

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»
КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ, Г, ЕНИСЕЙСКА
(МАОУ ДО ЦДО)

РАССМОТРЕНО
Методсоветом МАОУ ДО ЦДО
Протокол № 5 от 04.05.2026г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДО ЦДО
А.В. Бобрышева
Приказ № 01-03-019 от
06.05.2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА,**

«АКАДЕМИЯ МАСТЕРОВ: КОД ПРОФЕССИИ»

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Авторы: Дозморова Надежда Васильевна
Несмелова Светлана Валерьевна
Дроздова Елена Владимировна
Дурнева Анастасия Игоревна
Чередник Светлана Владимировна
Карелина Наталья Васильевна
Сидорова Ольга Александровна, педагоги
дополнительного образования;
Черемных Лидия Николаевна, заместитель
директора по УВР;
Скобелкина Лариса Степановна, методист

Енисейск, 2026

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «АКАДЕМИЯ МАСТЕРОВ: КОД ПРОФЕССИИ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации";

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (вступ. в силу с 01.03.2023);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «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»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Приказ министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДО;
- Устав МАОУ ДО ЦДО и другие локальные акты.

Краткая аннотация. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Академия мастеров: код Профессии» разработана с целью моделирования профессиональной среды, где учащиеся 8–12 лет получают первый пробный опыт реализации себя в профессии. В основе курса лежит концепция профессиональных проб, которые помогают соотнести «Образ Я» обучающегося с «Образом профессии», раскрывая как лучшие стороны профессии, так и потенциал самого подростка.

«Код Профессии» — это метафора, означающая точку пересечения трёх ключевых элементов: талантов и навыков («Что я умею?»), интересов и ценностей («Что я люблю делать?») и потребностей реального мира («Где я нужен?»). Программа предоставляет детям инструмент для расшифровки этого кода через практические пробы, чтобы они могли сделать осознанный шаг к своему будущему.

Обучение построено на практико-ориентированном подходе в формате игрового квеста. Участники знакомятся с пятью типами профессий, создавая реальные работающие прототипы: от роботов и электронных устройств до арт-объектов. Для обеспечения индивидуального подхода каждая проба имеет два уровня сложности: базовый (исполнительский) и творческий.

Итогом обучения становится яркое событийное мероприятие, где каждый ребёнок защищает свой проект, демонстрируя не только технические навыки, но и получая первый опыт профессиональной самопрезентации.

Направленность программы. Программа имеет социально-гуманитарную направленность, разработана с целью создания и функционирования системы мер ранней профессиональной ориентации обучающихся, включающей ознакомление с современными профессиями, профессиями будущего, развитие профессиональных интересов детей, формирование ценностного отношения к труду в формате практического погружения в профессию.

Актуальность программы обусловлена необходимостью ранней и практико-ориентированной профориентации в младшем подростковом возрасте. В этот период у детей закладываются основы профессионального самоопределения, формируется интерес к труду и появляется потребность «примерить» на себя различные социальные роли.

Существующие подходы часто ограничиваются теоретическими беседами или разовыми экскурсиями, которые не дают ребёнку реального опыта деятельности. Данная программа решает эту проблему, предлагая вместо пассивного наблюдения системную модель профессиональных проб. Каждая проба — это не просто знакомство с профессией, а имитация

ключевых рабочих процессов, позволяющая получить конкретный результат за короткий срок.

В условиях, когда мир профессий стремительно меняется под влиянием технологий, именно такой формат — «обучение через делание» — становится наиболее эффективным. Программа позволяет сместить фокус с вопроса «Кем быть?» на вопрос «Что я умею делать хорошо и с удовольствием?», формируя у ребёнка уверенность в своих силах и осознанное отношение к выбору будущей образовательной траектории.

Программа предоставляет обучающимся реальный инструмент для самопознания и помогает сделать первый шаг на пути к осознанному профессиональному будущему уже сегодня.

Новизна. Программа «Академия мастеров: код Профессии» — это инновационный курс профориентации для детей 8–12 лет, где каждый участник становится активным героем, обучение превращается в захватывающий квест. Ключевым отличием является полное погружение в игровой сюжет, где обучение построено на геймификации и проектно-деятельностном подходе: 75% времени занимает практическая работа над осязаемыми проектами, а гибкие навыки (коммуникация, решение проблем) развиваются не на отдельных тренингах, а органично встроены в ход «миссий». Итоговая аттестация проходит в формате яркого событийного мероприятия, где каждый представляет свои достижения и получает первый опыт профессиональной самопрезентации.

Педагогическая целесообразность. Программа является педагогически целесообразной, так как отвечает возрастным потребностям детей 8–12 лет в познании себя и окружающего мира через активную деятельность. Такие знания обеспечивают понимание задач общества и каждого человека, помогают регулировать поступки детей, перестраивать их мотивы и отношение к собственному труду, труду взрослых, предметам, созданных людьми.

Ранняя профессиональная ориентация позволяет повысить интерес у ребенка к своим психологическим качествам и их развитию. Организация профессиональных проб обеспечивает формирование у обучающихся обширных сведений о деятельности различных специалистов, и, что самое важное, дети имеют возможность соотнести свои интересы, индивидуальные особенности с профессиональными требованиями, что способствует осознанному выбору будущей профессии и направления дальнейшего обучения. У детей формируется эмоциональное отношение к профессиональному миру, внутренняя (мотивационно-личностная) и внешняя (знаниевая и практическая) стороны готовности к профессиональному самоопределению.

Отличительные особенности. Программа является модифицированной, разработана на основе отдельных программ профессиональных проб, а также типовых учебных программ организаций среднего профессионального образования, и адаптирована к школьному

возрасту с учетом собственного опыта педагогов дополнительного образования.

Ключевое отличие программы «Академия мастеров: код Профессии» заключается в переходе от пассивного знакомства с профессиями к системной модели практических проб, интегрированной в игровой сюжет. Каждая из проб выстроена по принципу «от простого к сложному», позволяя сначала освоить базовые навыки, а затем применить их для создания собственного творческого продукта.

Программа разработана на основе выявления сферы интересов учащихся школ города Енисейска, и направлена на дальнейшее самоопределение не только в профессиональном, но и в дополнительном образовании.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся 8-12 лет. В группы принимаются все желающие заниматься в объединении учащиеся на основании письменного заявления родителей. Каждая профессиональная проба предполагает возможности для включения в нее детей с ограниченными возможностями здоровья. Перед началом обучения проводится стартовая диагностика с целью выяснения уровня готовности учащегося и его индивидуальных особенностей.

Образовательный процесс организуется в соответствии с индивидуальными учебными планами объединения. Группы формируются из обучающихся одного возраста по 8-10 обучающихся.

Возрастные особенности учащихся (8–12 лет) являются ключевым фактором при организации программы. В этот период дети переходят от игровой деятельности к учебной и начинают активно интересоваться устройством мира взрослых. У них бурно развивается воображение, любознательность и желание пробовать новое.

Профессиональные пробы в этом возрасте помогают превратить абстрактный интерес в конкретный опыт. Дети учатся планировать свои действия, работать руками и видеть результат своего труда. Через игровые форматы они осваивают основы командной работы, развивают мелкую моторику и получают первые навыки самоконтроля. Программа создаёт условия, в которых естественная детская активность и тяга к познанию направляются на развитие уважения к труду и формирование первых ценностных ориентиров.

Уровень программы: стартовый. Ориентирует детей на образовательные программы дополнительного образования ЦДО и других образовательных учреждений.

Срок реализации: 1 год, 36 часов.

Форма обучения – очная.

Режим занятий: 1 час в неделю. Каждое занятие состоит из 1 академического часа, длительность академического часа составляет 45 минут

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: формирование у обучающихся способности к осознанному выбору будущей профессии через практическое «проживание» различных видов деятельности в формате профессиональных проб.

Задачи:

Предметные задачи:

- познакомить с базовыми характеристиками профессий из разных сфер деятельности на практике;
- сформировать начальные допрофессиональные умения и опыт выполнения простейших трудовых операций;
- помочь соотнести свои интересы и способности с требованиями изучаемых профессий.

Метапредметные

- научить ставить учебную цель и планировать шаги к её достижению;
- воспитывать ответственное отношение к результатам своего труда;
- развивать алгоритмический подход: учиться действовать по инструкции и самостоятельно находить решение простых задач.

