

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«15» июня 2023 г.
Протокол № 9



Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
Темур Л.В. /Темур Л.В./
«15» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности

«SkillCity - город цифровых профессий»
Базовый уровень

Возраст обучающихся: 13-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: по сертификату

Автор-составитель: Зоря-Даянова
Вероника Вячеславовна
педагог дополнительного образования



Социально-гуманитарная Профессиональная ориентация

Дополнительная общеобразовательная программа «SkillCity - город цифровых профессий» (базовый уровень)

Программа разработана: 2022 г.
Редакция программы: 2023 г.



Цель программы

Формирование интереса детей и подростков о профессиях
цифрового формата



Для детей 13-17 лет



1 год обучения



Занятия – 1 раз в неделю по 3 часа 1 год- базовый уровень 108ч.

ТРЕБОВАНИЯ К ЗДОРОВЬЮ: нет



КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Программа направлена на формирование начальных компетенций по выбору обучающимися профессий цифрового формата средствами изучения базовых основ маркетинга, digital грамотности.

Использование в образовательном процессе технологии игрового моделирования, технологии деловых, ролевых игр способствует формированию у обучающихся коммуникативных навыков, умения работать в команде.



ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

БУДЕТ УМЕТЬ:

- Создавать AR в Zapworks
- Верстать сайт на Tilda.
- Работать с раздел-схемами
- Создавать контент для социальных сетей
- Снимать фото в стиле Copy Space
- Создавать анимацию в Autodesk fusion 360

БУДЕТ ЗНАТЬ:

- Профессии цифрового формата
- Основы digital грамотности
- Базовые основы маркетинга
- Построение проектной работы с помощью Kaizen и Битрикс-24

КОНКУРСНАЯ СРЕДА:

Муниципальный конкурс «Уральский АРТ

Региональный конкурс «Стратегия выбора»

Всероссийский конкурс «Территория выбора», квиз на платформе «SkillCity - город цифровых профессий».

Оглавление

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Планируемые результаты программы	5
1.4. Учебный план программы	6
Содержание учебного плана	7
Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	9
2.1. Календарный учебный план на	9
2.2. Методическое обеспечение программы	9
2.3. Формы контроля и аттестации	10
2.4. Материально-техническое обеспечение программы	10
2.5. Список литературы для педагога	12
Приложения	14
Нормативно-правовые документы	14
Календарный учебный график	15
Оценочные материалы	18
Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ	19
Дистанционный модуль	24
Летний модуль	25
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	26
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ	27

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка

Образовательная программа «SkillCity - город цифровых профессий» социально-гуманитарной направленности, составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, нормативных локальных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева» (Приложение №1)

Актуальность программы

Профориентация обучающихся является приоритетной государственной задачей, закрепленной в национальном проекте «Образование».

Стремительные изменения мира профессий, связанного с цифровизацией, автоматизацией, роботизацией вызывает потребность их прогнозирования в соответствии с тенденциями рынка труда. Программа разработана по запросу обучающихся и их родителей и направлена на ознакомление обучающихся с миром цифровых профессий и включает digital грамотность, основы маркетинга, формирование начальных навыков разработки сайтов.

Педагогическая целесообразность.

Программа направлена на формирование начальных компетенций по выбору обучающимися профессий цифрового формата средствами изучения базовых основ маркетинга, digital грамотности.

Использование в образовательном процессе технологии игрового моделирования, технологии деловых, ролевых игр способствует формированию у обучающихся коммуникативных навыков, умения работать в команде.

Учебный план программы разработан по блочной схеме: каждый раздел включает три занятия, посвященные определенной профессии или группе родственных профессий.

Первое занятие раздела – знакомство с профессией (игровая механика + AR; теория + информация из первых уст; обзор навыков).

Второе занятие раздела – формирование цифровых навыков (игровая механика; практика; игровое домашнее задание).

Третье занятие – организация игрового раздела (вариации игровых разделов, обзор направлений обучения, подведение итогов по разделу).

В процессе изучения содержания каждого раздела профессий, предусмотрено использование AR- технологий для самостоятельной работы.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: Формирование интереса детей и подростков к изучению профессий цифрового формата.

Задачи программы:

Образовательные:

- ознакомить с профессиями цифрового формата;
- ознакомить с базовыми основами маркетинга;
- научить основам digital грамотности.

Развивающие:

- развивать когнитивные способности, творческое мышление;
- сформировать навыки проектно-исследовательской деятельности;
- формировать навыки публичного выступления.

Воспитательные:

- сформировать коммуникативные навыки работы в команде;
- воспитывать потребность в самообразовании, самореализации способностей.

Адресат программы/ целевая аудитория

Программа разработана для обучающихся 13– 17 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в рамках муниципального задания.

Форма обучения: очная, с применением дистанционных технологий, сочетание форм.

Объем программы: 108 учебных часов.

Срок освоения программы: 1 год

Уровень освоения программы: базовый

Язык освоения программы: русский.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 3 учебных часа.

Программа реализуется по социальному сертификату ПФДО

По окончании обучения выдается свидетельство об освоении программы.

1.3 Планируемые результаты программы

Личностные:

- сформировать коммуникативные навыки работы в команде;
- воспитывать потребность в самообразовании, самореализации способностей.

