

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 84»



«Утверждаю»  
Директор МБОУ «СОШ № 84»  
/Л.Н. Коппалова/  
Приказ № 70/1  
от 30.08.2021 г

Принято на заседании педагогического совета  
Протокол № 13 от « 30 » августа 2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально-педагогической направленности

**«Профессиональная навигация.  
Профессии настоящего и будущего»**

Возраст обучающихся: 11–13 лет  
Срок реализации: 1 год (68 часов)

*Разработана специалистами АНО ДПО «ОМУ» по заказу ОГБОУ ДО «ОЦДО» в рамках  
регионального проекта «Территория интеллекта».  
Только для образовательных учреждений г. Томска и Томской области*

г. Томск, 2022

Профессиональная навигация. Профессии настоящего и будущего.  
Дополнительная образовательная программа / под ред. Н. Г. Коновой. —  
Томск: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 2019. — 26 с.

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	4
2. Организационно-педагогические условия реализации программы .....	5
3. Цели и задачи .....	5
4. Учебно-тематический план .....	6
5. Содержание программы .....	10
7. Календарный учебный график .....	16
8. Организация образовательного процесса .....	20
9. Планируемые образовательные результаты обучения и система мониторинга .....	21
10. Состав учебно-методического комплекта .....	24
11. Ресурсы для реализации программы .....	25
11.1. Кадровые ресурсы: .....	25
11.2. Оборудование: .....	25
12. Нормативные документы .....	25
13. Список литературы и других ресурсов для педагога .....	25

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная обще развивающая программа социально-педагогической направленности **«Профессиональная навигация. Профессии настоящего и будущего»**, которая разработана в рамках регионального проекта «Территория интеллекта» для образовательных учреждений г. Томска и Томской области, является частью дополнительного образования муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №84» на 2020-2021 учебный год.

Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, определяющая, какие именно специалисты будут востребованы завтра на рынке труда, какие технологии будут использоваться на предприятиях. Рождаются новые технологии в разных сферах профессиональной деятельности и поэтому новым профессиям необходимы кадры — квалифицированных специалистов, 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 в Томской области являются специализированная платформа для выстраивания образовательных траекторий (региональный проект «Территория интеллекта»), а также программа дополнительного образования «Профессиональная навигация. Профессии настоящего и будущего» как одна из точек входа детей в сферу современных технологий через проектирование индивидуальных образовательных треков.

Программа предназначена для погружения детей 5-9 классов в сферу современных технологий и связанный с ним профессиональные направления. Курс знакомит школьников с 20 современными направлениями, которые актуальны и сейчас и будут востребованы в будущем. Это поможет им сделать осознанный выбор траектории развития с помощью цифровой платформы. Профессии настоящего и будущего», 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. Кроме того, программа ориентируется на современные потребности регионального рынка в специалистах в Томской области.

**Новизна.** В полной мере программа реализуется при использовании цифровой платформы, на которой собраны образовательные ресурсы региона. Такой подход позволяет учитывать запросы личности и способствовать её 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.

## 2. Организационно-педагогические условия реализации программы

Программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях.

**Направленность программы:** социально-педагогическая.

**Возраст обучающихся:** занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 11–13 лет.

**Рекомендуемое количество обучающихся в группе:** до 25 человек.

**Срок обучения:** 1 год.

**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 деятельности на занятиях:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Виды деятельности:** совместная деятельность с педагогом; командная работа; исследовательская и проектная деятельность; игровая деятельность.

### 3. Цель и задачи

**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:*

1. Формирование представлений о современных профессиональных направлениях (технологии дополненной и виртуальной реальности, Game-дизайн, цифровая журналистика, обработка видеоизображения, Data mining, интернет вещей, искусственный интеллект, программная инженерия, робототехника, биоинформатика, мобильные технологии и инновации для здоровья, автономные транспортные системы, промышленный дизайн, промышленная электроника, технологии освоения космоса, агробиотехнологии, атомная (ядерная) энергетика, рациональное природопользование, инфраструктура управления отходами), о рынке труда и требованиях к соискателям на примере Томской области.

*Развивающая:*

2. Содействие в формировании умения выстраивать собственную образовательную траекторию на основе полученных знаний о себе и о мире современных профессий.

*Воспитательная:*

3. Побуждение к осознанному профессиональному выбору в будущем, опирающемуся на внутреннюю мотивацию, интерес, чувство успеха, уверенность в своих силах и способностях.