Личностные

- повысить интерес к миру профессий и мотивацию к трудовой деятельности;
- способствовать формированию адекватной самооценки своих способностей в игровой и практической деятельности;
- воспитать уважение к труду и его результатам, заложив основу для дальнейшего построения индивидуального образовательного маршрута.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Наименование темы/модуля	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводный модуль. Миссия: активация				
	Секретный брифинг: знакомство с Академией Мастеров и миром профессий, разработка личной карты героя	1	1	-	Входная диагностика: карта интересов, стартовая беседа
	Квест «Карта Галактики»: командная игра на знакомство с типами профессий	1	-	1	Наблюдение, командная работа
	Раздел 1. Творческая мастерская: профессии «Человек – художественный образ»				
1.1.	Миссия «Стилист»: Создание образа для секретного агента (прически, грим)	4	1	3	Показ – демонстрация: дефиле или фото-вернисаж образов
1.2.	Миссия «Художник по ткани»: роспись шопера или футболки с использованием тайных символов	4	1	3	Показ – демонстрация: выставка готовых

	Академии Мастеров				работ
	Раздел 2. Медиа-лаборатория: профессии «Человек – знак»				
2.1.	Миссия «Дизайнер-полиграфист»: создание блокнота спасателя по личному дизайн-макету	4	1	3	Творческий показ: выставка готовых работ
	Раздел 3. Центр помощи: профессии «Человек – человек»				
3.1..	Миссия «Помощник врача»: изучение основ первой помощи и создание памятки для спасателей	4	1	3	Творческий показ: презентация памятки, ролевая игра
	Раздел 4. Инженерная база: профессии «Человек – техника»				
4.1..	Миссия «Робототехник»: Программирование и сборка робота-помощника	4	1	3	Показ – демонстрация: испытание робота на трассе
4.2.	Миссия «Инженер - электроник»: разработка систем безопасности для Академии Мастеров	4	1	3	Показ – демонстрация итогового продукта
	Раздел 5. Эко-патруль: Профессии «Человек – природа»				
5.1.	Миссия «Эколог»: исследование окружающей среды и создание арт - объекта из вторсырья	4	1	3	Творческий показ: выставка арт - объектов
5.2.	Миссия «Врач для животных»: как помочь питомцу в экстренной ситуации.	4	1	3	Творческий показ
	Итоговый модуль. Операция «Перезагрузка»				
	Финал. Событийное мероприятие Событийное мероприятие «Код Профессии». Операция «Перезагрузка»	2	-	2	Итоговая аттестация
	Итого	36	9	27	

Содержание учебного плана

Вводный модуль. Миссия: активация

Тема: Секретный брифинг в Академии Мастеров.

Теория (1 час): Знакомство с легендой: погружение в игровой сюжет о спасении Академии Мастеров от последствий сбоя главного артефакта — «Кода Профессии». Обзор мира профессий: Краткий экскурс по пяти типам профессий («человек-техника», «человек-природа» и т.д.) через призму предстоящих миссий. Базовые правила поведения в мастерских и работы с инструментами.

Практика (1 час): Разработка личной карты героя: участники определяют сильные стороны своего персонажа и его роль в команде спасателей. Формирование команды. Прохождение командного квеста «Карта Галактики»: игровое задание на знакомство с типами профессий, где

для решения загадок и продвижения по сюжету требуется применить логику и базовые знания о профессиях.

Раздел 1. Творческая мастерская: Профессии «Человек – художественный образ»

Тема 1.1: Миссия «Стилист»: создание образа для секретного агента

Теория (1 час): Основы стилистики. Знакомство с профессией стилиста-визажиста. Роль внешнего вида в создании образа персонажа. Понятие о цветотипах, форме лица и основы коррекции черт лица с помощью света и тени. Правила гигиены при работе с гримом. Знакомство с инструментами (кисти, расчески) и материалами (профессиональный грим, аквагрим, косметика), их назначение и способы применения. Техника безопасности при работе.

Практика (3 часа): Уровень 1: отработка базовых техник создания причесок и нейтрального грима по шаблону. Уровень 2: разработка и создание уникального образа своего героя на основе личной карты персонажа, с применением отработанных техник.

Тема 1.2: Миссия «Художник по ткани»: роспись шоппера или футболки

Теория (1 час): Профессия «Художник по ткани». Роль цвета и композиции в дизайне. Влияние цвета на настроение и восприятие образа. Основы цветоведения: понятие цветового круга, контрастные и гармоничные сочетания цветов. Подбор палитры для проекта. Композиция на плоскости: расположение элементов на шоппере/футболке. Центральная композиция, ритм, симметрия и асимметрия. Обзор акриловых красок по ткани, кистей, контуров. Правила подготовки поверхности к работе и последующая фиксация краски (термообработка).

Практика (3 часа): Создание эскиза с использованием символов Академии. Уровень 1: перенос шаблона на ткань и роспись изделия по готовому эскизу. Уровень 2: создание собственного уникального дизайна (эскиза) и его реализация на изделии.

Раздел 2. Медиа-лаборатория: Профессии «Человек – знак»

Тема 2.1: Миссия «Дизайнер-полиграфист»: создание блокнота спасателя.

Теория (1 час): Основы композиции, работа со шрифтами и цветом. Профессия «Дизайнер-полиграфист». Роль дизайна в передаче информации. Обзор программы для верстки (Canva, Figma или Scribus). Понятие композиционного центра, баланса и иерархии. Цветовые модели (RGB для экрана, CMYK для печати). Психология цвета. Выбор палитры для проекта спасателей. Подготовка к печати.

Практика (3 часа): Разработка дизайн-макета обложки и внутренних страниц блокнота в графическом редакторе. Подготовка макета к печати. Уровень 1: Разработка макета по готовому шаблону с использованием предложенных элементов и цветов. Уровень 2: Создание уникального дизайн-макета на основе личной концепции героя, самостоятельный подбор стиля и деталей.

Раздел 3. Центр помощи: Профессии «Человек – человек»

Тема 3.1: Миссия «Помощник врача»: изучение основ первой помощи

Теория (1 час): Алгоритм действий в экстренной ситуации. Как правильно вызвать помощь. Первая помощь при мелких травмах (порезы, ушибы). Обзор содержимого базовой аптечки спасателя.

Практика (3 часа): Создание наглядной памятки спасателя. Ролевая игра по отработке алгоритмов оказания помощи. Уровень 1: Создание памятки и отработка базовых навыков на простых сценариях («Турист на тропе», «Удар во время игры»). Уровень 2: Решение нестандартной задачи («Авария в лаборатории») с применением знаний для анализа ситуации.

Раздел 4. Инженерная база: Профессии «Человек – техника»

Тема 4.1: Миссия «Робототехник»: сборка и программирование робота-помощника

Теория (1 час): Что такое робот? Базовые понятия механики и алгоритмики. Различие между механизмом и роботом (наличие программы/контроллера). Знакомство с набором: обзор деталей конструктора и электронных компонентов (моторы, датчики, контроллер).

Практика (3 часа): Сборка робота по инструкции. Программирование простых движений. Тестирование робота на трассе. Уровень 1: Сборка базовой модели по инструкции, программирование простых движений (вперёд, поворот) и их отладка на трассе. Уровень 2: Модернизация робота (добавление манипулятора) и создание программы с нестандартным поведением (обход препятствий).

Тема 4.2: Миссия «Инженер-электроник»: разработка систем безопасности

Теория (1 час): Основы электроники: что такое электрическая цепь, ток, напряжение. Принцип работы светодиода (полупроводниковый прибор). Принцип генерации звука под действием тока. Тактовая кнопка. Принцип работы сигнализации. Сборка простой схемы.

Практика (3 часа): Сборка макетов световой и звуковой сигнализации на макетной плате по схеме. Уровень 1: Сборка макетов световой и звуковой сигнализации по готовой схеме. Уровень 2: Интеграция двух схем в одну комплексную систему безопасности, где одна кнопка активирует оба сигнала.

Раздел 5. Эко-патруль: Профессии «Человек – природа»

Тема 5.1: Миссия «Эколог»: создание арт-объекта из вторсырья

Теория (1 час): Понятие об экосистеме. Влияние человека на окружающую среду. Виды материалов для переработки и их влияние на окружающую среду. Сроки разложения разных материалов (пластик, стекло, бумага). Вторая жизнь вещей.

Практика (3 часа): Проведение мини-исследования материалов. Разработка идеи и создание арт-объекта из вторсырья. Уровень 1: Создание функционального предмета (например, вазы или органайзера) по готовому образцу. Уровень 2: Разработка и создание уникального авторского арт-объекта с концептуальной идеей.

Тема 5.2: Миссия «Врач для животных»: проектирование модуля для восстановления питомца

Теория (1 час): Основы ухода за питомцами в экстренных ситуациях. Как создать безопасное и спокойное место для восстановления.

Практика (3 часа): Проектирование и сборка прототипа модуля-укрытия для питомца из доступных материалов.

