

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № 13
от «21» мая 2026 г.
Председатель МС,
зам. директора по НМР
_____ Д. В. Стрельникова

УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № ____ 701____
от « 27 » ____ мая ____ 2026 г.
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска

_____ О. В. Мельник

МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
с использованием дистанционных образовательных технологий**

«ПрофКомпас: профессии настоящего и будущего»

Направленность – социально-гуманитарная
Возраст учащихся– 14-16 лет
Срок реализации – 1 год

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00EC41A4900EB6C7C299B691822CAAC21F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ
ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 07.05.2025 до 31.07.2026

С использованием ресурса АНО ДПО «ОМУ»

Реализуется:
Педагог дополнительного образования

г. Братск, 2026 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «ПрофКомпас: профессии настоящего и будущего» разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 13.12.2024), Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20), Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении и порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска».

Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, определяющая, какие именно специалисты будут востребованы завтра на рынке труда, какие технологии будут использоваться на предприятиях и как изменится экономика, изложена в государственной программе «Цифровая экономика». Такая экономика нуждается в кадрах — квалифицированных специалистах, обладающих набором компетенций, готовых адаптироваться под новые условия труда, выстраивать общение с коллегами по новым правилам, готовых к творчеству и инновациям и не боящихся изменений.

В этих условиях усилия школы как центра управления дополнительными образовательными программами должны быть нацелены как на развитие «мягких» навыков (коммуникативные компетенции, эмоциональный интеллект, системное и творческое мышление и др.), так и на **вовлечение детей в конкретную профессиональную деятельность в сфере новых технологий.**

Инструментами для достижения данных целей являются специализированная платформа для выстраивания образовательных траекторий <https://tintel.ru>, а также программа дополнительного образования «ТрекНавигатор: профессии настоящего и будущего» как одна из точек входа детей в сферу современных технологий через проектирование индивидуальных образовательных треков (ТрекНавигатор: профессии настоящего и будущего. Дополнительная образовательная программа / под ред. Н. Г. Коновой. — Томск: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 28 с.)

Программа предназначена для погружения детей в такие профессиональные направления, как «Креативная экономика», «Киберэкономика», «Новый технологический сектор», «Научно-производственная сфера», «Экологическая сфера», знакомства

с перспективными профессиями настоящего и ближайшего будущего и повышения осознанности в выборе пути развития собственных компетенций с помощью специализированной образовательной платформы.

Актуальность программы обусловлена общественной необходимостью погружения детей в сферы современных технологий и связанных с ними профессиональных направлений, предоставления детям возможности участия в проектной, исследовательской, экспериментальной, изобретательской деятельности и раскрытия индивидуальных способностей и интересов, что в конечном итоге приведёт к формированию поколения молодёжи цифровой экономики как базового ресурса развития региона и страны. Профессиональные направления, указанные в программе, были сформированы на основе подробного изучения и анализа докладов, составленных по результатам цикла форсайтов и экспертных встреч, посвящённых развитию человеческого капитала, образу рабочих мест в цифровой экономике будущего и стратегии социально-экономического развития России до 2024 года с перспективой до 2035 года.

Новизна. В полной мере программа реализуется при использовании цифровой платформы <https://app.tintel.ru/>. Такой подход позволяет учитывать запросы обучающегося и способствовать его развитию с помощью индивидуальной образовательной траектории, включающей в себя ресурсы (проекты, дополнительные образовательные курсы, мероприятия партнёров цифровой платформы и т.д.), выходящие за рамки урока и школы.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях. Программа разделена на два раздела по 36 часов, первый раздел раскрывает более доступные и понятные с точки зрения развития компетенций профессиональные направления (изучение своих интересов, ценностей, личностные особенности, знакомство с современным рынком труда, актуальными профессиями и перспективными направлениями, включая новые и цифровые специальности, обучение навыкам анализировать информацию, сравнивать варианты и делать осознанный выбор на основе своих целей и возможностей), второй раздел погружает учащихся в более сложные профессиональные области (цифровая журналистика, промышленный дизайн, гейм-дизайн, интернет вещей, моушн-дизайн, инфраструктура управления отходами и др.).

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий.

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Возраст обучающихся: занятия могут проводиться в разновозрастных группах с детьми в возрасте 14-16 лет.