Метапредметные:

- развивать когнитивные способности, творческое мышление;
- сформировать навыки проектно- исследовательской деятельности;
- формировать навыки публичного выступления

Предметные:

- получают знания о профессиях цифрового формата;
- познакомятся с базовыми основами маркетинга;
- освоят основы digital грамотности.

1.4. Учебный план программы

№ п/п	Название раздела	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	3	1	2	Тест/игра
2	Профессия Разработчик	9			Квиз
	Кто такие разработчики?	3	2	1	
	Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
3	Профессия UX/UI-дизайнер	9			Квиз
	Что такое UX/UI дизайн	3	2	1	
	Фотостоки. Авторское право и Desygner. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
4	Профессия «Специалист по кибербезопасности»	9			Игра
	Кибербезопасность в 21 веке	3	2	1	
	Безопасность в облачных технологиях. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
5	Data scientist	9			Квиз
	Data science и машинное обучение	3	2	1	
	Работа с раздел-схемами. Практикум.	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
6	Digital-директор	9			Проект
	Менеджмент проектов и команд. Digital-директор	3	2	1	
	Как построить проектную работу с помощью в Kaiten и Битрикс-24.	3	1	2	
	Закрепляющий блок по профессии	3		3	
7	Маркетолог	9			Квест
	Маркетолог для каждой компании	3	2	1	
	Контент и работа с социальными сетями	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
8	Product менеджер	9			Дебаты
	С чем работает Product менеджер	3	2	1	
	Что такое дорожная карта и как ее создавать.	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии.	3		3	
9	Smm-менеджер	9			Интерактивная игра
	Smm-менеджер: каждый ли может им стать?	3	2	1	
	Контент для социальных сетей	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
10	Фотограф	9			Квиз
	Контент-фотограф.	3	2	1	
	Фото в стиле Copy Space.	3	2	1	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
11	ТВ-оператор	9			Игра
	ТВ-оператор	3	1	2	
	Видеосъемка	3	2	1	

	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
12	3D-аниматор	9			«Своя игра»
	3D-аниматор	3	2	1	
	Анимация в Autodesk fusion 360	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
13	Арт-менеджер	3			
	Арт-менеджер. Создание AR в Zapworks	3	1	2	
14	Итоговое занятие.	3		3	Квиз
	Итого	108	38	70	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория: Презентация программы и системы мотивации.

Практика: Тестирование. Игра «Исследование неизвестных профессий» / Игра «Профессии-ассоциации»

Раздел 2. Профессия Разработчик

Тема 1: Кто такие разработчики?

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2: Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум

Теория: Введение.

Практика: Верстка сайтов на Tilda – практикум.

Тема 3: Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Разработчик ПО».

Раздел 3. Профессия UX/UI-дизайнер

Тема 1. Что такое UX/UI дизайн

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Фотостоки. Авторское право и Desygner. Практикум

Теория: Введение. Авторское право. Фотостоки.

Практика: Создание макетов в Desygner.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Мемори» / Квиз «UX/UI дизайнер»

Раздел 4. Профессия «Специалист по кибербезопасности».

Тема 1. Кибербезопасность в 21 веке

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2: Безопасность в облачных технологиях. Практикум

Теория: Введение. Облачные технологии.

Практика: Защита персональных данных.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Кино vs Реальность» / Квиз «Кибербезопасность»

Раздел 5. Data scientist

Тема 1. Data science и машинное обучение.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Работа с раздел-схемами. Практикум.

Теория: Введение. Как построить раздел-схему и для чего это нужно.

Практика: Построение раздел-схем

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Технологии будущего».

Раздел 6. Digital-директор

Тема 1. Менеджмент проектов и команд. Digital-директор.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Как построить проектную работу с помощью в Kaite и Битрикс-24.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Работа в Kaite и Битрикс-24.

Тема 3. Закрепляющий блок по профессии.

Практика: Презентация проекта

Раздел 7. Маркетолог

Тема 1. Маркетолог для каждой компании.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Контент и работа с социальными сетями.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Работа с социальными сетями. СММ – планнер. Создание контента.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Квест «Кто босс»

Раздел 8. Product менеджер

Тема 1. С чем работает Product менеджер

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Что такое дорожная карта и как ее создавать.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Создание дорожной карты продукта: Venngage.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Игра «Дебаты»

Раздел 9. Smm-менеджер

Тема 1. Smm-менеджер: каждый ли может им стать?

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Контент для социальных сетей

Теория: Введение, оценка домашнего задания. Как настраивать рекламу.

Практика: Создание контента в социальных сетях.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Интерактивная игра «Социальные сети»

Раздел 10. Фотограф

Тема 1. Контент-фотограф

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Фото в стиле Core Space.

Теория: Введение. Оценка домашнего задания. Что такое «стоковые изображения»?

Практика. Мастер-класс от контент-фотографа

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Контент-фотограф»

Раздел 11. ТВ-оператор

Тема 1. ТВ-оператор

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Видеосъемка

Теория: Введение. Оценка домашнего задания. «Раскадровка», «зарисовка», монтаж видео

Практика. Создание видеоролика

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Киноляпы»

Раздел 12. 3D-аниматор

Тема 1. 3D-аниматор

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп..

Практика: Настольная игра «SkillCity»

Тема 2. Анимация в Autodesk fusion 360

Теория: Введение. Работа в программе

Практика: работа в Autodesk fusion 360

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Своя игра «3D-аниматор»

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз о профессиях от партнера Round Teacher

Раздел. 13 Арт-менеджер

Тема 1. Арт-менеджер. Создание AR в Zapworks

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп..