Итоговый модуль. Операция «Перезагрузка»

Тема: Финал: Событийное мероприятие «Код Профессии»

Практика (2 часа): Подготовка к защите проектов. Презентация своих достижений перед экспертной комиссией. Торжественное посвящение в мастера и вручение сертификатов.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

По итогам освоения программы обучающиеся достигнут следующих результатов:

Предметные результаты

Знают: базовые характеристики и содержание профессий, с которыми познакомились в ходе программы.

Умеют: выполнять простейшие трудовые операции, соответствующие специфике изученных профессий.

Имеют: первоначальный опыт практической работы и могут соотнести свои личные качества (интересы, способности) с требованиями изученных профессий.

Метапредметные результаты

Умеют: ставить учебную задачу (цель) и планировать последовательность действий для её достижения.

Проявляют: ответственное отношение к результатам своего труда, доводя начатое дело до конца.

Владеют: базовым алгоритмическим подходом: могут действовать по инструкции и самостоятельно находить решение простых проблемных ситуаций.

Личностные результаты

Демонстрируют: повышенный интерес к миру профессий и положительную мотивацию к трудовой и созидательной деятельности.

Обладают: адекватной самооценкой своих способностей, сформированной в ходе игровой и практической деятельности.

Понимают: важность и ценность труда, уважительно относятся к его результатам.

Имеют: первичные представления о своих профессиональных предпочтениях, что служит основой для построения дальнейшего индивидуального образовательного маршрута.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ, ВКЛЮЧАЯ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	1 год обучения
Начало учебного года	1 сентября
Окончание учебных занятий	31 мая
Количество дней \ часов в учебный год	16 дней/ 16 недель/16 часов
1 полугодие	20 дней /20 недель/ 20 часов
2 полугодие	36 дней /36 недель/ 36 часов
Режим занятий	1 раза в неделю по 1 академическому часу
Сроки проведения итоговой аттестации	25-30 мая

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое и информационно-методическое обеспечение отражено в каждой профессиональной пробе.

Миссия «Стилист»:

Специальное оснащение: спецодежда - пеньюар, фартук.

Оборудование и материалы: кресло парикмахерское; зеркало; расческа – скелет; расческа – брашинг; манекены; зажимы для волос; резинки для волос; стайлинговые средства для волос; спрей для расчесывания волос.

Наглядные пособия: плакаты по технике выполнения причесок, плакаты по санитарно-гигиеническим требованиям к работе парикмахера.

Технические средства обучения: телевизор, компьютер с колонками, проектор компьютерный.

Мультимедиа продукция: коллекция видеофильмов о работе парикмахеров, коллекция фотоматериала, записи песен и клипов по тематике.

Миссия «Художник по ткани»:

Оборудование и материалы: основа для росписи: шопперы из натуральной ткани, футболки или лоскуты ткани. Краски: акриловые краски по ткани.

Инструменты: синтетические кисти разных размеров, контуры для ткани. Вспомогательные материалы: палитры, стаканы с водой, салфетки, фартуки.

Наглядные пособия: примеры для вдохновения: коллекция фотографий с образцами росписи по ткани (трафаретная печать, батик, свободная роспись).

Техники: плакаты с пошаговой инструкцией по закреплению краски (термообработка утюгом).

Миссия «Помощник врача»

Специальное оснащение: медицинские шапочки, одноразовые маски, фартуки.

Оборудование и материалы: манекен-тренажёр для отработки навыков первой помощи (с возможностью наложения повязок, шин).

Аптечка первой помощи (учебная, с безопасным содержимым):

- бинты стерильные и нестерильные;
- лейкопластырь (рулонный и бактерицидный);
- антисептические салфетки;
- гелевой охлаждающий пакет (имитация холода);
- элементы для создания шины (картон, палочки для суши).

Санитарно-гигиенические средства: дезинфицирующее средство для рук, антисептик для обработки «ран».

Материалы для ролевой игры: бинты, вата, маркер для рисования «ран» на манекене или напарнике.

Наглядные пособия: плакаты

- «Алгоритм вызова скорой помощи»;
- «Первая помощь при порезах и ссадинах»;
- «Первая помощь при ушибах и растяжениях»;
- «Содержимое аптечки первой помощи»;
- карточки-сценарии с описанием ситуаций для ролевой игры («Порез на руке», «Ушиб колена»).

Технические средства обучения: компьютер или ноутбук, проектор и экран (или интерактивная доска).

Мультимедийная продукция:

- короткие обучающие ролики «Как правильно наложить повязку»⁴
- анимация «Что делать при ушибе?»;
- видеоролик-инструкция «Как вызвать скорую помощь?».

Коллекция фотоматериала: фотографии правильного и неправильного оказания помощи, изображения различных травм (для учебных целей).

Фоновые аудиозаписи: звук сердцебиения, звуки больницы (для создания атмосферы во время ролевой игры).

Миссия «Дизайнер-полиграфист»

Специальное оснащение: нарукавники, фартук.

Оборудование и материалы: художественные материалы: гуашь, акрил, тушь, гелиевая ручка, акварель; кисти круглые разных размеров; баночка для воды; палитра, графический карандаш, резинка, акварельная бумага, бумага офисная А4; брошюратор, резак для бумаги.

Наглядные пособия: библиотека оцифрованных изображений (фотографии, иллюстрации, творческие проекты, лучшие эскизы и работы учащихся); блокноты, иллюстрации с разными рисунками, открытки, индивидуальные пакеты задач, инструкционные карты.

Технические средства обучения: ноутбук, проектор.

Мультимедиа продукция: видеоролики о профессии дизайнер, коллекция фотоматериала.

Миссия «Инженер-электроник

Оборудование и материалы:

- макетные платы (breadboard) для сборки схем без пайки;
- наборы для прототипирования: провода (папа-папа, папа-мама);
- светодиоды, резисторы, тактовые кнопки, пьезоизлучатели (пищалки);
- источники питания: батарейные отсеки для типа «Крона» или пальчиковых батареек.

Технические средства обучения: компьютеры или ноутбуки, программное обеспечение для симуляции электрических схем (например, Tinkercad Circuits).

Наглядные пособия: плакаты с условными обозначениями электронных компонентов и примерами готовых схем.

Миссия «Робототехник»

Занятия проводятся в учебном кабинете робототехники.

Оборудование и материалы: наборы Лего - конструкторов: базовый набор 45544 LEGO MINDSTORMS Education EV3; ресурсный набор 45560 LEGO MINDSTORMS Education EV3; компьютеры с программным обеспечением LEGO MINDSTORMS Education EV3; программное обеспечение для визуального конструирования Lego Digital Disiner; рабочее место учителя (компьютер, проектор, принтер). Видеофильмы.

Наглядные пособия: плакаты по технике безопасности, инструкции.

Миссия «Врач для животных»

Уголок живой природы, профильные кабинеты орнитологии, аквариумистики, зоологии. Столы, стулья, доска классная, рабочее место педагога.

Специальная одежда: халат одноразовый, шапочка одноразовая, перчатки одноразовые.

Специальное оснащение: тренажерный модуль для подкожных и внутримышечных инъекций, тренажер для проведения сердечно-легочной реанимации у собак, аптечка.

Учебные наглядные пособия: стенды; установки; осветительные приборы; измерительные приборы; таблицы; плакаты; комплект учебно-наглядных пособий; учебно-методический комплект, обучающий материал на электронных носителях.

Технические средства обучения: компьютер с колонками, проектор компьютерный.

Мультимедиа продукция:

Коллекция фотоматериала, набор видеозаписей для просмотра.

Миссия «Эколог»

Оборудование и материалы: база вторсырья: картонные коробки, пластиковые бутылки, втулки от туалетной бумаги, жестяные банки, куски ткани, старые журналы.

Инструменты для работы: ножницы, клеевые пистолеты (с контролем безопасности), клей ПВА, скотч, маркеры, краски.

Наглядные пособия: примеры для вдохновения: фотографии и образцы готовых изделий из вторсырья (мебель, арт-объекты). Информационные плакаты: о сроках разложения различных материалов (пластик, стекло, бумага) и принципах переработки.

Кадровое обеспечение. Педагоги, реализующие данную программу, имеют высшее или среднее профессиональное педагогическое образование. Консультационную, информационную поддержку, помощь в создании условий проведения профессиональной пробы оказывают учреждения, организации, социальные партнеры, а также родители учащихся.

Процесс освоения программы сопровождают тьюторы и наставники.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка результатов освоения программы осуществляется на основе комплексной системы контроля, которая включает в себя входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Виды и формы контроля

Вид контроля	Цель проведения	Время проведения	Форма проведения	Оценочные материалы
Входной	Определить «точку входа», выявить интересы и сильные стороны для построения индивидуального маршрута героя	Первое занятие перед началом цикла	Стартовая беседа-диалог, выполнение вводного практического задания (квест)	Индивидуальный маршрутный лист. Карта наблюдений педагога за выполнением вводного задания.