Рекомендуемое количество обучающихся в группе: до 20 человек.

Срок обучения: раздел №1 - 32 часа, раздел №2 -40 часов, итого -72 часа.

Режим работы: один раз в неделю по два академических часа. Такой режим обусловлен наличием игровых форматов работы, которые по времени, как правило, занимают 1,5 часа вместе с рефлексивным этапом.

Формы и виды деятельности на занятиях: фронтальная, индивидуальная, групповая. Совместная деятельность с педагогом; командная работа; исследовательская и проектная деятельность; игровая деятельность.

Технология: личностно-ориентированная. Эта образовательная технология рассчитана на самообразование детей и их максимальную самореализацию в обществе. В этой технологии во главу угла ставится личность подростка, его самобытность и самооценность. Содержание, методы и приёмы направлены на то, чтобы раскрыть и использовать субъектный опыт каждого ученика, помочь становлению личностно значимых способов познания путём организации целостной учебной (познавательной) деятельности.

Целью программы является профессиональное просвещение и профнавигация по наиболее актуальным профессиональным направлениям современного рынка труда, вовлечение обучающихся в активную исследовательскую, творческую и проектную деятельность в сфере новых технологий.

Задачи:

Образовательная:

Формирование представлений о современных профессиональных направлениях (цифровая журналистика, промышленный дизайн, гейм-дизайн, интернет вещей, моушн-дизайн, инфраструктура управления отходами и др.), о рынке труда и требованиях к соискателям.

Развивающая:

Содействие в формировании умения выстраивать собственную образовательную траекторию на основе полученных знаний о себе и о мире современных профессий, развитие навыков и умений по целеполаганию и планированию.

Воспитательная:

Побуждение к осознанному профессиональному выбору в будущем, опирающемуся на внутреннюю мотивацию, интерес, чувство успеха, уверенность в своих силах и способностях, формирование мотивов саморазвития и личностного роста.

Учебный план

п/п	Название занятия	Количество часов			Форма занятий
		Всего	Тео рия	Пра кти ка	
РАЗДЕЛ 1					
1.1	Набор групп	4	0	4	
1.2	Модуль 1. Я в фокусе. Вводное занятие	2	1	1	Интерактивная лекция.

1.3	Пять жизней	2	0	2	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа, работа в парах
1.4	Ценности	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа
1.5	Таланты и способности, склонности	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа (тестирование)
1.6	Конструктор профессий	2	0	2	Настольная групповая игра
1.7	Мягкие навыки. Убеждения или лайфскилс	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа. Работа в группах
2.1	Модуль 2. Мои профессиональные намерения. Классификация профессий	2	1	1	Интерактивная лекция.
2.2	Выбор и моделирование	2	1	1	Интерактивная лекция.
2.3	Темперамент и выбор профессии	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа (тестирование)
2.4	Интересы и выбор профессии	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа, работа в парах
2.5	Склонности и профессиональная направленность	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа.
2.6	Профессиональный тип личности	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа (тестирование)
2.7	Деловая игра «Кадровый вопрос»	2	0	2	Командная игра
2.8	Как достичь успеха в профессии (промежуточная аттестация)	2	1	1	Индивидуальная работа. Работа в группах.
РАЗДЕЛ 2					
3.1	Модуль 3. Профессии настоящего. AR/VR	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа. Работа в группах
3.2	Моушн-дизайн	2	1	1	Интерактивная лекция. Индивидуальная работа. Групповая работа.
3.3	Цифровая журналистика	2	1	1	Интерактивная лекция. Командная игра, индивидуальная работа (тестирование)
3.4	Интернет вещей	2	1	1	Групповая работа Командная игра (проекториум)
3.5	Робототехника	2	0,5	1,5	Интерактивная лекция. Групповая работа. Командная игра