## 4. План реализации проекта

№	Название занятия	Количество часов			Форма занятий
		всего	теория	практика	
	Старт (вводное занятие), регистрация на цифровой платформе.	1	0,5	0,5	Индивидуальная работа
	Образовательные треки (изучение платформы) регистрация	1	0,5	0,5	Индивидуальная работа
	Участие в челленджах на цифровой платформе	10	-	10	Индивидуальная работа
	Участие в кейсах	10	-	15	Групповая работа
	Проект	12	2	10	Индивидуальная работа (в том числе по построению индивидуальной образовательной траектории с участием педагога по профориентации)
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	

### Содержание программы.

#### 1. Старт (вводное занятие), регистрация.

**Теория.** Понятия: образовательная траектория, навык (скил), Hard и Soft Skills (хард и софт скилы), компетенция, дефицит навыков, стратегии профессионального развития. Что значит «дефицит навыков»? Как его восполнить?

**Практика.** Настольная игра «Конструктор профессий». Профессии прошлого, настоящего. Профессии будущего. Разбор атласа профессий. Почему важно говорить о будущем? Что конкретно я могу делать уже сейчас, чтобы моя профессиональная жизнь была для меня комфортной?

#### 2. Образовательные треки.

**Теория.** Знакомство с концепцией Life-long learning и понятием образовательный трек.

**Практика.** Тестирование на основе атласа профессий на определение подходящего профессионального направления. Работа с рекомендациями на основе тестирования, анализ своих кружков, секций, учебных проектов на предмет развиваемых навыков. Составление профнавигационных рекомендаций для мульт- и киногероев.

#### 3. Цифровая платформа, участие в челленджах.

**Теория.** Понятия: **Челленджи** — это образовательные вызовы, помогающие участнику не только проявить различные элементы компетенций, но и развить кругозор в целом. К тому же, выполняя эти интересные задания, каждый получает уникальный результат.

**Практика.** Работая на цифровой платформе, участники проекта приобретут компетенции в разных областях профессиональной деятельности.

#### 4. Игра «Битва терминов».

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия.

Награждение по итогам.

**Практика.** Участники посоревнуются в знании терминов и умении их объяснять с помощью пантомимы.

### **5. Мастерская «Ракетные ограничения».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники построят ракеты с определёнными характеристиками, работая с ограничениями в ресурсах: временными, материальными, человеческими.

### **6. Организация выставки** полученных работ в процессе работы мастерской.

### **7. Проекториум «Игровая перспектива».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники создадут таймлайн игровой индустрии: от древности до будущего, через 50 лет, с выделением ведущих трендов.

### **8. Проекториум «Переработай это немедленно».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники проанализируют некоторые способы переработки отходов по методу «Шесть шляп мышления».

### **9. Игра «Какой я учёный?».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники постараются угадать, какого учёного представляют, задавая закрытые вопросы о своём персонаже (без возможности спросить напрямую его имя).

### **10. Мастерская «Чужое техзадание».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники в командах разработают технические задания для построения модели самолёта, затем, обменявшись техзаданиями, сконструируют требуемую модель.

### **11. Мастерская «Разбор полётов».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники сделают разбор ошибок нескольких кейсов сферы производства и технологий: техническая документация, действия участников, название и термины.

### **12. Проекториум «Новые условия для старой проблемы».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники в командах придумают решение одной проблемы, но каждая команда сделает это с одним изменённым условием.

### **13. Проекториум «Дивный новый мир».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.** Участники придумают описание мира, в котором отсутствуют некоторые понятия или явления. Придумают способы жизни человечества в новых условиях и визуализируют, как они могут выглядеть.

#### **14. Игра «Быстрый ответ».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия. Награждение по итогам.

**Практика.**

#### **15. Промышленный дизайн**

**Теория.** Промышленный дизайнер В. Пирожков. Что такое «промышленный дизайн».

Понятия «модернизация» и «инновация».

**Практика.** Упражнение «Профиль личности». Упражнение «Что дальше?». Проекториум «Дизайн-бюро».

#### **16. Игра «Поле научных чудес».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия.

Награждение по итогам.

**Практика.** Участники в командах выполняют ряд заданий выпадающих им на барабане, по теме связанной с технологиями.

#### **17. Техкранч «Собери меня полностью».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия.

Награждение по итогам.

**Практика.**

#### **18. Майндмэп «Компьютерная анатомия».**

**Теория.** Время проведения 2 часа. Вступительное слово, объяснение мероприятия.

Награждение по итогам.

#### **19. Цифровая журналистика**

**Теория.** Знакомство с понятиями цифровая/мультимедийная журналистика, мультимедийный проект/продукт, лонгрид, макет. Задачи, выполняемые цифровым журналистом.