Практика: Создание AR в Zapworks

Раздел. 14. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов по программе. Квиз «Цифровые профессии».

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный план на

Этап образовательного процесса	Сроки
Начало учебного года	Сентябрь
Окончание учебного года	31 мая
Продолжительность освоения программы	1 год
Текущий контроль	В течение реализации программы
Аттестация по итогам освоения программы	Май

2.2. Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии:

- технология группового обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология игровой деятельности,
- технология коллективной творческой деятельности.
- кейс-технология.

Методы:

- словесный – беседа, рассказ;
- наглядный – работа по образцу;
- практический – выполнение учащимися заданий;
- репродуктивный – воспроизведение учащимися уже освоенных способов деятельности;
- объяснительно-иллюстративный – подача информации в форме беседы, сопровождающейся демонстрацией готовых работ;
- частично- поисковый- поиск необходимой информации по заданию;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.
- метод деловой игры.

2.3. Формы контроля и аттестации

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
Входной	-	-
Текущий	Проектная деятельность, интеллектуальные игры	По разделам программы
Аттестация	Квиз	Май

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года в виде Всероссийской интеллектуальной игры по профориентации «SkillCity». По итогам контроля даётся оценка уровня освоения обучающимися.

Текущий контроль. Критерии оценки результативности текущего контроля:

- 1.Знание теоретических основ мира цифровых профессий.
- 2.Овладение навыками проектной деятельности, маркетинга, digital грамотности.
3. Участие в проектной деятельности.
4. Результаты и достижения.

Оценочный материал:

Высокий уровень (3 балла) – отлично владеет теоретическими понятиями цифровых специальностей; отлично владеет навыками маркетинга, digital грамотности, грамотно применяет технические средства, программы ПК; активно принимает участие в проектной деятельности, имеет достижения и результаты в квиле.

Средний уровень (2 балла) – хорошо владеет теоретическими понятиями цифровых специальностей; владеет навыками маркетинга, digital грамотности, с небольшими ошибками использует технические средства, программы ПК; принимает участие в проектной деятельности, квиле.

Низкий уровень (1балл) – недостаточно ориентируется и использует в работе профессиональные навыки цифровых специальностей; недостаточно владеет базовыми основами маркетинга, digital грамотности, использует технические средства и программы ПК, обращаясь за помощью к педагогу.

Динамика уровня усвоения программы отслеживается в картах диагностики.

ФИ участника	Знание теоретических основ.	Навыки маркетинга, digital грамотности.	Участие в проектной деятельности.	Результаты . Достижения.	Средний бал

2.4. Материально-техническое обеспечение программы

- Столы и стулья, расставленные для групп 3-5 человек.
- Флипчарт или доска для записей.
- Мультимедийное устройство для демонстрации презентации и просмотра видео со звуком.

Дидактический материал и пособия

- Листы для записей / стикеры.
- Ручки.
- Карточки для SkillCity AR
- Настольные игры
- Методические разработки

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий программу «SkillCity - город цифровых профессий».

2.5. Список литературы для педагога

1. Атлас профессий будущего и востребованных навыков // Управление современной школой. Завуч. — 2019. — № 1. — С. 103-124.
2. Безверхая, О. В. Модель управления ценностно-профессиональным самоопределением учащихся на основе сценарного подхода / О. В. Безверхая, О. Н. Бойко // Упр. качеством образования: теория и практика эффект. администрирования. — 2019. — № 6. — С. 69-95.
3. Гайнеев, Э. Р. Чемпионат мира Worldskills-Казань-2019 : триумф российских юниоров / Э. Р. Гайнеев // Шк. и пр-во. — 2020. — № 1. — С. 25-28.
4. Еремеева, Л. Э. Соревнования WorldSkills Russia Junior в профессиональной ориентации молодежи / Л. Э. Еремеева // Шк. и пр-во. — 2019. — № 4. — С. 47-52. — Компетенция «Предпринимательство 14+».
5. Коморова, И. В. Выбор профессии – дело серьезное / И. В. Коморова // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 8. — С. 27-31
6. Компанец, Л. И. Командный чемпионат компетенций FutureSkillsVorcuta как новая форма профессиональной ориентации учащихся, обучающихся в условиях ФГОС СОО / Л. И. Компанец, С. И. Купряшина, Е. А. Косарева // Упр. качеством образования: теория и практика эффект. администрирования. — 2019. — № 7. — С. 60-79.
7. Королёв, А. В. Организация профориентационной работы с использованием предметных знаний / А. В. Королёв, С. О. Пустовит // Химия в шк. — 2020. — № 3. — С. 63-70.
8. Майорова, Г. В. Залог успешного завтра : от интересов ребенка к профессиональному пути / Г. В. Майорова // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 9. — С. 26-29.
9. Мялицына, Е. В. Профессиональные пробы как ориентир для профессионального самоопределения / Е. В. Мялицына // Управление современной школой. Завуч. — 2019. — № 6. — С. 61-70.
10. Савкина, М. В. Нескучная профориентация, или Поиск современных форм организации профориентационной работы в учреждении дополнительного образования / М. В. Савкина // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 11. — С. 56-60.
11. Усова, С. Н. Профориентационная работа в пространстве внеурочной деятельности: смешанные форматы и современные технологии [Текст] / С. Н. Усова // Инновац. проекты и программы в образовании. — 2019. — № 3. — С. 25-29. — Библиогр. в конце ст.
12. Ушакова, Е. Форсайт профессионального успеха, или Путеводитель в мир профессиональных достижений / Е. Ушакова // Учит. газ. — 2019. — 28 мая (№ 22). — Цикл увлекательно-познавательных встреч «Форсайт профессионального успеха», представленный Городским психолого-педагогическим центром в рамках городского проекта «Субботы московского школьника».
13. Фатнева, Е. А. Методы и формы профессиональной ориентации обучающихся на уровне среднего общего образования / Е. А. Фатнева // Методист. — 2019. — № 2. — С. 5-8.