3.6	Программная инженерия	2	0,5	1,5	Интерактивная лекция. Групповая работа
4.1	Модуль 4. Профессии будущего. Агробиотехнологии	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа. Командная игра
4.2	Технологии освоения космоса	2	0,5	1,5	Групповая работа Командная игра
4.3	Автономные транспортные системы	2	1	1	Групповая и индивидуальная работа (проекториум)
4.4	Экологичный транспорт. Альтернативное топливо	2	0,5	1,5	Интерактивная лекция. Групповая и индивидуальная работа
4.5	Mobilehealth, Биоинформатика	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа
4.6	Профессия по шифру	2	0	2	Групповая игра
5.1	Модуль 7. Фокус на пути. Злодеи в профессии	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа
5.2	Отрасли и направления обучения	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа
5.3	Образовательные траектории. Выбор вуза и ЕГЭ	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа
5.4	Индивидуальные достижения	2	1	1	Интерактивная лекция. Групповая работа
5.5	Командная игра "Кто хочет стать студентом"	2	0	2	Командная игра
5.6	Дорожная карта	2	0	2	Индивидуальная и групповая работа
5.7	Подведение итогов года (промежуточная аттестация)	2	0	2	Групповое практическое занятие
5.8	«Карта жизни» или образ мира	2	0	2	
Всего:		72	24	48	

Календарный учебный график

Модуль /месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Я в фокусе	4	8							
Мои профессиональные намерения			8	8					
Профессии настоящего					8	4			
Профессии будущего						4	8		
Фокус на пути								8	8

Содержание программы

РАЗДЕЛ 1.

1.1 Набор группы

Модуль 1. Я в фокусе

1.2. Вводное занятие

Теория.Актуальность профориентации, данные статистики. Основные ошибки в выборе профессии. Алгоритм выбора ЕГЭ. Цели и задачи программы, особенности и планируемые результаты.

Практика.Игры-разминки «Профессии на первую букву имени», «Самые-самые профессии».Первичное анкетирование.

1.3. Пять жизней

Теория.Причины трудностей в выборе профессии.

Практика. Упражнение «Колесо», самооценка учащимися знаний о некоторых своих качествах и навыках. Целеполагание на программу. Упражнение «Пять жизней». Игра «Встреча через 15 лет».

1.4. Ценности

Теория. Виды карьеры: «вертикальная», «горизонтальная» и «зигзагообразная» карьера.

Практика. Разбор упражнения «Пять жизней». Упражнение «Мои ценности». Важность понимания своих базовых потребностей и ценностей в контексте удовлетворённости от собственной жизни.

1.5. Таланты и способности.

Теория. Понятия задатки, способности, таланты, гениальность, сильные и слабые стороны. Стратегии личного развития. Теория множественного интеллекта Г. Гарднера. Девять типов интеллекта. Шесть профессиональных типов личности в соответствии с концепцией Дж. Холланда. Понятие «навыки», концепция Hard-SoftSkills.

Практика. Тестирование с помощью методики Г. Гарднера, соотнесение результата с собственным знанием о себе. Тестирование, выявление профессиональных предпочтений с помощью методики Дж. Холланда, соотнесение результата с собственным знанием о себе. Групповая игра «Бинго». Составление первой презентации о своих ценностях, талантах и способностях.

1.6. Конструктор профессий

Теория. Образовательная траектория, навык (скил), Hard и SoftSkills (хард и софт скилы), компетенция, дефицит навыков, слеш-карьера, внимание к гибким навыкам.

Практика. Настольная игра «Конструктор профессий». Связь школьных предметов с навыками, нужными в разных профессиях.

1.7. Мягкие навыки. Убеждения или лайфскилс

Теория. Навыки командной работы, решения поставленной задачи в условиях ограниченности времени и неполноты информации, управленческие навыки. Формирование способностей и талантов, их зависимость от возраста. Что мешает проявиться талантам. Установка на данность и установка на рост. Убеждения. Жизненные навыки. Современная модель навыков.

Практика. Упражнение «Обычная задача». Обсуждение навыков «командная работа» и «грамотное управление» с использованием видеоконтента. Упражнение «Работа с установками». Формула успеха.

Модуль 2. Мои профессиональные намерения.

2.1. Классификация профессий.

Теория. Знакомство с миром профессий. Навыки самопрезентации. Коммуникативные навыки. Специальность, профессия, специализация. Типы профессий. Классы профессий. Отделы профессий. Классификации профессий по Е.А. Климову и П.Б. Киселеву.

Практика. Упражнение «Оригинальное знакомство». Упражнение «представление». Упражнение «Сантики-фантики». Игра «Молекулы».