Текущий	Отслеживать прогресс в реальном времени, вовремя помогать исправлять ошибки и поддерживать интерес к делу.	На каждом занятии в рамках модуля/пробы.	Педагогическое наблюдение, экспресс-опросы, мини-консультации во время работы	Лист наблюдения педагога и листы самооценки обучающегося («Дневник агента»)
Промежуточный	Оценить, насколько успешно освоена конкретная профессия (пробный модуль) и сформирован базовый навык	По завершении каждого из 8 модулей-проб	Защита практической работы, демонстрация готового продукта	Оценочный лист модуля (с критериями оценки результатов). Критериальная карта выполнения задания
Итоговый	Создать ситуацию успеха, где каждый сможет показать свои лучшие навыки и почувствовать себя мастером	Финальное занятие / после завершения всех проб	Событийное мероприятие: деловая игра «Код профессии»	Портфолио достижений обучающегося.. Итоговая рефлексивная карта («Мои сильные стороны и зоны роста»). Единая матрица оценки для мероприятия «Код профессии»

Критерии и показатели оценки

Главная цель входной диагностики - найти для каждого участника оптимальную точку входа и стиль работы, оценивается не каждый навык по отдельности, используется комплексный подход, который группирует показатели в смысловые блоки. Это позволяет получить не просто сумму баллов, а целостный "портрет" участника, такой подход оценивает не столько знания, сколько потенциал и стиль участника. Комплексная карта входной диагностики (показатели и критерии, ключевые вопросы для наблюдения, интерпретация результатов) представлена в Приложении 1.

Оценка по итогам каждой профессиональной пробы выставляется на основе трех групп критериев, представленных в приложениях к настоящей программе.

Предметные результаты (Приложение 2) оценивают степень освоения конкретных знаний и умений, необходимых для выполнения задач данной профессии.

Показатели: знание характеристик профессии, владение базовыми умениями, готовность продукта к демонстрации.

Метапредметные результаты (Приложение 3) характеризуют уровень развития универсальных учебных действий: умения планировать свою деятельность, работать в команде, решать проблемы и осуществлять рефлексия.

Показатели: планирование деятельности, работа в команде, решение проблем, самооценка.

Личностные результаты (Приложение 4) отражают динамику мотивационно-ценностной сферы обучающегося, его отношение к деятельности, труду и самому себе.

Показатели: мотивация и интерес к деятельности, самооценка и рефлексия, уважение к труду и ответственность.

Каждый показатель оценивается по 3-балльной шкале. Итоговый балл за пробу является суммой баллов по всем показателям внутри блока. На основании итогового балла определяется уровень освоения пробы:

Высокий уровень: участник освоил базовые навыки и может применять их самостоятельно.

Средний уровень: участник понимает основы, но нуждается в направляющей помощи педагога.

Низкий уровень: навыки не сформированы, требуется повторное изучение материала или индивидуальная работа.

Результаты оценки фиксируются в индивидуальном портфолио обучающегося (трудовая книжка) и служат основанием для корректировки дальнейшей образовательной траектории.

Итоговая аттестация проводится в форме событийного мероприятия — деловой игры «Код профессии» и представляет собой комплексное событие, в ходе которого обучающиеся представляют свои итоговые проекты и портфолио перед экспертной комиссией и сверстниками. Эта форма позволяет смоделировать реальную профессиональную среду, где участники не только демонстрируют полученные предметные и метапредметные навыки, но и учатся презентовать себя, аргументировать свои решения и работать в команде в условиях, приближенных к реальным.

Игра оценивает не столько теоретические знания, сколько способность применять их на практике, уровень профессиональной рефлексии и готовность к осознанному выбору карьерной траектории по завершении цикла проб. Сценарий деловой игры «Код профессии» (Приложение 6).

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации образовательного процесса.

Организация образовательного процесса в программе строится на принципах геймификации и проектно-деятельностного подхода. Обучение проходит в формате сюжетного квеста, где каждая профессиональная проба является отдельной миссией по спасению Академии Мастеров.

Каждая миссия (проба) состоит из двух ключевых этапов:

1. Теоретический этап (1 час): знакомство с основами профессии через интерактивную лекцию, работу с наглядными пособиями и мультимедийными материалами. Цель — сформировать базовое представление о виде деятельности.

2. Практический этап (3 часа): Выполнение практической работы, выстроенной по двухуровневой системе:

- базовый уровень: освоение ключевых навыков по инструкции для создания функционального продукта;
- творческий уровень: применение полученных навыков для создания уникального продукта на основе личной концепции героя.

Профессиональная проба завершается рефлексией, где обучающийся анализирует свой опыт, определяет свои сильные стороны и зоны роста. Итоговая аттестация проходит в формате событийного мероприятия, которое является кульминацией сюжетной линии и позволяет продемонстрировать не только предметные результаты, но и развитые гибкие навыки (soft skills), такие как коммуникация и решение проблем. Цель программы — не выбор конкретной профессии, а формирование у ребенка позитивного опыта созидательной деятельности и первичного представления о многообразии профессионального мира.

Методы обучения (инструменты героя)

Практический метод (обучение через действие): основной метод. Участники не слушают о профессиях, а «проживают» их, создавая реальные продукты: собирают роботов, пишут код, рисуют на ткани, проектируют укрытия.

Наглядный метод (изучение образцов и схем): работа с готовыми примерами, плакатами, схемами сборки и дизайн-макетами. «Посмотри, как это работает, и сделай так же».

Словесный метод (инструктаж и брифинг): краткие и четкие вводные перед каждой миссией, постановка боевой задачи. Разъяснение правил безопасности и алгоритмов действий.

Видеометод (анализ видеоматериалов): просмотр коротких обучающих роликов или фрагментов фильмов для изучения техник работы профессионалов (например, как работает стилист, как программируют роботов).

Методы воспитания (становление личности)

Вместо формирования «общественного поведения», ставится задача развития личных качеств и командного духа.

1. Методы формирования ценностей и убеждений (Код Мастера):

- пример (наставник как образец): педагог-наставник демонстрирует не только навыки, но и отношение к делу: ответственность, внимание к деталям, уважение к труду;

- дискуссия и этическая беседа: обсуждение в командах вопросов: «Почему важно помогать другим?», «Что такое ответственность за свой проект?», «Как найти компромисс в команде?».

2. Методы организации деятельности (закалка в миссиях):

- воспитывающая ситуация (испытание в квесте): создание игровых ситуаций, где для победы требуется применить не только знания, но и смекалку, честность или взаимопомощь.

- упражнение (отработка навыков): многократное повторение базовых действий (например, завязывание узлов в первой помощи, сборка базовой цепи) для доведения их до автоматизма.

3. Методы стимулирования (система мотивации):

- соревнование (командные вызовы): проведение конкурсов на лучшую защиту проекта, на самое быстрое решение технической задачи. Главное — соревноваться не друг с другом, а с самим собой или сложностью задачи.

- поощрение (признание заслуг): вручение не просто оценок, а значков («Мастер-робототехник», «Гуру дизайна»), публикация фото лучших работ на доске почета Академии. Главный приз — успешная защита проекта и посвящение в Мастера.

Формы организации учебного процесса. Вместо стандартных «фронтальных» и «групповых» форм, используются форматы, которые поддерживают сюжет квеста и проектную деятельность.

Индивидуальная работа: ученик самостоятельно разрабатывает концепцию своего проекта, решает технические задачи и ведет личный дневник (трудовую книжку).

Работа в малых группах (экипажи): участники объединяются в команды для решения общей задачи, например, для прохождения командного квеста на вводном занятии или для мозгового штурма при решении сложной инженерной проблемы.

Фронтальная форма (общий брифинг): используется в начале каждого модуля. Ведущий (командор) ставит общую задачу перед всеми участниками, объясняет теорию и правила безопасности.

Работа в парах (напарники): участники помогают друг другу при выполнении практических заданий. Например, один моделирует ситуацию оказания первой помощи, а второй выступает в роли пострадавшего.

Проектная деятельность: это основная форма. Каждая профессиональная проба — это мини-проект, который имеет четкую цель, этапы выполнения и итоговый продукт.

Игровые технологии (квесты и симуляции): вся программа представляет собой большой квест. Внутри модулей используются игровые элементы: разгадывание загадок, прохождение испытаний, соревнование команд.

Событийная форма (финальное мероприятие): завершающий этап программы, который подводит итоги всего обучения в формате яркого и запоминающегося события — деловой игры «Код Профессии».