Список литературы для детей и родителей

1. Ахмадеева, М. С. Профориентационный веб — квест «В поисках новых открытий» / М. С. Ахмадеева, О. В. Шевчук // Методист. — 2019. — № 2. — С. 38-40. — Библиогр. в конце ст. — Система работы по ранней профориентации.
2. Киселёв, С. М. Профориентационная работа с обучающимися и их родителями — основа предпрофессиональной подготовки / С. М. Киселёв // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 6. — С. 54-55.
3. Макушкин, О. В. Деловая игра «Бизнес — квест: лето профи» / О. В. Макушкин, Л. А. Колодей, А. И. Сорокин // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 12. — С. 55-59. — Участники: дети 11-16 лет.
4. Павлова, Ю. Деловая игра «Дороги, которые мы выбираем» / Ю. Павлова // Беспризорник. — 2020. — № 5. — С. 44-46.

5. Савкина, М. В. Игровой профориентационный тренинг «Выбери правильный маршрут!» / М. В. Савкина // Доп. образование и воспитание. — 2020. — № 12. — С. 40-43..
6. Черных, С. А. Комплексное взаимодействие психологов, педагогов, родителей в работе по профессиональному самоопределению обучающихся в системе дополнительного образования детей и молодёжи/ С. А. Черных, М. Г. Мищенко, Е. М. Манойленко // Методист. — 2019. — № 8. — С. 29-31.

Интернет-ресурсы

1. Город навыков SkillCity. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skillcity.ru/>
2. Цифровые профессии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://цифровыепрофессии.рф>
3. Образовательная платформа Skillbox. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://events.skillbox.ru>
4. Национальные проекты России. [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://национальныепроекты.рф>
5. Яндекс-Практикум. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://practicum.yandex.ru/career-advisor/>

Нормативно-правовые документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «SkillCity - город цифровых профессий» имеет социально-гуманитарную направленность и составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее ФЗ №273)
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р)
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);
- Письмом Министерства Просвещения №ГД-39/04 от 19.03.2020 года «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20 февраля 2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью" (вместе с "Разъяснениями о сопровождении образования обучающихся с ограниченными возможностями и инвалидностью")
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева

Календарный учебный график

Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» ул. Ст. Разина, 4

№	Сроки	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1		Вводное	3	Вводное занятие	Тестирование/игра
. Раздел 2. Профессия Разработчик					
2		Учебное	3	Кто такие разработчики?	
3		Учебно-практическое	3	Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум	
4		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Квиз
Раздел 3. Профессия UX/UI-дизайнер					
5		Учебное	3	Что такое UX/UI дизайн	
6		Учебно-практическое	3	Фотостоки. Авторское право и Desygner. Практикум	
7		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Квиз
Раздел 4. Профессия «Специалист по кибербезопасности»					
8		Учебное	3	Кибербезопасность в 21 веке	
9		Учебно-практическое	3	Безопасность в облачных технологиях. Практикум	
10		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Игра
Раздел 5. Data scientist					
11		Учебное	3	Data science и машинное обучение	
12		Учебно-практическое	3	Работа с раздел-схемами. Практикум.	
13		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Квиз
Раздел 6. Digital-директор					
14		Учебное	3	Менеджмент проектов и команд. Digital-директор	
15		Учебно-практическое	3	Как построить проектную работу с помощью в Kaiten и Битрикс-24.	
16		Практическое	3	Закрепляющий блок по профессии	Проект

Раздел 7. Маркетолог					
1 7		Учебное	3	Маркетолог для каждой компании	
1 8		Учебно- практическое	3	Контент и работа с социальными сетями	
1 9		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Квест
Раздел 8. Product менеджер					
2 0		Учебное	3	С чем работает Product менеджер	
2 1		Учебно- практическое	3	Что такое дорожная карта и как ее создавать.	
2 2		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии.	Дебаты
Раздел 9. Smm-менеджер					
2 3		Учебное	3	Smm-менеджер: каждый ли может им стать?	
2 4		Учебно- практическое	3	Контент для социальных сетей	
2 5		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Интерактивная игра
Раздел 10. Фотограф					
2 6		Учебное	3	Контент-фотограф.	
2 7		Учебно- практическое	3	Фото в стиле Cory Space.	
2 8		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Квиз
Раздел 11. ТВ-оператор					
2 9		Учебное	3	ТВ-оператор	
3 0		Учебно- практическое	3	Видеосъемка	
3 1		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Игра
Раздел 12. 3D-аниматор					

