Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

основная общеобразовательная школа № 6

356170, Ставропольский край, Труновский район, с. Донское, ул. Пролетарская, 93 а/1

телефон/факс (86546) 33551; e-mail: trunlic6@yandex.ru

Утверждаю

Директор МКОУ ООШ № 6

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.М.Синицин

Приказ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_

Согласовано

Директор Фонда «ФОРОТЕХ»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Губин Н.В.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**курса**

**«Skillcity» - город цифровых профессий»**

*Направленность программы: техническая*

*Уровень программы: ознакомительный*

**Возраст обучающихся:** 13-14 лет **Класс/классы:** 6-7

**Количество детей в группе:** 10 **Срок реализации:** 1 год **Количество часов в год:** 72 часа

**Составитель:**

Кострова Екатерина Владимировна

с. Донское

2023-2024 уч. г.

**1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа «SkillCity – профессии будущего» направлена на профориентацию детей и подростков в мире цифровых специальностей, а также киберсоциализацию участников программы. Программа рассчитана на группу из 10-12. По итогам программы участники должны ориентироваться в мире современных цифровых профессий и специальностей, а также уметь самостоятельно осваивать digital-навыки, необходимые для цифровых и нецифровых профессий.

Процесс социализации человека глобально изменился за последние 15-20 лет в связи с внедрением Интернет-технологий и активным развитием сотовой связи. Современная жизнь требует от общества развивать не только базовые знания, умения и навыки, но и адаптироваться к условиям информационного общества.

Чтобы стать активным участником жизни страны, области, города/поселка, своей собственной семьи, необходимо обладать знаниями и умениями в области мобильных и интернет-технологий, уметь пользоваться порталом и приложением «Госуслуги» (МФЦ), управлять счетом/картой в банке, получать услуги медицинского страхования, оплачивать услуги ЖКХ через интернет и т.д. Цифровизация привела не только к необходимости осваивать новые технологии для жизни, но и, в первую очередь, к росту цифровых профессий, которые создают и обслуживают эти технологии. За последние пару лет на рынке появились профессии, для которых еще не создано актуальных образовательных программ профессионального обучения. Узнать о таких профессиях как UX/UI дизайнеры, аналитики больших данных, SMM-менеджеры, можно при высокой заинтересованности в выборе своей будущей работы.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что она основана на аспектах госпрограммы «Информационное общество» и Нацпроекта «Цифровая экономика». Проект был представлен на крупнейшем информационном форуме РФ «Инфофорум – 2019» и вошел в «ТОП-100 лучших практик «Вектор детства – 2019». В результате получения новых знаний и умений в рамках мероприятий участники проекта повысили уровень социализации, а смартфон превратился в средство достижения результата, современный ресурс – своего рода «мобильного» наставника, при помощи которого во взрослой жизни можно получить практическое решение и совет. «Справочно-игровой сервис SkillCity» – это виртуальный город, в котором расположены офисы реальных компаний. В каждом офисе открыто несколько должностей, на каждую из которых ребенок может устроиться на работу, узнать о специальности, о том, какие навыки нужны, чтобы, например, работать «космонавтом-испытателем», и о том, где можно эти навыки начать получать уже сейчас.

**Направленность программы** – техническая

**Уровень освоения –** стартовый.

**Форма реализации** – программа реализуется при сетевом взаимодействии с фондом «ФОРОТЕХ» при поддержке компании МегаФон и крупных партнеров.

**Новизна программы** заключается в том, что, совместно с мобильным приложением, эта программа не имеет аналогов на территории Российской Федерации. Совокупность использования цифровых технологий, в том числе собственной справочно-игровой платформы, и участие представителей федеральных компаний (реальных практиков) в процессе делают эту программу уникальной.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в социальной адаптации обучающихся, в их дальнейшей самостоятельной «киберсоциализации» в жизни.Прагматичность программы объясняется тем, что предлагаемые принципы обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность), а также формы и методы обучения, контроля и управления деятельностью детей (анализ результатов занятий, кейсов, защиты проектов и др.) и средства обучения, доступные для обучаемых (необходимое наглядное и раздаточное оборудование, смартфон, и пр.), действенны в формировании и развитии умений важных для дальнейшей жизни.

