. Мои первые впечатления о лагере:
   * мне здесь очень нравиться;
   * все хорошо, но иногда хочу домой;
   * здесь есть, чем заняться;
   * нормально, но могло быть лучше.
7. Какая должна быть игра:
   * безразлично, я не думал(а) об этом;
   * в каждой игре должно быть что-то новое;
   * игра должна быть веселой и увлекательной;
   * игра не должна быть утомительной.

## Анкета

**по изучению удовлетворенности детей (по итогам смены)**

1. Чего ты ожидал от лагерной смены?

( из предложенного списка выбери три варианта ответа)

* + встреч со знаменитыми, интересными людьми
  + просмотра новых художественных и мультипликационных фильмов
  + возможность попробовать себя в разных профессиях
  + возможности проявить себя в разных направлениях
  + зрелищности и веселья
  + приятного времяпровождения
  + ничего
  + свой вариант

1. Насколько оправдались твои ожидания?
   * оправдались полностью, все было здорово
   * могло быть и лучше
   * программа была скучной и неинтересной

-Мне запомнилось только

* + свой вариант

1. Кем ты был в течении смены?
   * членом детского жюри
   * активным участником всех дел
   * заинтересованным зрителем
   * наблюдателем
   * свой вариант
2. Если бы ты был организатором, то изменил бы (убрал, добавил …)
3. Твое самое яркое впечатление о

лагере