3 2		Учебное	3	3D-аниматор	
3 3		Учебно- практическое	3	Анимация в Autodesk fusion 360	
3 4		Практическое	3	Закрепляющий игровой блок по профессии	Своя игра
Раздел 13. Арт-менеджер					
3 5		Учебно- практическое	3	Арт-менеджер. Создание AR в Zapworks	
3 6		Итоговое	3	Итоговое занятие	Квиз

Оценочные материалы

Карты диагностики текущего контроля

№п/п	Ф.И. обучающегося	(баллы от 1 до 3)					
		Знание теоретических основ.	Навыки маркетинга, digital грамотности.	Применение технических средств	Работа в группе	Качество выполнения задания	Средний балл
1							

Критерии оценки аттестации обучающихся (высокий, средний, низкий уровень)

<i>Предметные результаты</i>						<i>Метапредметные результаты</i>				<i>Личностные результаты</i>			<i>Достижения</i>	<i>Итоговый балл</i>
№	ФИ обучающегося	Уровень знаний о профессиях цифрового формата	Уровень знаний базовых основ маркетинга;	Уровень освоения основ digital грамотности.	Средний балл	Уровень развития когнитивных способностей, творческого мышления;	Уровень сформированности навыка публичного выступления	Уровень сформированности и навыка проектно-исследовательской деятельности	Средний балл	Уровень сформированности коммуникативных навыков работы в команде	Уровень воспитания потребности в самовоспитании, самореализации способностей.	Средний балл	Участие в олимпиадах и конкурсах	

Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ

Профориентационная деятельность для детей с ЗПР позволит не только познакомиться с цифровыми профессиями, но и позволит попробовать себя в них. Также позволит детям расширить круг общения, что способствует улучшению коммуникации.

Особенности педагогической технологии образовательной деятельности для обучающихся с ЗПР

При обучении детей с ЗПР важно понимать, что на первое место должна быть поставлена задача развития мышления, памяти, речи, активизация их познавательной деятельности, обогащение их знаниями об окружающем мире, чему способствует профориентационная деятельность.

Специфика обучения цифровым профессиям детей в дополнительном образовании предполагает использование на уроках большое количество игрового, занимательного материала и наличие зрительных опорных схем.

Использование формы наставничества «ученик-ученик» создает условия для успешной результативности образовательной деятельности обучающихся с ЗПР, а также способствует расширению круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации, что позволит детям, с ЗПР, преодолевать замкнутость.

Цель: создание условий для формирования интереса детей и подростков с ОВЗ к изучению профессий цифрового формата.

1. Способствовать формированию интереса к изучению цифровых профессий через игровую деятельность
2. Включить детей в творческую деятельность
3. Способствовать приобретению положительного социального опыта

Учебный план программы

№ п/п	Название раздела	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	3	1	2	Тест/игра
2	Профессия Разработчик	9			Квиз
	Кто такие разработчики?	3	2	1	
	Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
3	Профессия UX/UI-дизайнер	9			Квиз
	Что такое UX/UI дизайн	3	2	1	
	Фотостоки. Авторское право и Desygner. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
4	Профессия «Специалист по кибербезопасности»	9			Игра
	Кибербезопасность в 21 веке	3	2	1	
	Безопасность в облачных технологиях. Практикум	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
5	Data scientist	9			Квиз
	Data science и машинное обучение	3	2	1	
	Работа с раздел-схемами. Практикум.	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
6	Digital-директор	9			Проект
	Менеджмент проектов и команд. Digital-директор	3	2	1	
	Как построить проектную работу с помощью в Kaiten и Битрикс-24.	3	1	2	

	Закрепляющий блок по профессии	3		3	
7	Маркетолог	9			Квест
	Маркетолог для каждой компании	3	2	1	
	Контент и работа с социальными сетями	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3	-	3	
8	Product менеджер	9			Дебаты
	С чем работает Product менеджер	3	2	1	
	Что такое дорожная карта и как ее создавать.	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии.	3		3	
9	Smm-менеджер	9			Интерактивная игра
	Smm-менеджер: каждый ли может им стать?	3	2	1	
	Контент для социальных сетей	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
10	Фотограф	9			Квиз
	Контент-фотограф.	3	2	1	
	Фото в стиле Copy Space.	3	2	1	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
11	ТВ-оператор	9			Игра
	ТВ-оператор	3	1	2	
	Видеосъемка	3	2	1	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
12	3D-аниматор	9			«Своя игра»
	3D-аниматор	3	2	1	
	Анимация в Autodesk fusion 360	3	1	2	
	Закрепляющий игровой блок по профессии	3		3	
13	Арт-менеджер	3			
	Арт-менеджер. Создание AR в Zapworks	3	1	2	
14	Итоговое занятие.	3		3	Квиз
	Итого	108	38	70	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория: Презентация программы и системы мотивации.

Практика: Тестирование. Игра «Исследование неизвестных профессий» / Игра «Профессии-ассоциации»

Раздел 2. Профессия Разработчик

Тема 1: Кто такие разработчики?

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2: Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум

Теория: Введение.

Практика: Верстка сайтов на Tilda – практикум.

Тема 3: Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Разработчик ПО».

Раздел 3. Профессия UX/UI-дизайнер

Тема 1. Что такое UX/UI дизайн

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Фотостоки. Авторское право и Desygner. Практикум

Теория: Введение. Авторское право. Фотостоки.