**Отличительные особенности программы** заключаются в том, чтоона имеет практическую направленность. Основная часть программы ориентирована на информационный и развивающий компонент с игровыми элементами. За счет системы мотивации, эффект программы рассчитан на период, который в дальнейшем уходит за рамки одной смены. Сама программа включает практическое знакомство с ресурсами и отдельными навыками. В методологии программы активно используются методики ТРИЗ (т[еория решения изобретательских задач](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87)).Игровая механика программы – это построение модели города, где участники устраиваются на работу в крупные компании и осваивают для этого навыки.На первом этапе проводится тестирование по двум методикам профориентации: тест Климова и тест Голланда и замеряется уровень знаний о мире цифровых профессий, а также уровень развития цифровых навыков.

**Объем программы:** 72 часа.

**Наполняемость группы:** 10-12 человек.

**Возраст обучающихся:** 13-14 лет.

**Форма и режим занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.При реализации программы предусмотрено проведение различных по форме занятий, а именно:

– теоретические занятия;

– практические занятия;

- онлайн-квизы по цифровым профессиям и цифровым навыкам (организаторы проекта подключаются удаленно)

## 1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – обеспечение высокого уровня доступной информации о мире цифровых профессий и возможностях самостоятельной киберсоциализации обучающихся.

**Задачи:**

*Обучающие*

– формировать представление о мире цифровых профессий и навыков;

– создать условия для формирования навыков самостоятельно анализировать информацию о современных цифровых профессиях;

*Развивающие*

– обеспечить возможность к поиску ресурсов для развития профессиональных навыков и киберсоциализации;

– мотивировать обучающихся к самостоятельному поиску ресурсов для развития профессиональных навыков;

– развивать отельные категории умений с использованием цифровых ресурсов и при поддержке успешных практик;

*Воспитательные*

– воспитывать личность, способную ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их решения;

– создавать условия для эффективной обратной связи – самостоятельной аналитики и корректировки навыков.

## 1.3. Планируемые результаты программы

**Ожидаемые результаты.** По окончании освоения программы обучающиеся будут **знать:**

– историю и содержание нацпроекта «Цифровая экономика»;

– историю сервиса SkillCity;

– достоверную информацию о мире цифровых профессий и цифровых навыков;

– основы цифровой безопасности;

**уметь:**

– выбирать источники для развития профессиональных навыков и киберсоциализации;

– использовать на практике различные категории цифровых навыков;

– выбрать проектные направления для формирования стратегии киберсоциализации.

**Формы аттестации:**

**– текущая (**рефлексия; наблюдение; анкетирование; конкурсы; портфель индивидуальных достижений**)**;

**– итоговая (**итоговое тестирование).

# 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

## 2.1. Содержание программы

**Инвариантная часть**

**Раздел 1. Теоретический**

**Знакомство с программой и миром профессий.**

*Теория.* История проекта и сервиса SkillCity. Мир профессий. Знакомство с программой. Проведение тестирования по профориентации.

**IQ – тренинг. Мир цифровых профессий: цифровые навыки и навыки, необходимые для цифровых и нецифровых профессий.**

*Теория.* Мир цифровых профессий. Самые востребованные профессии на рынке. Где получать digital-профессии. Какие навыки необходимы для получения digital-профессий. Цифровая безопасность.

*Практика.* Поиск ресурсов для самостоятельного развития digital-навыков. Цифровая безопасность.

**Раздел 2. Практический**

**Практические занятия по профессиям**

*Теория.* История и знакомство с профессией. Формирование представления у участников занятия о группе профессий

*Практика.* Получение знаний о профессиях и навыках в формате игры

**Ежемесячная онлайн-игра квиз по пройденным профессиям.**

*Практика.* Получение знаний о профессиях и навыках в формате деловой игры. Формирование стратегии для «Ярмарки навыков». Выбор проектного направления.

**Раздел 3. Аналитический**

**Тестирование по двум методикам профориентации: тест Климова и тест Голланда.**

*Теория.* Определение интересующего направления по итогам полученных знаний. Анализ выбранного профессионального направления совместно с педагогами. Повторное тестирование.Анкетирование по программе.