Формы и сочетания профессиональных проб. Профессиональные пробы в «Академии Мастеров» реализуются в формате инженерно-

творческих проектов и имитационных игровых заданий, которые моделируют ключевые аспекты деятельности специалиста.

Каждая проба представляет собой сочетание следующих форм:

Проектно-конструкторское задание: создание осязаемого, функционального продукта (робота, блокнота, арт-объекта, системы сигнализации). Это основная форма, которая заменяет «трудовое задание».

Имитационная (деловая) игра: участники решают проблемную ситуацию в рамках своей роли. Например, «спасти» поврежденного робота, оказать первую помощь на «полевой» местности или разработать систему безопасности для «секретной базы».

Творческо-исследовательское задание: участникам предлагается не просто выполнить инструкцию, а найти собственное решение: разработать уникальный дизайн, модернизировать базовую конструкцию робота или придумать нестандартный способ решения проблемы.

Таким образом, каждая проба — это не просто выполнение набора операций, а целостный опыт, включающий анализ задачи, проектирование, создание продукта и его защиту.

Формы организации учебных занятий: Вместо стандартных академических форм используются форматы, которые поддерживают сюжет квеста и командное взаимодействие.

Вводный брифинг: краткое теоретическое занятие в начале модуля, где Командор ставит задачу, объясняет теорию и правила безопасности.

Командный квест: игровое занятие для знакомства с темой или для отработки навыков в нестандартной ситуации (используется во вводном модуле).

Мастер-класс (практикум): основная форма занятий. Под руководством наставника участники осваивают конкретные инструменты и технологии (работа с паяльником, графическим редактором, красками).

Проектная лаборатория: время для самостоятельной или командной работы над созданием итогового продукта миссии.

Консультация-настройка: короткая сессия, где наставник помогает участникам преодолеть трудности и скорректировать план действий.

Защита проекта (презентация): публичное представление и демонстрация результатов своей работы перед комиссией и другими участниками.

Событийное мероприятие: финальное занятие в формате деловой игры или фестиваля, где подводятся итоги всего курса.

В программе «Академия Мастеров» используется комплекс современных **педагогических технологий**, которые превращают обучение в увлекательный процесс исследования и созидания.

Игровые технологии и имитационное моделирование Обучение строится как сюжетный квест, где каждая миссия — это имитация профессиональной деятельности. Участники не просто учатся, а «спасают

Академию», выполняя трудовые задания (сборка робота, создание макета), которые приводят к получению реального, осязаемого продукта.

Проектно-исследовательская технология. Каждая профессиональная проба организована как мини-проект. Участники проходят все этапы: от постановки цели и разработки концепции до создания готового продукта и его защиты.

Технологии проблемного и развивающего обучения. Участники не получают готовые знания, а добывают их через решение практических задач. Например: «Робот сошел с дистанции — что делать?», «Как сделать сигнализацию громче?». Это развивает инженерное мышление, креативность и навыки поиска решений.

Технологии индивидуализации и дифференцированного обучения. Реализуются через двухуровневую систему заданий в каждой миссии:

Технологии групповой работы (кооперация). Многие задания требуют работы в «экипажах». Участники учатся распределять роли, договариваться, нести общую ответственность за результат и эффективно взаимодействовать для достижения общей цели.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Используются как инструмент для решения задач: работа в графических редакторах (Canva, Figma), использование программ для симуляции схем, поиск информации в сети.

Здоровьесберегающие технологии. Включают в себя не только инструктаж по технике безопасности, но и динамические паузы во время занятий, правильную организацию рабочего места и чередование умственной и практической деятельности.

Алгоритм подготовки и проведения занятия

Блок 1: Подготовка к занятию (для педагога)

1. Погружение в сценарий: помнить легенду квеста. Какую часть «Кода Профессии» мы ищем на этом занятии? Какая угроза Академии Мастеров?

Определение цели миссии. Чему конкретно должны научиться агенты? Какой предметный навык (собрать цепь) и какой гибкий навык (командная работа) мы развиваем?

Разработка сценария занятия:

- вводная часть (5 мин), придумать захватывающую завязку. Как мы попадем в эту миссию? Какое задание даст Командор?

- теоретический блок (5 мин). Подготовить краткую, динамичную теорию. Как это будет подано? Через видео, загадку, рассказ от лица персонажа?

Практическая работа (30 мин). Подготовить инструкции для уровня 1 и уровня

2. Разработать задания, подготовить все материалы, проверить исправность оборудования.

Рефлексия и финал (5 мин): Как мы подведем итоги? Каким будет «крючок» к следующей миссии?

Подготовка материально-технической базы:

- проверить наличие всех материалов, инструментов, презентаций и видео;
- подготовить рабочее место для каждого участника.

Блок 2: Проведение занятия (для педагога)

Этап 1. Вводный брифинг.

Действие: создать интригу, объявить новую миссию.

Роль педагога: командор, ставит задачу, вводит в легенду и объясняет правила безопасности.

Цель: зажечь интерес и сфокусировать внимание.

Этап 2. Освоение теории.

Действие: краткая передача необходимых знаний.

Роль педагога: наставник или эксперт, показывает, рассказывает, демонстрирует на примерах.

Цель: дать минимальный набор знаний для начала практической работы.

Этап 3. Практическая работа — выполнение миссии.

Действие: участники работают над проектом.

Роль педагога: фасилитатор и консультант, наблюдает, задает наводящие вопросы («А что будет, если...?»), помогает преодолевать трудности, следит за техникой безопасности.

Цель: обеспечить самостоятельную работу участников, вовремя оказывать поддержку.

Этап 4. Рефлексия и подведение итогов.

Действие: участники представляют свои результаты.

Роль педагога: ведущий круглого стола, задает вопросы: «Что получилось лучше всего?», «С какой трудностью вы столкнулись и как ее решили?».

Цель: закрепить полученный опыт, развить навык самооценки и создать «мостик» к следующей миссии.

Этап 5. Завершение занятия

Действие: командор объявляет об успешном выполнении фрагмента Кода.

Роль педагога: командор. Хвалит агентов за работу, отмечает командный дух и индивидуальные успехи.

Цель: создать ситуацию успеха и мотивировать на следующую встречу.

Дидактические материалы должны быть частью игрового мира.

1. Материалы для погружения в сюжет и теорию

«Досье агента» (личная папка участника): личное дело каждого героя.

В ней хранятся:

- личная карта героя - бланк, где агент описывает свои сильные стороны, суперсилу и интересы;
- карта интересов: анкета для стартовой диагностики;

- «Трудовая книжка мастера»: дневник или блокнот, куда участник вклеивает схемы, делает заметки и записывает выводы после каждой миссии.

- «Секретные инструкции» (теоретические карточки): краткие, иллюстрированные инструкции по основам (например, «Как работает электрическая цепь», «Основы композиции», «Алгоритм вызова помощи»). Они должны быть похожи на шпаргалки из шпионского арсенала.

- коллекция «Мудрость Мастеров»: портреты и краткие биографии выдающихся профессионалов (Константин Циолковский, Игорь Сикорский, Надежда Ламанова), поданные как досье на великих агентов прошлого.

2. Материалы для практической работы (по миссиям). Эти материалы являются частью оборудования, но выполняют и дидактическую функцию.

3. Материалы для контроля и рефлексии

Матрица оценки «Код Профессии»: единый оценочный лист для экспертов на финальном мероприятии.

Рефлексивная карта «Мои сильные стороны и зоны роста»: бланк, который участники заполняют в конце курса, чтобы проанализировать свой путь.

Портфолио проекта: папка или цифровая коллекция, куда собираются все созданные за курс работы (фото роботов, макеты, расписанные шопперы).

4. Визуальные и мультимедийные материалы

- плакаты-мотиваторы: вместо скучных правил — плакаты в стиле Академии: «Код безопасности: сначала думай, потом делай», «Секреты идеальной композиции»;

- видеотека Академии: коллекция коротких (2-3 минуты) и динамичных видеороликов о профессиях;

- фонотека: подборка атмосферной музыки для разных этапов занятия (таинственная для брифинга, энергичная для практической работы).