**Практика.** Тренинг-тест «Кто ты в цифровой журналистике». Командная игра по проектированию мультимедийного лонгрида в разных условиях (игровых ситуациях) от идеи до тестирования.

#### **20. Интернет вещей**

**Теория.** Что значит «умная» вещь. Зачем вещам доступ в интернет? «Умное» здание. Специалисты в области интернета вещей. IoT Engineer: решаемые задачи, хард и софт скилы, интересы, места работы, перспективы развития данной профессии. «Умный» город и «умная» планета.

**Практика.** Проекториум «Умная школа».

#### **21. Проект**

**Практика.** Разработать проект Мероприятия, проекториума, игры.



## **Организация образовательного процесса**

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

- Игровые технологии.
- Информационно-коммуникативные технологии.
- Технологии тьюторского сопровождения познавательного интереса обучающегося.
- Технологии индивидуального обучения (индивидуальный подход, метод проектов — в полной мере при использовании цифровой платформы).
- Технологии исследовательского (проблемного) обучения.

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

В программе предусмотрены разные *формы организации занятий*:

- Практические занятия с использованием мультимедиа, направленные на знакомство с современными профессиональными направлениями и образовательными треками.

Игры (настольные, ролевые, проблемно-ориентированные проекторииумы, поисковые). В играх учащиеся получают уникальный опыт, сталкиваясь со сложной проблемой, преодолевая вызовы и проживая ситуацию на практике, обнаруживая пробелы в своих знаниях. Игры обеспечены карточками.

- Внеклассные мероприятия (образовательные экспедиции) — кейсы для организации посещения обучающимися предприятий, деятельность которых связана с изучаемыми профессиональными направлениями. Образовательные экспедиции дают возможность своими глазами увидеть, пощупать, попробовать, задать интересующие вопросы непосредственно сотрудникам компании.
- Занятия на цифровой платформе прежде всего направлены на выбор и развитие командных и индивидуальных проектов, получение консультационной и экспертной поддержки инициатив и проектной деятельности учащихся (наставничество). На этих же занятиях проводится точечная индивидуальная работа по построению индивидуальной образовательной траектории с участием педагога по профориентации.

## **Планируемые образовательные результаты обучения и система мониторинга**

### **Образовательные**

В результате освоения данной программы обучающиеся имеют представление о современных профессиональных направлениях (технологии дополненной и виртуальной реальности, Game-дизайн, цифровая журналистика, обработка видеоизображения, Data mining, интернет вещей, искусственный интеллект, программная инженерия, робототехника, биоинформатика, мобильные технологии и инновации для здоровья, автономные транспортные системы, промышленный дизайн, промышленная электроника, технологии освоения космоса, агробιοтехнологии, атомная (ядерная) энергетика, рациональное природопользование, инфраструктура управления отходами), о рынке труда и требованиях к соискателям на примере Томской области.

*Диагностический материал:* тест на цифровой платформе.

### **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 (в рабочей тетради обучающегося).

### **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 ребёнка, характеризующаяся возрастанием степени осознания чувств; гармонизация образа «Я» (позитивная самооценка); повышение уверенности в себе и своих возможностях; формирование у детей позитивного отношения к школе, к учителям и одноклассникам.

Достижение заявленных результатов определяется в процессе мониторинга.

### **Мониторинг реализации программы**

В программе заложено две формы мониторинга: текущий (экспертиза результатов деятельности, практические упражнения) и итоговый (презентация проекта).

Система оценки качества реализации программы: <b>Качественные показатели</b>	<b>Критерии</b>	<b>Методы мониторинга</b>
Информированность о современных профессиональных направлениях, о рынке труда и требованиях к соискателям на примере Томской области	Может назвать профессиональную область, её задачи, основные требования к специалисту и его результаты деятельности	Тестирование на цифровой платформе в конце учебного года
Наличие представления о собственных качествах и возможностях, а также дефицитах	Осознаёт и может назвать свои личностные качества, имеющиеся на данный момент навыки, а также желаемые для приобретения навыки	Анализ рабочей тетради (блокнота). Карта наблюдений (анализ результатов игры «Ставки»)
Наличие профессиональных предпочтений, целевых установок	Осознаёт профессиональную область, которая наиболее интересна для собственного развития на данный момент. Может назвать действия, которые с большой долей вероятности приведут его к желаемому образу будущего	Анализ рабочей тетради (блокнота) и электронной карты компетенций на цифровой платформе
Самооценка процесса своего участия, работы в классе (собственной роли в проекториумах и других мероприятиях программы)	Осознаёт и может оценить свою роль в работе группы	Карта наблюдения педагога. Анализ рабочей тетради (блокнота)
Опыт работы над проектом с наличием продукта	Имеет опыт работы над индивидуальным или командным проектом по одному из направлений	Реализация и защита индивидуального или командного проекта (проектов), в конце учебного года