2.2. Выбор и моделирование.

Теория. Технология выбора. Алгоритмы действия выбора. Состязание мотивов.

Практика. Упражнение «Выбор». Тестирование с помощью методики «Карта интересов», соотнесение результата с собственным знанием о себе. Игра «Я – компаньон». Упражнение «Человек-профессия». Упражнение «Состязание мотивов».

2.3. Темперамент и выбор профессии.

Теория. Понятия темперамент и характер. Особенности нервной системы. Холерики, меланхолики, сангвиники, флегматики. Изучение собственного темперамента.

Практика. Тестирование, выявление темперамента с помощью методики Айзенка, соотнесение результата с собственным знанием о себе. Работа в тетради.

2.4. Интересы и выбор профессии.

Теория. Понятия интересы. Схема проявления интересов. Устойчивость интересов. Управление интересами и склонностями. Применение интереса в профессиональной деятельности. Составление второй презентации о себе, своих талантах, способностях, мотивах при выборе деятельности в свободное время.

Практика. Разбор результатов тестирования по методике «Карта интересов». Упражнение на проверку устойчивости интересов. Игра «летает, не летает». Разбор кейсов по проявленным интересам. Работа в тетради.

2.5. Склонности и профессиональная направленность.

Теория. Понятия склонности и профессиональная направленность. Связь между склонностями человека и выбором им профессиональной деятельности.

Практика. Игра «Круг». Игра «Имитация». Тестирование с помощью опросника Е.А. Климова, соотнесение результата с собственным знанием о себе.

2.6. Профессиональный тип личности

Теория. Понятие профессиональный тип личности. Навыки целеполагания и планирования. Разбор типичных ошибок при выборе профессии.

Практика. Тестирование с помощью методики «Профессиональный тип личности», соотнесение результата с собственным знанием о себе. Игра «Телеграф». Работа в тетради.

2.7. Деловая игра «Кадровый вопрос».

Практика. Деловая игра по созданию собственного бизнеса, направлена на развитие навыков целеполагания и планирования и знакомство с новыми профессиями на рынке труда.

2.8. Как достичь успеха в профессии (Промежуточная аттестация).

Практика. Представление собственного проекта, его защита по критериям представленных профессиональных проектов. Обсуждение полученных знаний и опыта по итогам работы.

РАЗДЕЛ 2.

Модуль 3. Профессии настоящего.

3.1. AR/VR

Теория. Исчезающие профессии. Связь между развитием технологий и появлением новых профессий. Разница между технологиями дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности. Сферы применения AR-/VR-технологий. Названия профессий в области AR/VR. Навыки, необходимые специалисту в области AR/VR.

Практика. Упражнение «Колесо интересов». Упражнение «Сердце профессии». Игра «Лабиринт в AR». Работа с сайтом postupi.online. Поиск нужной специальности и комбинации ЕГЭ при заданных условиях для профессии «разработчик AR/VR». Квиз «Правда или ложь».

3.2. Моушн-дизайн

Теория. Игровая индустрия. Восемь типов игровой мотивации Ю-Кай Чоу. Понятия геймплей, механика, интерфейс, локация. Анимационная графика на примере видеоклипа британской группы Coldplay. Разница между анимацией и моушн-дизайном. Инструменты для создания моушн-графики. Примеры продуктов моушн-дизайнера. Интересы и навыки моушн-дизайнера.

Практика. Тестирование по типам игровой мотивации. Связь игровой мотивации с мотивацией в работе и учёбе. Номера специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессии «моушн-дизайнер». Хакатон «СуперГейм». Упражнение «Сердце профессии». Номер специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессии «моушн-дизайнер».

3.3. Цифровая журналистика.

Теория. Кто такой цифровой/мультимедийный/data-журналист. Продукты цифрового журналиста: лонгрид, слайдкаст, инфографика или интерактивный график, подкаст. Чем отличается лонгрид от обычной статьи. Задачи, выполняемые цифровым журналистом. Навыки цифрового журналиста.

Практика. Тренинг-тест «Кто ты в цифровой журналистике?». Командная игра по проектированию мультимедийного лонгрида от идеи до тестирования продукта. Презентация макетов лонгридов. Направления деятельности в цифровой журналистике. Номера специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессии «цифровой журналист».