2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, используемая педагогом

1. Безюлёва Г.В. Психолого-педагогическое обоснование профориентационной работы // Профессиональное образование, 2016. – № 5. – С. 10.
2. Блинов В.И., Сергеев И.С. Профессиональные пробы в школьной ориентации: путь поисков // Профессиональное образование и рынок труда, 2015. - № 4– С. 19 –21.
3. Васильева Л. П. Профессиональная реабилитация: профориентация и отбор на профессиональное обучение лиц с ограниченными возможностями / Л. П. Васильева, К. Э. Зборовский. – Минск: ГИУСТ БГУ, 2015. 124 с.
4. Казакова Е.И. Психолого-педагогическое и медико-социальное сопровождение развития ребенка / под ред. Е.И. Казаковой и Л.М. Шипицыной. - СПб.: Питер, 2014. 245 с.
5. Капланская Е. И. Профессиональная ориентация детей-инвалидов в соответствии с потребностями рынка труда: учебно-методическое пособие для педагогов специальных (коррекционных) образовательных учреждений по профессиональной ориентации детей-инвалидов / Е. И. Капланская, А. Г. Галле, Г. А. Головина. – М.: НМЦ «СУВАГ», 2016. 64 с.
6. Ларина А. А. Личностно-профессиональное самоопределение учащихся – одна из центральных задач современной школы // Молодой ученый. — 2012. — №1-2. Т. 2. — С. 205-208.
7. Мартина Н. Формирование готовности к профессиональному самоопределению. // Директор школы, 2012. – № 3. – С. 65 –70.
8. Митина Л.М. Психологическое сопровождение выбора профессии. – М.: МПСИ: Флинта, 2016.
9. Моя будущая профессия. Тесты по профессиональной ориентации школьников. 8 класс: учебное пособие для общеобразовательных организаций / Кузнецов К.Г., Кувшинова О.Л., Серебряков А.Г., и др. – М.: «Просвещение», 2018. 80 с.
10. Моя будущая профессия. Тесты по профессиональной ориентации школьников. 9 класс: учебное пособие для общеобразовательных организаций / Серебряков А.Г., Хохлов Н.А., Кузнецов К.Г. и др. – М.: «Просвещение», 2018. 80 с.
11. Моя будущая профессия. Тесты по профессиональной ориентации школьников. 10-11 классы: учебное пособие для общеобразовательных организаций / Серебряков А.Г., Хохлов Н.А., Кузнецов К.Г. и др. – М.: «Просвещение», 2018. 96 с.
12. Огановская Е.Ю. Профориентационная компетентность учащихся как образовательный результат в свете реализации ФГОС / Е.Ю. Огановская, Е.В. Федорова // ДУМский вестник: теория и практика дополнительного образования. – 2017. – №2 (10). – С. 74-78.

13. Огановская Е. Ю., Щеголева С. В., Ермоленко С. А. Профессиональные пробы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. № 1. С.80–88. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-71-79.

14. Профессиональные пробы. Технология и методика проведения: учеб.-метод. пособие / С.Н. Чистякова, Н.Ф. Родичев, П.С. Лернер и др. / под ред. С. Н. Чистяковой. – 2-е изд. – М.: ОИЦ «Академия», 2017.– 208 с.

15. Пряжников Н.С. Направления и методы профориентации // Директор школы, 2015. - № 2. – С. 79 –84.

16. Резапкина Г.В. Технология. Профессиональное самоопределение. Личность. Профессия. Карьера. Методическое пособие для обучающихся общеобразовательных школ 8-9-х классов / Г.В. Резапкина. – М.: Просвещение, 2021. 73 с.

17. Старобина Е. М. Профессиональная ориентация лиц с учетом ограниченных возможностей здоровья: [монография] / Е. М. Старобина, Е. О. Гордиевская, И. Е. Кузьмина. – Москва: Форум, 2016. 351 с.

Электронные ресурсы

<http://www.trudvsem.ru> – информационный портал Федеральной службы по труду и занятости РФ.

<https://www.proffuture.ru/> – сайт «Сделай шаг к профессии мечты» Центра тестирования и развития «Гуманитарные технологии».

<https://mycareer.prosv.ru/> - издательство «Просвещение». Как определиться с будущей профессией? <http://www.obrazovan.ru> – уровни образования в СПб .

<http://www.proforientator.ru> – Центр Тестирования и Развития при МГУ «Гуманитарные технологии».

<http://www.metodkabi.net.ru> – методический кабинет по профориентации Резапкина Галина Владимировна.

<http://www.edunews.ru> – портал для абитуриентов. Все для поступающих.

<http://www.e-executive.ru/professions> - справочник профессий на сайте сообщества менеджеров.

<http://www.zarplata.ru> – сайт издания «Работа & зарплата».

<http://www.profguide.ru> – гид по профессиям.

rsrb.ru/press/news/52705/– Комитет по труду и занятости населения СПб.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей

1. Абрамова, Г. С. Возрастная психология / Г. С. Абрамова. – М.: ЮРАЙТ, 2010. – 812 с. – Текст: непосредственный.

2. Куцакова, Л. В. Трудовое воспитание. Система работы с детьми 3-7 лет / Л. В. Куцакова. – М.: Мозаика-Синтез, 2012. – 128 с. – Текст : непосредственный.

3. Потапова, Т. В. Беседы о профессиях / Т. В. Потапова. – М.: Сфера, 2005. – Текст: непосредственный.

4. Чепуштанова, О. Кто, чем занят?: Загадки-обманки / О. Чепуштанова // Чем развлечь гостей. – 2009. – №6. – С. 5-6. – Текст: непосредственный.
5. Климов, Е. А. Как выбрать профессию / Е. А. Климов. – М., 1990. – 159 с. – Текст: непосредственный.
6. Климов, Е. А. Психология профессионального самоопределения: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений / Е. А. Климов. – М.: Академия, 2010. – 304 с. – Текст: непосредственный. 7
7. Афоризмы по теме «Работа, труд». – Текст: электронный (<http://www.aforizm.info/theme/rabota-trud/>).
8. Поговорки народов мира. Труд. Мастерство. – Текст: электронный ресурс: (http://pogovorka.yaxy.ru/team_060.htm).

Комплексная карта входной диагностики

Блок	Что оцениваем	Ключевые вопросы для наблюдения / оценки
1. Профессиональный фокус	Осознанность выбора и понимание сути профессии.	Понимает ли он, чем будет заниматься? Есть ли у него личный проект или мечта, связанные с будущей профессией? Это сиюминутный интерес или обдуманый шаг?
2. Когнитивный стиль	Как человек думает, решает задачи, работает с информацией.	Как он подходит к новой задаче: сразу начинает делать или сначала анализирует? Как реагирует на нестандартную ситуацию или ошибку? Легко ли схватывает новый алгоритм/инструкцию?
3. Операциональная готовность	Наличие базовых «жестких» (hard) и «гибких» (soft) навыков.	Есть ли базовые навыки (работа на ПК, владение инструментом, умение читать чертежи)? Насколько развита мелкая моторика, координация? Умеет ли он планировать свои действия и время?
4. Личностно-мотивационный профиль	Источник энергии, ответственность, стиль взаимодействия.	Что им движет: интерес к теме, желание создать что-то своё, общение с наставником? Как он работает в команде: лидер, исполнитель, наблюдатель? Берёт ли на себя ответственность за результат?*

Алгоритм для педагога

Вместо формального теста вы проводите стартовую беседу и небольшое практическое задание-диагностику (например, собрать простую схему, написать код "Hello, World", составить коллаж).

Наблюдение: Во время выполнения этого задания вы наблюдаете за участником по всем 4 блокам.

Качественная оценка: Вы не считаете баллы, а определяете доминирующий профиль участника.

Интерпретация профилей:

Профиль "Исследователь" (сильный блок 2). Как выглядит: задает много вопросов "почему?", пытается докопаться до сути, может долго возиться с одной деталью. Быстро схватывает логику.

Рекомендация: обучающемуся подойдут пробные модули с глубоким теоретическим погружением и сложными аналитическими задачами, дайте ему возможность докопаться до истины.

Профиль "Созидатель" (сильный блок 3)

Как выглядит: Обучающемуся не так важна теория, он хочет сразу "делать руками". Быстро собирает по инструкции, но может теряться в абстракциях.

Рекомендация: ставьте обучающегося на модули, где есть конкретный осязаемый результат (собрать модель, написать работающий скрипт). Дайте ему четкий алгоритм и покажите итог.

Профиль "Энтузиаст" (сильный блок 4)

Как выглядит: горит идеей, полон энергии, может быть не очень аккуратен в деталях, но заражает других своим азартом.

Рекомендация: идеален для командных проектов и модулей, требующих генерации идей. Нуждается в партнере -"исследователе" или наставнике, который поможет структурировать его энергию.

Профиль "Системщик" (сильные блоки 2 и 3)

Как выглядит: редкий и ценный тип, хорошо думает и хорошо делает, планирует, анализирует и аккуратно исполняет.

Рекомендация: таким детям можно предлагать любые модули, включая самые сложные. Они — ваши будущие лидеры проектов.

Итоговый документ: "Индивидуальный маршрутный лист"

Результатом такой диагностики становится не оценка, а именно рекомендация.