Практика: Создание макетов в Desygner.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Мемори» / Квиз «UX/UI дизайнер»

Раздел 4. Профессия «Специалист по кибербезопасности».

Тема 1. Кибербезопасность в 21 веке

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2: Безопасность в облачных технологиях. Практикум

Теория: Введение. Облачные технологии.

Практика: Защита персональных данных.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Кино vs Реальность» / Квиз «Кибербезопасность»

Раздел 5. Data scientist

Тема 1. Data science и машинное обучение.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Работа с раздел-схемами. Практикум.

Теория: Введение. Как построить раздел-схему и для чего это нужно.

Практика: Построение раздел-схем

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Технологии будущего».

Раздел 6. Digital-директор

Тема 1. Менеджмент проектов и команд. Digital-директор.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Как построить проектную работу с помощью в Kaiten и Битрикс-24.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Работа в Kaiten и Битрикс-24.

Тема 3. Закрепляющий блок по профессии.

Практика: Презентация проекта

Раздел 7. Маркетолог

Тема 1. Маркетолог для каждой компании.

Теория: Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Контент и работа с социальными сетями.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Работа с социальными сетями. СММ – планнер. Создание контента.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Квест «Кто босс»

Раздел 8. Product менеджер

Тема 1. С чем работает Product менеджер

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Что такое дорожная карта и как ее создавать.

Теория: Введение, оценка домашнего задания.

Практика: Создание дорожной карты продукта: Venngage.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Игра «Дебаты»

Раздел 9. Smm-менеджер

Тема 1. Smm-менеджер: каждый ли может им стать?

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Контент для социальных сетей

Теория: Введение, оценка домашнего задания. Как настраивать рекламу.

Практика: Создание контента в социальных сетях.

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии.

Практика: Интерактивная игра «Социальные сети»

Раздел 10. Фотограф

Тема 1. Контент-фотограф

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Фото в стиле Core Space.

Теория: Введение. Оценка домашнего задания. Что такое «стоковые изображения»?

Практика. Мастер-класс от контент-фотографа

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз «Контент-фотограф»

Раздел 11. ТВ-оператор

Тема 1. ТВ-оператор

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп.

Практика: AR-игра.

Тема 2. Видеосъемка

Теория: Введение. Оценка домашнего задания. «Раскадровка», «зарисовка», монтаж видео

Практика. Создание видеоролика

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Игра «Киноляпы»

Раздел 12. 3D-аниматор

Тема 1. 3D-аниматор

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп..

Практика: Настольная игра «SkillCity»

Тема 2. Анимация в Autodesk fusion 360

Теория: Введение. Работа в программе

Практика: работа в Autodesk fusion 360

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Своя игра «3D-аниматор»

Тема 3. Закрепляющий игровой блок по профессии

Практика: Квиз о профессиях от партнера Round Teacher

Раздел. 13 Арт-менеджер

Тема 1. Арт-менеджер. Создание AR в Zapworks

Теория: Введение. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп..

Практика: Создание AR в Zapworks

Раздел. 14. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов по программе. Квиз «Цифровые профессии».

Дистанционный модуль

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: Создание условий обучающимся для свободного доступа к информационным ресурсам и развитие навыков самостоятельной работы.

Задачи:

- 1) создание образовательного пространства объединения
- 2) формирование у обучающихся познавательной самостоятельности и активности
- 3) развитие критического мышления, готовности конструктивно обсуждать различные точки зрения.
- 4) создание Интернет-пространства объединения для размещения информации для обучающихся и их родителей

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раз(а) в неделю.

Продолжительность занятия 45 минут с перерывами 10 минут;

15 минут - работа в онлайн режиме;

30 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

Проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация конференции и вебинаров осуществляется на площадках: Webinar.ru, VK, Microsoft Teams (teams.microsoft.com). Яндекс -диск используется для организации групповой / проектной работы с помощью облачных папок. Обучающимся передается видео, видеоинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: «Российская электронная школа», телеканал Мособртв, «Яндекс.Учебник» «Учи.ру», НАУЧИМ.РФ (банк методических практик)

Сервисы для организации занятий:

Яндекс, Майл.ру, onlinetestpad.com (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия)

learningapps.org (шаблон для разработки упражнений и игр)

Wordwall <https://wordwall.net/ru> (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (конструктор для создания интерактивных материалов к урокам)

Формы контроля: Тестирование. Выполнение практического задания. Работа в чатах VK. Яндекс -формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

Дистанционный учебный план

п/п	Тема	Количество часов	Форма занятия (квест, прослушивание, квиз, соревнование, практическое и т.д.)	Платформа проведения (zoom/ вконтакте/др)	Форма контроля	Ссылки на используемые онлайн-материалы (видео, аудио, инструкции, сборники работ)
1						
2						
Всего						

Летний модуль
Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	3	2	1	Беседа
2	Продуктолог	3	1	2	
3	Вирусный аналитик	3	1	2	
8	Итоговое занятие	3		3	Квиз
	Всего часов	12	4	8	

Раздел 1. Вводное занятие.

Презентация летнего модуля

Раздел 2. Продуктолог

Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Раздел 3. Вирусный аналитик

Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам.

Раздел. 14. Итоговое занятие.

