

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 ИМ. А.С. ПУШКИНА»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
МОБУ «СОШ №3»
Протокол №16 от 09.07.2022г



УТВЕРЖДАЮ
Директор МОБУ «СОШ №3»
Курьпова С.А.
Приказ № 01-32-278 от 05.08.2022

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«SkillCity» - город цифровых навыков

Направленность программы: профориентационная;
Уровень программы: стартовый;
Возраст обучающихся: 12-18 лет;
Срок реализации: 1 год.

г. Минусинск, 2022

Проект «Справочно-игровой сервис SkillCity» стартовал в 2019 году. Главная цель проекта - профориентация и киберсоциализация в мире цифровых профессий и навыков.

Мир профессий с каждым годом становится все более цифровым, и это касается не только новых профессий, появившихся благодаря развитию технологий и Интернета, но и традиционных профессий, которые трансформируются под давлением времени и этих самых технологий. В настоящее время нужно говорить не просто о социализации детей, а о киберсоциализации, о профориентации в мире цифры. Наша программа - это удобный помощник для учителя по ведению внеурочной деятельности с классом. Благодаря высокой вовлеченности участников программы, возрастает эффективность занятий. Ребята не только знакомятся с профессиями через игровые упражнения, но и развивают реальные навыки.

Каждый блок программы посвящен определенной профессии или группе родственных профессий и состоит из трех занятий.

1 ЗАНЯТИЕ - ЗНАКОМСТВО С ПРОФЕССИЕЙ • игровая механика + AR • теория + информация из первых уст • обзор навыков

2 ЗАНЯТИЕ - ЦИФРОВЫЕ НАВЫКИ • игровая механика • практика • игровое домашнее задание

3 ЗАНЯТИЕ - ИГРОВОЙ БЛОК • вариации игровых блоков • обзор направлений обучения • подведение итогов по блоку

Каждый блок занятий - это задача, которую всему классу необходимо решить в рамках трех занятий. В процессе знакомства с профессиями и навыками участники программы будут самостоятельно искать ответы на вопросы, получая информацию из разных ресурсов и осваивая навыки. Например, в рамках блока «UX-дизайнер», участникам группы дается задача по разработке интерфейса экологической инициативы крупной федеральной компании.

Цель программы: Информирование детей и подростков о мире цифровых профессий и формирование личной заинтересованности участников занятий в выборе профессии.

ЗАДАЧИ

- создать условия для актуализации темы профессионального выбора;
- способствовать самопознанию участников в профессиональном направлении;
- создать условия для расширения кругозора участников о цифровых профессиях и навыках.

ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ Занятия предназначены для групп до 30 человек. Возраст участников занятий: 12-18 лет.

Календарно – тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	
1.	Вводное занятие	1	

2.	Профессия разработчик	3	
3.	Верстка сайтов на tilda	3	
4.	Профессия разработчик: игровой блок	3	
5.	Ux/ui - дизайнер	3	
6.	Работа в CANVA	3	
7.	Ux/ui - дизайнер: игровой блок	3	
8.	Специалист по кибербезопасности	3	
9.	Программный код python	3	
10.	Игра кибербезопасность	3	
11.	Кто такой DATA SCIENTIST?	3	
12.	Строим дашборды	2	
13.	DATA SCIENCE: игровой блок	3	
	ИТОГО	35	