Для участника (имя, фамилия) рекомендуется начать цикл с модуля (номер/название), так как он демонстрирует высокий уровень мотивации и развитые навыки планирования. Для успешного освоения программы рекомендуется уделить внимание развитию практических навыков работы с (инструментом/ПО).

Такой подход снимает стресс с участников ("меня не оценивают, мне помогают") и дает вам как педагогу мощный инструмент для управления группой из людей с совершенно разным опытом.

Показатели и критерии оценки предметных результатов

Показатель	Критерий оценки	Шкала оценки / Баллы
1. Знание базовых характеристик профессии	Понимание цели деятельности специалиста и основных этапов работы.	Высокий (2): четко объясняет суть профессии и этапы своей работы. Средний (1): объясняет суть профессии, но путается в этапах или деталях. Низкий (0): не может объяснить суть профессии.
2. Владение базовыми умениями и навыками	Качество выполнения практических действий: точность, аккуратность, соблюдение алгоритма/инструкции и.	Высокий (2): выполняет действия уверенно, аккуратно, результат соответствует образцу. Средний (1): допускает незначительные ошибки, результат требует небольшой доработки. Низкий (0): действует неуверенно, нарушает алгоритм, результат не соответствует заданию.
3. Готовность продукта к демонстрации	Работоспособность созданного изделия (робот выполняет задачу, цепь замыкается) и эстетичность оформления.	Высокий (2): продукт полностью готов, работает без сбоев, имеет законченный вид. Средний (1): продукт функционирует частично или имеет недочеты во внешнем виде. Низкий (0): продукт неработоспособен или представляет собой набор разрозненных деталей.

Интерпретация итогового балла:

4–6 баллов: высокий уровень освоения пробы, обучающийся освоил базовые навыки и может применять их самостоятельно.

2–3 балла: средний уровень, обучающийся понимает основы, но нуждается в направляющей помощи педагога для получения качественного результата.

0–1 балл: низкий уровень, навыки не сформированы, требуется повторное изучение материала или индивидуальная работа.

Показатели и критерии оценки метапредметных результатов

Показатель	Критерий оценки	Шкала оценки / Баллы
1. Планирование деятельности	Умение ставить цель, определять шаги к её достижению и следовать намеченному плану.	Высокий (2): самостоятельно ставит цель, составляет четкий план действий и следует ему. Средний (1): ставит цель с помощью педагога, план требует корректировки в процессе работы. Низкий (0): действует импульсивно, без плана; не может сформулировать цель.
2. Работа в команде	Способность эффективно взаимодействовать с другими участниками: слушать, договариваться, распределять роли.	Высокий (2): активно участвует в обсуждении, предлагает идеи, уважает мнение других, берет на себя ответственность за часть общей работы. Средний (1): участвует в работе, но чаще пассивен или склонен соглашаться с большинством без обсуждения. Низкий (0): не участвует в командной работе, мешает другим или работает изолированно.
3. Решение проблем	Умение находить выход из нестандартной ситуации, анализировать ошибки и исправлять их.	Высокий (2): при возникновении трудности самостоятельно ищет причину и способ решения проблемы. Средний (1): обращается за помощью после нескольких неудачных попыток самостоятельно решить проблему. Низкий (0): сразу обращается за помощью или бросает работу при первой же трудности.
4. Рефлексия (самооценка)	Способность адекватно оценивать свой результат, видеть сильные стороны и зоны роста.	Высокий (2): может объективно оценить свою работу, аргументировать оценку, видит перспективу повышения качества. Средний (1): оценивает работу поверхностно («нравится/не нравится»), нуждается в наводящих вопросах педагога. Низкий (0): не способен дать оценку своей работе.

Интерпретация итогового балла

Высокий уровень (6–8 баллов) характеризуется полной самостоятельностью и осознанностью. Обучающийся самостоятельно ставит

цели, чётко планирует свои действия и следует намеченному плану, эффективно работает в команде, проявляя уважение к другим и беря на себя ответственность. При возникновении трудностей он настойчиво ищет и находит решения, а также способен объективно оценить свой результат, аргументировать его и определить зоны для дальнейшего роста.

Средний уровень (3–5 баллов) отражает ситуативную самостоятельность, требующую направляющей помощи. Обучающийся способен ставить цели и работать в команде, но его план действий часто нуждается в корректировке со стороны педагога, а в группе он может быть пассивен. Он пытается решать возникающие проблемы самостоятельно, но после нескольких неудачных попыток обращается за помощью. Самооценка поверхностна и требует наводящих вопросов для адекватного анализа.

Низкий уровень (0–2 балла) свидетельствует о несформированности универсальных учебных действий. Обучающийся действует импульсивно, без плана и чёткой цели, не может организовать свою деятельность. В командной работе он либо изолируется, либо мешает другим. При первой же трудности он бросает задание и сразу ищет помощи, не пытаясь найти решение. Такой обучающийся не способен адекватно оценить свою работу и не видит связи между своими действиями и результатом.

Показатели и критерии оценки личностных результатов

Показатель	Критерий оценки	Шкала оценки / Баллы
1. Мотивация и интерес к деятельности	Проявление инициативы, вовлеченности в процесс, желание довести начатое до конца.	Высокий (2): проявляет живой интерес, работает увлеченно, проявляет инициативу, задает вопросы. Средний (1): работает по необходимости, нуждается во внешнем контроле, может отвлекаться. Низкий (0): безразличен к процессу, работает неохотно, бросает задание при трудностях.
2. Самооценка и рефлексия	Способность адекватно оценивать свои успехи и неудачи, видеть причины ошибок.	Высокий (2): объективно оценивает свой результат, видит сильные стороны и зоны роста, самостоятельно находит ошибки. Средний (1): оценивает свою работу поверхностно, нуждается в наводящих вопросах педагога («Что получилось? Что можно было сделать лучше?»). Низкий (0): не способен оценить свою работу или дает ей исключительно крайние оценки («идеально»/«ужасно»).
3. Уважение к труду и ответственность	Соблюдение правил техники безопасности, бережное отношение к материалам и оборудованию, доведение дела до результата.	Высокий (2): бережно относится к инструментам, соблюдает правила ТБ без напоминаний, берет на себя ответственность за часть общей работы. Средний (1): соблюдает правила после напоминания, допускает небрежность в обращении с материалами. Низкий (0): нарушает технику безопасности, неаккуратно обращается с оборудованием, перекладывает ответственность на других.

Интерпретация итогового балла

Высокий уровень (5–6 баллов)

Обучающийся демонстрирует устойчивую внутреннюю мотивацию, осознанно подходит к деятельности и обладает адекватной самооценкой. Он работает увлеченно, проявляет инициативу и способен самостоятельно находить и исправлять ошибки. Обучающийся уважительно относится к труду, бережно обращается с оборудованием и берёт на себя ответственность за результат, что говорит о его сформированной ценностной позиции и зрелости.

Средний уровень (3–4 балла)

Обучающийся характеризуется ситуативной мотивацией и потребностью во внешнем контроле. Он выполняет работу по необходимости, но может отвлекаться и нуждается в напоминаниях для соблюдения правил. Его самооценка поверхностна и требует наводящих вопросов педагога, а ответственность за результат не всегда является для него приоритетом, что указывает на то, что личностные качества находятся в стадии формирования.

Низкий уровень (0–2 балла)

Обучающийся проявляет безразличие к деятельности, работает неохотно и бросает задание при первых же трудностях. Он не способен к адекватной самооценке, давая своей работе лишь крайние оценки, и не берёт на себя ответственность за результат. Часто такой обучающийся небрежно относится к оборудованию и нарушает правила, что свидетельствует о несформированности ключевых личностных компетенций.

Единая матрица оценки проекта на событийном мероприятии «Код Профессии»

Цель оценки: оценить не только готовый продукт, но и процесс его создания, а также развитие гибких навыков (soft skills) участника.

Оцениваемые блоки:

Предметный результат (качество продукта): оценка самого проекта.

Метапредметный результат (процесс и решение проблем): оценка того, как был создан проект.

Личностный результат (самопрезентация и рефлексия): оценка выступления и самооценки участника.

Шкала оценки:

2 балла (Высокий уровень): участник демонстрирует уверенное владение навыком, действует самостоятельно и осознанно.

1 балл (Средний уровень): участник демонстрирует понимание навыка, но нуждается в направляющей помощи или делает это не всегда уверенно.

0 баллов (Низкий уровень): навык не продемонстрирован, участнику требуется значительная помощь.