Подведение итогов по программе.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- ❖ Особенности дополнительной общеобразовательной программы «Мой веселый английский»
- ❖ Целевыми установками Учреждения
- ❖ Социокультурными условиями региона
- ❖ Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- ❖ Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- ❖ Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- ❖ Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Проведение праздника «День знаний» День именинника Новый год День успеха	Сентябрь Октябрь Декабрь Май
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Праздник для мам «8 Марта»	Сентябрь Февраль
III	Воспитательная среда	«День города Миасса» интерактивная беседа Киноурок, посвященный доблести, мужеству День космонавтики	Ноябрь Февраль Апрель
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	Викторина «Атлас новых профессий» Профорientационные квизы КВИЗЫ по цифровым профессиям	Ноябрь Февраль В течение года
V	Профилактическая работа	Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	В течение года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ

Игра по станциям «Юные дизайнеры»

Цель: знакомство детей в игровой форме с творческими цифровыми навыками, развитие творческих способностей

Целевая аудитория: дети 7-16 лет

Продолжительность: 1 час 15 мин

Механика: игра по станциям (с передвижением по аудиториям/открытому пространству или без него).

На каждой станции ребята получают от 0 до 10 баллов.

На каждой станции ребята находятся не более 7 минут.

Правила игры: участникам игры необходимо пройти все станции и найти Код Да Винчи, собирая его по буквам. КОД – промокод в SkillCity на 300 XP

Станции

Название станции	Описание	Материалы	КОД
1. Галерея	На станции дети получают вопросы о картинах. Их задача назвать художника. 5-7 вопросов для команды.	Станция представлена как галерея искусства с репродукциями. Возможен проектор .	ПР
2. Инсталляция	Создаем картину из бабочек	- Примеры работ - Вырезанные бабочки - Клей-карандаш - Ватман	ФЕ
3. Танцкласс	Команда встает в круг. Звучат разные треки танцевальные, задача исполнять народные танцы.	Музыкальное сопровождение.	О
4. Tik-Tok	Тренды тик-тока! Задание – снять видео про вашу команду и выложить (показать, послать главному организатору)	Детям необходим хотя бы один смартфон с камерой.	СС
5. Фотостудия	Задача – сфотографироваться и обработать интересно фото на темы: Мы в лагере Моя команда Этим летом мы — Будь собой и все получится Лето-это маленькая жизнь	Для обработки использовать фильтры, программы обработки на смартфоне, коллажи	ИЙ
6. DTIYS	Рассказать про известный челлендж.	Ватман и фломастеры /	Д

		Дан один рисунок. Каждая команда должна нарисовать рисунок в своем стиле. Рисунок должен быть общий.		
7.	Редакция	«Наш отряд самый лучший» Задание – написать пост, добавить к нему картинку и выложить в сеть с хештегом #SkillCity	Смартфон	РО
8.	Студия	Задача – исполнить всей командой песню с подтанцовкой в определенном стиле	Стили: 1. Гангста-рэп 2. Боливуд (Индийский фильм, танцы, мюзикл) 3. Современная песня на русско-народный манер 4. Каждый участник – выдающаяся личность любой эпохи	ГО

При прохождении всех заданий команды получают код и составляют его. Полученный код – Промокод в Приложении. В ВК отправляют фото путевого листа с отметками о прохождении.

ГАЛЕРЕЯ (СТАРТ): ТУТ ЖЕ «ИСТОРИЯ ИСКУССТВ»

ИНВЕНТАРЬ: QR-код на ВК, экран, проектор, компьютер, маршрутные листы

Собираются все отряды-участники.

Добрый день, друзья! Напомню, наша программа называется «SkillCity. Город навыков». Цифра проникла во все сферы жизни, не обошла она и творчество, и культуру, сегодня мы поговорим об этом. Какие появились новые интересные виды искусства, как можно развиваться в творчестве благодаря цифровым ресурсам, как важна насмотренность при создании новых образов.

Возьмите один смартфон на команду. Вы будете перемещаться по станциям, собирая код. Обратите внимание на то, что он не в правильном порядке. Вам нужно будет собрать изначальную последовательность слов.

Всего вас ждет 8 станций. Когда вы пройдете все, вам необходимо отправить фото, название вашей команды и маршрутный лист мне в ВК. (ВЫВОД QR-код на экран) Найдите меня. КОД – промокод на баллы в приложении SkillCity. Отлично!

Капитаны получают маршрутные листы. Важно выполнить все задания качественно. На каждой станции вы находитесь не более 7 минут. Учитываются баллы, за задержку на станции даются штрафные баллы. Раз, два, три, мы начинаем!

1. Галерея

ИНВЕНТАРЬ: экран, проектор, компьютер, презентация, ручка

Здравствуйтесь ребята! Вы находитесь в галерее искусств, но со вчерашнего дня у нас произошла настоящая путаница с картинами. Вы поможете мне ответить на вопросы об искусстве, чтобы все встало на свои места?

Вопросы:

1) **Кто автор картины?**

«Девятый вал» — одна из самых знаменитых картин русского художника Ивана Айвазовского, хранится в Русском музее в Санкт-Петербурге

2) **Какая картина изображена на конфетах?**

«Утро в сосновом лесу» - картина русского художника И. И. Шишкина. Репродукции «Утра в сосновом лесу» широко тиражировались в СССР. Репродукция воспроизводится на обёртке шоколадных конфет «Мишка косолапый», созданной художником Мануилом Андреевым.