3.4. Интернет вещей.

Теория. Что значит «умная» вещь. Зачем вещам доступ в интернет. Робван Краненбург. Специалисты в области интернета вещей и их задачи. Сферы для IoT. «Умные» здания. «Умные» дома мира. «Умный» город. Примеры «умных» городов мира и России. «Умная» планета. Аргументы «за» и «против» IoT.

Интересы и навыки специалиста по IoT, места работы, перспективы развития профессии.

Практика. Упражнение «Умная вещь». Исследование навыков специалистов сектора IT в «Атласе новых профессий». Проекториум «Умная школа». Упражнение «Сердце профессии». Номера специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессии «специалист по IoT».

3.5. Робототехника.

Теория. Понятие робототехника. Основные типы задач, для выполнения которых изготавливаются роботы. Какие типы роботов изготавливают похожими на человека и зачем. Три закона робототехники А. Азимова. Рынки робототехники. Топ-5 навыков, которые необходимы для успешной работы в области робототехники.

Практика. Игра-мастерская «Заказ Роскосмоса» — командная игра по разработке технических заданий на создание исследовательского ровера и построение его модели по чужому техзаданию. Упражнение «Сердце профессии».

3.6. Программная инженерия.

Теория. История появления программной инженерии, А. Лавлэйс, М. Гамильтон. Кто такой инженер. Виды инженеров. Что такое программное обеспечение, виды и языки программирования. Отличия программиста от программного инженера. Ответственность инженера-программиста — катастрофы по вине ошибок в коде. Сравнение профессий «специалист по интернету вещей», «специалист по ИИ» и «программный инженер», образы (метафоры) профессий. Какие интересы в школе приводят к этим профессиям. Интересы и личные качества программных инженеров.

Практика. Упражнение «Виды инженеров». Упражнение «Сердце профессии». Игры на развитие логики и алгоритмического мышления «Ханойская башня», «Три котлеты», «Стая уток», «Три лампочки». Составление презентации о выбранной профессии модуля «Профессии настоящего».

Модуль 4. Профессии будущего.

4.1. Агроботехнологии.

Теория. Современное сельское хозяйство. Агротехника как часть понятия «агроботехнологии». Гидропоника. Принципы, польза и недостатки технологии гидропоники. Специалисты по гидропонике, их ключевые навыки и личные качества — агроном-гидропоник, агрохимик, инженер-гидропоник. ГМО. Цель генной модификации животных и растений. Специалисты по генной

инженерии. Траектории образования и комбинации ЕГЭ.

Практика. Игра «Случай в генной лаборатории». Номера специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессии «генный инженер» или любой другой в направлении «агробιοтехнологии». Упражнение «Специалисты по гидропонике». Топ-4: знания, необходимые данным специалистам.

4.2. Технологии освоения космоса.

Теория. Этапы развития космической индустрии и причины повышения к ней интереса в 2000-е годы. Появление частных космических компаний. Профессии в космической отрасли. Примеры технологий, которые изначально разрабатывались для космической отрасли, но применяются человеком в повседневной жизни. Почему человечеству важно исследовать космос. Что означают «космические технологии». Илон Маск для космической отрасли. Компании SpaceX и Starlink. Космическая отрасль в России. Место «гуманитариям» в области космоса. Образовательные траектории вхождения в космическую отрасль, комбинации ЕГЭ.

Практика. Игра «Космоквиз». Упражнение «Космические профессии».

4.3. Автономные транспортные системы.

Теория. Что такое беспилотник. Компоненты беспилотного авто. Инженеры по техническому зрению. Развитие беспилотного транспорта. Этические вопросы использования беспилотного транспорта. Технические, инфраструктурные и иные вопросы, связанные с беспилотными автомобилями, вопросы кибербезопасности. Специалисты в области беспилотного транспорта и задачи.

Практика. Упражнение «Компьютерное зрение». Упражнение «Система общения беспилотных автомобилей». Номера специальности, вузы и необходимые ЕГЭ для профессий, связанных с беспилотным транспортом. Мозговой штурм «Испытания беспилотного автомобиля».

4.4. Экологичный транспорт. Альтернативное топливо.