# 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

## 3.1 Учебно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела (модуля)/темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/**  **контроля** | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **Раздел 1. Теоретический** | | | | | | |
| 1. | Знакомство с программой и миром профессий. | 2 | 2 | – | наблюдение;  рефлексия; | |
| 2. | IQ – тренинг. Знакомство с миром цифровых профессий, цифровыми навыками и навыками, необходимыми для цифровых и нецифровых профессий. | 2 | 2 | - | портфель индивидуальных достижений; |
| **Раздел 2. Практический** | | | | | | |
| 3. | Разработчик | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 4. | UX/UI - дизайнер | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 5. | Маркетолог | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 6. | Авторское право и фотостоки | 4 | 2 | 2 | наблюдение;  рефлексия; | |
| 7. | SMM-менеджер | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 8. | SMM – создание контента | 2 | 1 | 1 | наблюдение;  рефлексия; | |
| 9. | Как написать статью? | 2 | 1 | 1 | наблюдение;  рефлексия; | |
| 10. | Фотограф | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 11. | ТВ-оператор | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 12. | Инженер-конструктор | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 13. | 3D-аниматор | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 14. | Арт-менеджер | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 15. | Игра по станциям «Юные дизайнеры» | 2 | - | 2 | наблюдение;  рефлексия; | |
| 16. | Менеджер маркетплейсов | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 17. | Редактор | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 18. | Робототехник | 4 | 1 | 3 | портфель индивидуальных достижений; | |
| 19. | Игра «Правда или фейк?» | 2 | - | 2 | наблюдение;  рефлексия; | |
| 20. | Деловая игра – квиз по пройденным профессиям (ежемесячно) | 6 | - | 6 | результаты игры | |
| **Раздел 3. Аналитический** | | | | | | |
| 21. | Тестирование по двум методикам профориентации: тест Климова и тест Голланда. | 2 | - | 2 | рефлексия;  анкетирование; портфель индивидуальных достижений | |
| **Всего по программе:** | | **72** | **20** | **52** |  | |

## 3.2 Организационно-педагогические условия реализации программы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование** | **Ед. изм.** | **Кол-во** |
| 1 | Помещение – компьютерный класс с доступом к Интернету | Участники | 10 |
| 2 | Демонстрационный экран – интерактивная доска для демонстрации | шт. | 1 |
| 3 | Наличие компьютеров с выходов в Интернет | шт. | 10 |
| 4 | Принтер | шт. | 1-2 |
| 5 | Мультимедийный проектор | шт. | 1 |
| 6 | Стулья для участников | шт. | 10 |
| 7 | Флипчарт | шт. | 1 |
| 8 | Ватманы | шт. | 20 |
| 9 | Маркеры | шт. | 10 |
| 10 | Тетрадки для каждого участника | шт. | 10 |
| 11 | Ручка для каждого участника | шт. | 10 |

**Кадровое обеспечение программы**

Координатор программы: Кострова Е.В. – педагог дополнительного образования

Кураторы программы: Барамзина Ю. – координатор проектной линии «Право на творчество» фонда «ФОРОТЕХ», Абакина А. - координатор проекта по РФ, специалисты Фонда «ФОРОТЕХ»

**Программное обеспечение программы:** Программа профориентации о 23 профессиях, Платформа SkillCity.ru, Мобильное приложение SkillCity, Программное обеспечение от SkillCity

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

## Список использованной литературы

1. Буйлова Л.Н., Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. –Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/>.

2. Москвина М.Л., Учись видеть: Уроки творческих взлетов. / М.Л. Москвина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.

## Список литературы, рекомендованной обучающимся

1. Плешаков В.А., Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен. – Режим доступа -<http://sirdionis.ucoz.ru/load/prezentacija_po_teme_kibersocializacija/1-1-0-1>

2. Пряжников Н.С., Румянцева Л.С. Самоопределение и профессиональная ориентация учащихся: учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2013.

3. SEOAkademia. Точка доступа: [https://seo-akademiya.com/baza-znanij/digital-professii/](https://seo-akademiya.com/baza-znanij/digital-professii/#:~:text=Digital%20%E2%80%93%20%D1%8D%D1%82%D0%BE%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%8C%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%2C%20%D1%81%D0%B2%D1%8F%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D1%85,%D0%B8%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B2%D0%B)