	программы	
Эмоциональная включённость в занятие	Эмоционально включён, проявляет активность / равнодушен к происходящему	Карта наблюдения педагога
Общая удовлетворённость от занятия и своей работы на нём	Полностью удовлетворён / совсем не удовлетворён	Карта наблюдения
Наличие интеллектуальной инициативы — продолжение познавательной деятельности по собственному желанию, работа на цифровой платформе	Степень самостоятельности выполнения действия: действие выполняет самостоятельно или с небольшой помощью педагога (наставника), требуется непосредственная поддержка педагога (наставника), действие не выполняется даже после непосредственной поддержки педагога (наставника)	Карта наблюдения педагога. В зачёт также принимается участие в конкурсах, научно-практических конференциях и иных профильных мероприятиях

Мониторинг результатов обучения, осуществляемый в текущем режиме, позволяет отслеживать движение и активность каждого обучающегося и оказывать своевременную индивидуальную консультационную поддержку. Свои рекомендации по развитию компетенций в выбранном профессиональном направлении педагог оформляет письменно в рабочей тетради (блокноте) каждого учащегося два раза за учебный год — в конце второй и четвёртой четверти.

**По итогам промежуточного и итогового мониторинга оценивается освоение программы обучающимся:**

Зачтено — обучающийся проявляет заинтересованность и стремление к познанию себя, к построению собственной траектории профессионального развития, вовлечён эмоционально и деятельностно, демонстрирует умение применять полученные знания на практике.

Неаттестация — обучающийся 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

**11. Состав учебно-методического комплекта**

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

- сценарии занятий;
- презентации (лонгриды) к каждому занятию, включающие в том числе видеоматериалы, сверстанные в конструкторе Tilda;
- дидактические материалы для организации групповой работы;
- рабочая тетрадь (блокнот) для каждого учащегося.

**Ресурсы для реализации программы**

12.1. Информационное обеспечение:

Сайты: <http://tintel.ru/> и <http://proftintel.tilda.ws/>

12.2. Кадровые ресурсы:

- преподаватель курса (педагог дополнительного образования / классный руководитель / педагог профориентации);

- наставник (из числа тьюторов, учителей технологии, информатики).

### 12.3. 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).

Установка программного обеспечения не требуется.

## 13. Нормативные документы

1. Национальный проект «Образование». Федеральные проекты «Успех каждого ребёнка», «Современная школа», «Цифровая образовательная среда», «Социальная активность». — URL : <https://edu.gov.ru/national-project/>.
2. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.12 №273-ФЗ, ст. 15, 16, 28 и др.
3. Распоряжение Правительства РФ от 29 декабря 2014 г. N 2765-р «О Концепции Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 гг.».
4. Приказ Минобрнауки РФ от 9.11.2018 N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и разъяснения к нему.
5. Метод. рекомендации Минобрнауки РФ по проектированию дополнительных образовательных общеразвивающих программ от 18.11.15.
6. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.14 № 1726-р и план мероприятий по её реализации от 24.04.15 № 729-р.
7. СанПиН 2.4.4.3172-14 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 04.07.214 №41)

## 14. Список литературы и других ресурсов для педагога

1. Сайт проекта «Территория интеллекта». — URL : <http://tintel.ru/>

Банк проектов естественно-научной и технической направленности для учащихся 5–7 и 8–11 классов, разработанных АНО ДПО «Открытый молодёжный университет» в рамках проекта по развитию дополнительного образования «Территория интеллекта».

3. Кейсы мероприятий по естественно-научной и технической направленностям для проведения в 5–11 классах, разработанные АНО ДПО «Открытый молодёжный университет» в рамках проекта по развитию дополнительного образования «Территория интеллекта».

4. Гин А. Приёмы педагогической техники. — М. : Вита-Пресс, 2005. — 112 с.

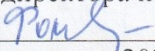
5. Атлас новых профессий. — URL : <http://atlas100.ru/>.

6. Исследование Сбербанка: 30 фактов о современной молодёжи. — URL : [http://www.sberbank.ru/common/img/uploaded/files/pdf/youth\\_presentation.pdf](http://www.sberbank.ru/common/img/uploaded/files/pdf/youth_presentation.pdf)

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

«Согласовано»

Зам. директора по УВР

  
И. А. Фокина

« 28 » августа 2021 г.

Принято на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от «27» августа 2021 г.