Теория. Что делает транспорт экологичным. Самый не экологичный транспорт. Экотопливо. Меры для развития альтернативной энергетики. Атомная энергия и атомная отрасль в России. Типы станций, их преимущества и недостатки.

Практика. Мозговой штурм «Зачем нужен экотранспорт». Выставка альтернативного топлива: электричество, водород, растительное масло, сжатый воздух, биоэтанол, дрова, солнечные панели, водоросли, пластик, сахар.

4.5. MobileHealth. Биоинформатика. Направления mHealth, «фитнес», «диагностика» и «медицина». Результаты деятельности и необходимые навыки

IT-медика. Перспективы развития MobileHealth. Направления биоинформатики. Данные в медицине и биологии. Связь биоинформатики с гейм-дизайном и тетрисом. Понятие «секвенирование». Этические стороны биоинформатики. Результаты деятельности специалиста по биоинформатике, интересы и ключевые навыки.

Практика. Как рождаются идеи для проектов, меняющих мир. Проекториум «Техномедицина». Выявление технологичных проектов в области медицины на стыке новых рынков, технологий и трендов. Викторина по просмотренному видео. Игра «Шифр». Упражнение «Сердце профессии».

4.6. Профессия по шифру

Практика. Групповая игра на основе игры «Угадай профессию» по «формуле профессий», разработанной Е.А. Климовым. Составление презентации о выбранной профессии модуля «Профессии будущего».

Модуль 7. Фокус на пути

5.1. Злодеи в профессии

Теория. Основные варианты траектории движения после школы. Таланты и пороки: тщеславие, амбициозность, жажда власти, манипулятивность, зависть, упрямство, лень, импульсивность.

Практика. Групповая работа «Профессии и треки для мультзлодеев». Дискуссия «Могут ли отрицательные черты стать талантами?»

5.2. Отрасли и направления обучения

Теория. Понятия «отрасль» и «направление обучения», как профессия соотносится с этими понятиями.

Практика. Групповая работа «Отрасли, направления обучения и профессии». Решение кейса «Даша и её путь в менеджмент». Упражнение «ВО или СПО?»

5.3. Образовательные траектории. Выбор вуза и ЕГЭ

Теория. Базовые варианты образовательных траекторий после 9 класса, их плюсы и минусы. Как выбрать свою траекторию. Образовательная траектория как персональный путь реализации своего потенциала. Траектория «11 класс - ЕГЭ - вуз». Достоверная и недостоверная информация о вузах. Выбор комбинации предметов ЕГЭ. Сколько существует комбинаций ЕГЭ, удачные и не удачные комбинации. Траектория «в вуз после колледжа». Что сдавать — ВИ или ЕГЭ. Что такое ДВИ.

Практика. Работа в группах «Вуз или колледж?». Групповая работа «Критерии выбора вуза». Решение кейса «Даша и РСО».

5.4. Индивидуальные достижения

Теория. Основные способы повысить шансы при поступлении. Золотая медаль. Спортивные достижения. Олимпиады. Волонтерство. Значок ГТО. Итоговое сочинение.

Практика. Игра «Без слов». Решение кейсов.

5.5. Кто хочет стать студентом

Практика. Командная игра-викторина.

5.6. Дорожная карта

Теория. Требования к подготовке и защите итогового профессионального проекта по курсу.

Практика. Поступление в вуз как квест. Решение кейсов. Упражнение «Круги выбора» для анализа профессий при выборе из нескольких. Упражнение «Обратный отсчёт». Упражнение «План действий».

5.7. Подведение итогов года (Итоговая аттестация)

Практика. Защита и оценка по критериям представленных профессиональных проектов. Обсуждение полученных знаний и опыта по итогам работы.

5.8. «Карта жизни» или образ мира

Теория. Целостное видение будущего. Мир людей, мир вещей, мир идей. События жизни. Образ успеха.

Практика. Упражнение «Индивидуальный образ мира». Упражнение «Карта жизни». Составление индивидуальных моделей профессионального и жизненного самоопределения.

Оценочные материалы

Образовательные:

В результате освоения данной программы обучающиеся имеют представление о современных профессиональных направлениях (технологии дополненной и виртуальной реальности, цифровая журналистика, обработка видеоизображения, интернет вещей, программная инженерия, робототехника, биоинформатика и пр.), о рынке труда и требованиях к соискателям.