Матрица оценки

Критерий оценки	Описание критерия	2 балла (высокий)	1 балл (средний)	0 баллов (низкий)
1. Предметный результат (качество продукта)				
Готовность продукта	Проект выполняет свою основную функцию. Робот едет, сигнализация пищит, блокнот открывается	Проект полностью функционален, работает без сбоев	Проект работает частично или с незначительным и недочетами	Проект не работает
Качество исполнения	Аккуратность, точность, соблюдение технологии	Работа выполнена очень аккуратно, с вниманием к деталям	Есть незначительные огрехи, но в целом работа аккуратна	Работа выполнена небрежно, с грубыми ошибками
Эстетика и дизайн	Внешний вид проекта, гармоничность, завершенность	Проект имеет законченный, эстетичный вид	Внешний вид проекта простой, без особых изысков	Проект выглядит как набор разрозненных деталей
2. Метапредметный результат (процесс)				
Понимание принципа работы	Участник может объяснить, как работает его проект	Четко и уверенно объясняет принцип работы своего проекта	Объясняет принцип работы с помощью наводящих вопросов или	Не может объяснить принцип работы своего проекта

			неуверенно	
Решение проблем (Отладка)	Как участник действовал, если что-то не получалось? Искал причину сам или ждал помощи?	При возникновении проблемы самостоятельно искал ее причину и способ решения	Обращался за помощью после нескольких неудачных попыток решить проблему самостоятельно	Сразу обращался за помощью или бросал работу при первой же трудности
3. Личностный результат (самопрезентация)				
Структура выступления	Четкость и логика рассказа: приветствие, что делал, с какими трудностями столкнулся, как решил, итог	Выступление логично структурировано, рассказ последователен и понятен	Структура выступления нарушена, рассказ сбивчивый	Выступление не имеет четкой структуры, представляет собой набор фраз
Владение материалом и уверенность	Уверенность в речи, отсутствие чтения с листа, умение удерживать внимание аудитории	Уверенно и спокойно рассказывает о своем проекте, владеет материалом	Рассказывает с листа или подглядывает в записи, говорит тихо/неуверенно	Читает весь текст по бумажке, не отрывая глаз от текста
Рефлексия (Самооценка)	Способность адекватно оценить свой результат, сильные стороны и зоны роста («Я хорошо собрал работа, но мне было сложно его запрограммировать»)	Может объективно оценить свою работу, аргументировать оценку, видит перспективу повышения качества	Оценивает работу поверхностно («нравится/не нравится»), нуждается в наводящих вопросах педагога	Не способен дать оценку своей работе или дает крайние оценки («идеально»/«ужасно»)

Как использовать эту матрицу:

Для экспертов: каждый эксперт получает копию этой матрицы. Во время защиты он ставит баллы в соответствующую графу для каждого участника.

Итоговый балл: Баллы по всем критериям суммируются.

Максимальный балл: 18 (9 критериев × 2 балла).

Высокий уровень: 14–18 баллов.

Средний уровень: 8–13 баллов.

Низкий уровень: 0–7 баллов.

Обратная связь: по итогам оценки можно составить для каждого участника короткий отчет: что получилось отлично (где стоят «2»), а над чем стоит поработать (где стоят «1» или «0»).

Сценарий итогового события: операция «Перезагрузка»

Легенда: главный Искусственный Интеллект Академии, Хранитель Кода Профессии, подвергся атаке вируса "Хаос". Его ядро нестабильно, и он может отключиться навсегда, стерев все знания о профессиях. Единственный способ спасти его — собрать воедино 8 фрагментов кода (по одному за каждую пройденную миссию) и запустить протокол перезагрузки. Фрагменты активируются энергией успешно защищенных проектов.

Действующие лица:

Командор станции (ведущий-педагог): руководит операцией спасения.

ИИ-Хранитель (голос из динамиков): в начале говорит с помехами, затем всё более четко, благодарит героев.

Эксперты комиссии (педагоги-наставники или приглашенные гости): оценивают проекты.

Экипажи героев (ученики): участники программы.

Место действия: трансформированный учебный класс или актовый зал.

Зал разделен на зоны: зона для комиссии, выставочная зона ("Галерея Мастеров"), сцена.

На сцене — большой экран с логотипом Академии и надписью "СИСТЕМА НЕСТАБИЛЬНА...".

Звучит легкая космическая музыка с нотками тревоги.

Ход мероприятия

Часть 1. Ярмарка Проектов "Галерея Мастеров". (Музыка меняется на загадочную, но не тревожную. Командор выходит на сцену).

Командор: Внимание всем экипажам! ИИ-Хранитель находится в критическом состоянии. Мы должны действовать быстро, но без паники. Каждый ваш проект — это ключ к спасению. Сейчас у вас есть время подготовить свои станции и встретить гостей.

Действие: Ученики занимают свои места за столами, где разложены их готовые проекты: роботы, макеты сигнализаций, расписанные шопперы, блокноты, памятки первой помощи, домики для питомцев. Начинается свободный обход.

Гости (родители, другие группы) подходят к столам, рассматривают работы, задают вопросы.

Задача учеников: Тренироваться рассказывать о своем проекте, объяснять, что они сделали и чему научились. Это разминка перед защитой. Во время этого этапа на экране могут транслироваться фотографии процесса работы над проектами.

Командор (объявляет по громкой связи): до начала защиты перед экспертной комиссией осталось 20 минут. Проверьте готовность ваших презентаций!

Часть 2. Защита проектов перед экспертной комиссией. На сцене устанавливается стол для комиссии. Музыка становится торжественной.

Командор: Экипаж №1, приготовиться! Ваша миссия — убедить комиссию, что ваш проект достоин стать частью ключа к спасению.

Процедура защиты для каждой команды/ученика (3-5 минут):

Представление: участник называет себя и свою команду.

Пример: "Добрый день, комиссия. Я, агент 'Искра', представляю проект 'Робот-помощник'".

Демонстрация проекта: краткий рассказ о том, что было сделано.

Пример: "Моя задача была создать робота, который сможет доставлять медикаменты на поле боя. Я собрал базовую модель, а затем добавил манипулятор, чтобы он мог поднимать грузы".

Показ в действии: робот проезжает дистанцию, сигнализация срабатывает от нажатия кнопки, блокнот демонстрируется со всех сторон.

Ответы на вопросы: комиссия задает 1-2 вопроса.

Примеры вопросов: "Что было самым сложным?", "Если бы у тебя была еще одна неделя, что бы ты улучшил?".

Финал выступления: "Проект к защите готов. Жду вашей оценки".

После каждого успешного выступления: командор: Принято! Фрагмент кода миссии "[Название миссии]" активирован! Ядро стабилизируется на [X]%. (На большом экране появляется анимированная шкала загрузки, которая заполняется).

Часть 3. Церемония "Расшифровка Кода". когда последний участник защитил проект, шкала на экране показывает "99%". Звучат звуки тревоги. Выходит командор.

Командор: Критическая отметка достигнута! Но для финального импульса нужна энергия коллективной воли. Все экипажи, внимание на меня!

(Все участники собираются в центре зала или поворачиваются к сцене).

Командор: Мы собрали все фрагменты кода. Но "Код Профессии" — это не просто набор данных. Это код внутри каждого из нас. Код наших талантов, навыков и стремлений. Приготовьтесь получить свой личный фрагмент!

(На экране появляется надпись "РАСШИФРОВКА КОДА..." и индивидуальные QR-коды или имена участников).

Командор: Агенты! За время обучения вы доказали, что достойны звания Мастера. ИИ-Хранитель просит слова.

(Включается запись голоса ИИ-Хранителя, сначала с помехами, потом чисто).

Голос ИИ: Благодарю вас, герои. Атака вируса отражена. Благодаря вам, мир профессий в безопасности. Вы не просто восстановили мои

данные... Вы создали новые. Ваши проекты — это будущее. Запускаю протокол посвящения...

Командор: Протокол запущен! Экипажи, повторяйте за мной: "Я, агент [Имя], клянусь использовать силу своего Кода Профессии во благо!" Все хором: ...во благо!

Командор: Поздравляю! Вы официально становитесь выпускниками Академии Мастеров! (Взрыв конфетти, аплодисменты, включается торжественная музыка).

Церемония награждения:

Индивидуальный подход: командор подходит к каждому участнику (или вызывает по имени).

Пример: "Агент 'Искра'! Твоя способность к инженерному мышлению впечатлила нас. Ты получаешь звание 'Мастер - робототехник'. Вот твой сертификат и значок".

Командор вручает именной сертификат и небольшой памятный подарок (значок, медаль).

Общее фото: все участники вместе с наставниками и родителями делают общее фото на память.

Мероприятие заканчивается на высокой эмоциональной ноте, оставляя у детей чувство гордости за проделанную работу и осознание своих достижений.