3) **Какой художник любил писать сказочные сюжеты?**

В.М. Васнецов

Картины по русским сказкам

«Аленушка»

«Иван-царевич на Сером волке»

«Богатыри»

4) **Как называется это произведение искусства?**

Давид — мраморная статуя работы Микеланджело впервые представленная флорентийской публике на площади Синьории 8 сентября 1504 года. С тех пор пятиметровое изваяние стало восприниматься как символ Флорентийской республики и одна из вершин не только искусства Возрождения, но и человеческого гения в целом.

5) **Кто автор картины?**

«Мона Лиза», или «Джоконда» (полное название — «Портрет госпожи Лизы дель Джокондо») - картина Леонардо да Винчи, одно из самых известных произведений живописи

6) **Как называются эти музеи?**

«Государственный Эрмитаж» (до 1917 года — «Императорский Эрмитаж»; в 1964—1991 гг — «Ордена Ленина Государственный Эрмитаж») — музей изобразительного и декоративно-прикладного искусства, расположенный в Санкт-Петербурге. Основан 7 декабря 1764 года. Является одним из крупнейших художественных музеев в мире.

Государственная Третьяковская галерея — московский художественный музей, основанный в 1856 году купцом Павлом Третьяковым.

Музей Лувра (фр. Musée du Louvre, часто используется просто название Лувр) — один из крупнейших и самый популярный художественный музей мира. Музей расположен в центре Парижа, на правом берегу Сены, на улице Риволи, в 1-м округе столицы

В 2018 году число посетителей Лувра превысило 10 млн человек, что является рекордом

2. **Инсталляция**

ИНВЕНТАРЬ: бабочки, клей, ватманы, 4 маркера, экран, проектор, компьютер (или ноутбук), ручка

Задание: сделать картину из бабочек

3. **Танцкласс**

ИНВЕНТАРЬ: компьютер с колонками или музыкальная колонка, флешка с музыкой (можно видео танцев), ручка

Друзья, сейчас мы с вами познакомимся с творчеством разных народов. И оно у нас будет не простое, а танцевальное! Если вы станцуете мне разные танцы народов мира, то я готов буду отдать вам часть кода.

Включаем треки танцев!

4. **Likee**

ИНВЕНТАРЬ: ручка

Привет, друзья! Эта самая трендовая станция - Likee! Я думаю вы уже догадались, что вам нужно сделать! Все просто! Снимаем смешное видео про вашу команду и загружаем в Likee (+ посылаем организатору!)

5. **Фотостудия**

ИНВЕНТАРЬ: презентация, экран, проектор, компьютер (или ноутбук), ручка

Если еще пару лет назад для обработки фото пользователям хватало стандартных фильтров, то сегодня популярность набирают полноценные фоторедакторы, которые можно установить прямо на смартфон.

Топ бесплатных приложений для обработки фото!

Snapseed, Adobe Photoshop, Lightroom CC, PicsArt, YouCam Perfect, VSCO, Foodie

Задача – сфотографироваться и обработать интересно фото на темы: (МОЖНО СДЕЛАТЬ КОЛЛАЖ)

Мы в лагере

Моя команда

Этим летом я _____

Будь собой и все получится

Лето-это маленькая жизнь

6. DTIYS

ИНВЕНТАРЬ: 4 ватмана, 4 маркера, распечатанное фото директора, ручка

В чём суть DTIYS? Художник размещает арт, а участники перерисовывают его в своём стиле.

Плюсы

*развиваешь свой стиль

*готовая идея для арта

*возможность получить дополнительный актив

Минусы

*этот арт не является придуманным тобой и не может использоваться на конкурсах

Задание – нарисовать в своем стиле командой (кто-то рисует глаза, нос, волосы и т.д.) директора (зама или значимого человека!) лагеря.

7. Редакция

ИНВЕНТАРЬ: написанные на листе хэштеги, ручка

Копирайтинг (англ. copywriting, где *copy* — текстовый материал, *write* —писать) — написание текста с целью рекламы или других форм маркетинга. Это тексты, которые стимулируют рост продаж или популяризуют товар, компанию, услугу, человека или идею.

Копирайтеры — люди, которые пишут текст с целью рекламы или других форм маркетинга. Например: слоганы, сценарии для ТВ- и радиороликов, event-мероприятий, рекламные статьи, нативные статьи и пр

Задание – написать пост про мероприятия и выложить в сеть с хештегами #skillcity

8. Студия

ИНВЕНТАРЬ: телефон для съемки, ручка

В течение смены мы ни раз будем говорить о том, как снимать видео, для чего снимать и обязательно потренируемся в этом. Сейчас мы будем «снимать клип», но без камеры. Ваша задача «изобразить» его прямо здесь и сейчас. Но все не так просто: клип нужно показать, спев и станцевав всем отрядом в определенном стиле. Песню выбираете вы сами, ставите «танец» тоже здесь и сейчас. На все про все у вас 10 минут.

Стиль для каждой команды особенный:

1. Гангста-рэп

2. Боливуд (Индийский фильм, танцы, мюзикл)

3. Современная песня на русско-народный манер

4. Каждый участник – выдающаяся личность любой эпохи

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ СТАНЦИИ СНИМАЕТ ОТРЫВОК КЛИПА.