Диагностический материал: тест.

Развивающие:

На основе полученных знаний о себе и о мире современных профессий обучающиеся готовы определять, каких инструментальных средств или способов деятельности не достаёт для решения поставленной перед собой задачи, для самостоятельного выстраивания индивидуального образовательного плана с помощью открытых информационных и образовательных ресурсов региона.

Диагностический материал: траектория профессионального развития.

Воспитательные:

Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих профессиональных направлений и треков, тем проектов и мероприятий, поиске, систематизации и оформлении информации на цифровой платформе.

Критериями эффективности занятий при этом выступают: снижение уровня школьной тревожности; повышение групповой сплочённости; позитивная динамика эмоционального развития подростка, характеризующаяся возрастанием степени осознания чувств; гармонизация образа «Я» (позитивная самооценка); повышение уверенности в себе и своих возможностях; формирование у учащихся позитивного отношения к школе, к учителям и одноклассникам. Достижение заявленных результатов определяется в процессе мониторинга.

Аттестация учащихся проводится 3 раза за учебный год:

Входящая диагностика проводится в начале учебного года с целью определения наличия гипотезы выбранной профессии и уверенности в своем выборе. Форма – тестирование. Учащиеся отвечают на вопросы анкеты «Я и моя профессия». Вид оценочной системы – уровневый (высокий, средний, ниже среднего).

Промежуточная аттестация за первое полугодие проводится в форме представления собственного проекта, его защиты по критериям представленных профессиональных проектов.

Оценивается:

- наличие представления о собственных качествах и возможностях, а также дефицитах;
- наличие профессиональных предпочтений, целевых установок;
- презентационные навыки;
- творческий подход, использование нестандартных методов презентации проекта.

Критерии оценивания:

- осознание своих личностных качеств, имеющихся на данный момент навыков, а также желаемых для приобретения навыков – 1-5 баллов;
- осознание профессиональной области, которая наиболее интересна для собственного развития на данный момент, способность назвать действия, которые с большой долей вероятности приведут его к желаемому образу будущего – 1-5 баллов;
- ясное выступление, использование наглядных материалов, умение отвечать на вопросы – 1-5 баллов;
- использование нестандартных методов презентации проекта, создание оригинального продукта, связанного с проектом – 0-1 балл.

По итогам промежуточной аттестации оценивается освоение программы обучающимися:

Вид оценочной системы определяется по баллам и фиксируется как **зачет/незачет**:

Зачтено (16-7 баллов) - учащийся проявляет заинтересованность и стремление к познанию себя, к построению собственной траектории профессионального развития, вовлечён эмоционально и деятельностно, демонстрирует умение применять полученные знания на практике, информацию в своем проекте отразил в достаточном или полном объеме.

Не зачтено (0-6 баллов) - учащийся не посещал занятия / обучающийся не проявил заинтересованность и стремление к познанию себя, к построению собственной траектории профессионального развития, эмоционально и деятельностно не вовлечён, не продемонстрировал умение применять полученные знания на практике, информацию в своем проекте отразил в минимальном объеме.

Итоговая аттестация за второе полугодие проводится в форме представления собственного проекта, его защиты по критериям представленных профессиональных проектов.

Оценивается:

- наличие представления о собственных качествах и возможностях, а также дефицитах;
- наличие профессиональных предпочтений, целевых установок;
- информированность о современных профессиональных направлениях, о рынке труда и требованиях к соискателям;
- информированность о построении образовательного маршрута, необходимого для освоения выбранной профессии;
- презентационные навыки;
- творческий подход, использование нестандартных методов презентации проекта.

Критерии оценивания:

- осознание своих личностных качеств, имеющихся на данный момент навыков, а также желаемых для приобретения навыков – 1-5 баллов;
- осознание профессиональной области, которая наиболее интересна для собственного развития на данный момент, способность назвать действия, которые с большой долей вероятности приведут его к желаемому образу будущего – 1-5 баллов;
- полнота и точность представленной информации о выбранной профессии, её особенностях, возможностях трудоустройства (название профессии, основная задача специалиста, возможные места работы, зарплата) – 1-5 баллов;
- полнота и точность представленной информации о выбранных вузах или колледжах, специальности, названия программ обучения, условия поступления – 1-5 баллов;
- ясное выступление, использование наглядных материалов, умение отвечать на вопросы – 1-5 баллов;
- использование нестандартных методов презентации проекта, создание оригинального продукта, связанного с проектом – 0-1 балл.

По итогам итоговой аттестации оценивается освоение программы обучающимися:

Вид оценочной системы определяется по баллам и фиксируется как зачет/незачет:

Зачтено (26-10 баллов) - учащийся проявляет заинтересованность и стремление к познанию себя, к построению собственной траектории профессионального развития, вовлечён эмоционально и деятельностно, демонстрирует умение применять полученные знания на практике, информацию в своем проекте отразил в достаточном или полном объеме.

Не зачтено (0-9 баллов) - учащийся не посещал занятия / обучающийся не проявил заинтересованность и стремление к познанию себя, к построению собственной траектории профессионального развития, эмоционально и деятельностно не вовлечён, не продемонстрировал умение применять полученные знания на практике, информацию в своем проекте отразил в минимальном объеме.

Методические материалы

Реализация цели и задач программы достигается через использование различных *педагогических технологий*:

- Технология личностно-ориентированная.
- Игровая технология.
- Информационно-коммуникативная технология.
- Технология исследовательского (проблемного) обучения.

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы учащихся.

В программе предусмотрены разные *формы организации занятий*:

- Словесные, наглядные – интерактивные занятия с использованием мультимедиа, направленные на знакомство с современными профессиональными направлениями и образовательными треками.
- Игровые - настольные, ролевые, проблемно-ориентированные проектор и умы, поисковые игры. В играх учащиеся получают уникальный опыт, сталкиваясь со сложной проблемой, преодолевая вызовы и проживая ситуацию на практике, обнаруживая пробелы в своих знаниях.
- Практические - выполнение упражнений, приобретение навыков, овладение приемами работы, обработка полученных данных, тренинги, мастер-классы и др.

Состав учебно-методического комплекта

В состав учебно-методического комплекта (УМК) программы входит:

- методические описания занятий (сценарии);

- учебно-наглядные материалы для организации занятий (лонгриды), включающие в том числе видеоматериалы, свёрстанные в конструкторе Tilda;
- дидактические материалы для организации групповой работы.

Организационно-педагогические условия реализации программы

1. Материально-техническое оснащение:
 - Занятия должны проводиться в специальном помещении, оборудованном рабочими местами в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами.
2. Кадровые ресурсы:
 - преподаватель курса (педагог дополнительного образования);
3. Оборудование:
 - компьютер педагога, подключённый к сети Интернет;
 - монитор с разрешением не менее 1280×720;
 - проектор или интерактивная доска с разрешением экрана не менее 1280×720 (подключается к компьютеру учителя).
4. Информационное обеспечение:
 - сайты: <https://treknavigator.tilda.ws/>, <https://app.tintel.ru/>. Установка программного обеспечения не требуется.
5. Видеоматериалы по программе

Список литературы

Основная литература

1. Атлас новых профессий. — URL :<http://atlas100.ru/>.
2. Сайт проекта «Территория интеллекта». — URL :<http://tintel.ru/>
3. Резапкина Г.В. Я и моя профессия. Программа профессионального самоопределения для подростков: Учебно-методическое пособие для школьных психологов и педагогов. — М.: Генезис, 2004.

Дополнительная литература

1. Гин А. Приёмы педагогической техники. — М. : Вита-Пресс, 2005.
2. Подросток в мире профессий: программы элективных курсов, материалов к занятиям / авт.-сост. М.Г. Григорьева. — Волгоград: Учитель, 2009.
3. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). — М.: Вако, 2005.
- 4.
5. Савченко М.Ю. Профориентация: личностное развитие. Тренинг готовности к экзаменам (9-11 класс): Практическое руководство для классных руководителей и школьных психологов / Под науч.реда. Л.А. Обуховой. — М.: Вако, 2005.
6. Тюшев Ю.В. Выбор профессии: тренинг для подростков. — Спб.: Питер, 2006

Источники материалов, используемых на занятии, а также список дополнительных ресурсов для педагога к каждому занятию указаны в сценариях занятий.