

департамент образования городского округа «город Архангельск»
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа
«город Архангельск» «Средняя школа № 93 имени 77-й гвардейской Московско-Черниговской
стрелковой дивизии» (МБОУ СШ № 93)

РАССМОТРЕНО
на Педагогическом Совете
МБОУ СШ № 93
Протокол № 1 от 24.08.22



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«SkillCity-город цифровых профессий»
(техническая направленность)
9-17 лет
Срок реализации 1 год

Составитель:
Савёлова Елена Павловна,
педагог дополнительного образования

г. Архангельск, 2022г.

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р),

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196),

О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533),

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242),
Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме (утв. министерством просвещения РФ 28 июня 2019 года № МР-81/02вн)

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ (приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391)

Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28),

Устав МБОУ СШ № 93

и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях технической направленности и спецификой работы учреждения.

Актуальность программы.

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

Внедрение интегрированной общеразвивающей дополнительной программы открывает для детей большую возможность в плане развития их

индивидуальных особенностей, профориентации и общего развития. К сожалению, в связи с тем, что ученики не находят достаточно времени, чтобы изучить свои личностные предпочтения и сориентировать себя, появляется большое количество работников престижных и модных профессий, но среди них не всегда находятся настоящие профессионалы, любящие свое дело и выполняющие свою работу так, будто это дело его души. Нельзя не отметить и экономический фактор в выборе профессий, потому как каждый взрослый человек должен уметь обеспечивать себя и являться устойчивым звеном цепи экономических государственных отношений.

Шагая в ногу за прогрессом, мы также пытаемся внести свой вклад в эту программу и открыть возможности перед детьми. Возвращая сегодня потенциал обучающихся, мы формируем будущее нашего региона, а значит и нашей страны. Реализовывая данный проект, мы участвуем в реализации политики государства в сфере образования, а также пытаемся участвовать в ликвидации нехватки кадров для новой экономической политики. Таким образом, реализация программы является продуктивной совокупностью, которая может дать плоды для будущих кадров цифровой экономики.

Новизна данного проекта заключается в комплексном решении задач не только социально-педагогического направления, но и экономического и политического, выходящего в масштаб страны.

Цель программы

профориентация и киберсоциализация в мире цифровых профессий и навыков.

Задачи программы

Образовательные:

- расширять у детей представления о профессиях сферы цифровой экономики на основе характерных трудовых процессов и результатов труда, представлении о структуре труда (цель, мотив, материал, трудовые действия, результат);
- расширять знания детей о связанных профессиях, значимости их в обществе;
- активизировать в речи слова, родовые понятия и видовые обобщения, связанные с темой, учить выражать свое отношение к той или иной профессии.
- формировать знания о будущем поступлении, структуре среднего и высшего образования.

Развивающие:

- развивать интерес к трудовой и профессиональной деятельности;
- развивать интеллектуальные и творческие возможности детей;
- создать условия для формирования коммуникативных навыков, опыта публичных выступлений.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к людям труда;
- расширение кругозора, уточнение представлений об окружающем мире, создание положительной основы для воспитания социально-личностных чувств;
- воспитание физических, психологических, социальных качеств, необходимых для полноценного развития личности.
- воспитание информационной, технической и исследовательской культуры;
- развитие интереса к научно-техническому творчеству, технике, высоким технологиям;
- развитие алгоритмического и логического мышления;
- развитие коммуникативных способностей, умения работать в команде.

Характеристика обучающихся по программе

В возрасте 9-10 лет формируется навык самостоятельности. Ведущим видом деятельности становится учебная. Преобладает авторитет учителя. Дети способны под руководством взрослого определять цель задания, планировать алгоритм его выполнения, это дает возможность доводить дело до конца, добиваться поставленной цели. Так же дети проявляют фантазию и воображение, что позволяет развивать имеющиеся творческие способности, при выполнении работ. Поэтому по программе могут обучаться дети в возрасте от 9 до 17 лет. Набор и формирование групп осуществляется без вступительных испытаний. Наполняемость групп от 10 до 15 обучающихся.

Сроки и этапы реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, 162 часа. Зачисление детей производится в начале учебного года после собеседования с ним.

Формы и режим занятий по программе

В соответствии с нормами СанПин 2.4.4.3172-14 занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятий – 2,25 академических часа. Формы организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (всей группой 10-15 человек), малыми группами (4-6 человек) и индивидуально. Формы проведения занятий: комбинированное занятие, практическое занятие, игра (сюжетно-ролевая, логическая), проектная и исследовательская деятельность и т. д.

Структура занятия:

I этап. Организационная часть. Ознакомление с правилами поведения на занятии, организацией рабочего места, техникой безопасности при работе с инструментами и оборудованием. ,

II этап. Основная часть. Постановка цели и задач занятия. Создание мотивации предстоящей деятельности. Получение и закрепление новых знаний. Физкультминутка. Практическая работа группой, малой группой, индивидуально.

III этап. Заключительная часть. Анализ работы. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Ожидаемые результаты и форма их проверки

Знать:

- Основные понятия цифровой экономики и мировые тенденции развития;
- Отрасли: цифровая, веб-экономика, интернет-экономика;
- Профессии, которые можно освоить в этой сфере;
- Условия поступления в СУЗы и ВУЗы.

Уметь:

- Ставить и добиваться цели;
- Ориентироваться в понятийном аппарате;
- Реализовывать знания и умения на практике;
- Подготовиться к поступлению в будущем;
- Проявлять коммуникативные способности.

Владеть:

- Навыками мобильного труда;
- Навыкам успешной коммуникации;
- Навыками сопоставления, анализа, синтеза;
- Умениями ориентации, быстрой реакции многофункциональности;
- Умениями мыслить логически и выстраивать последовательные конструкции.

Диагностика результатов обучения по программе проводится 3 раза за период обучения: входная диагностика – в начале первого учебного года, промежуточная диагностика - в конце каждого учебного года (раздела/модуля), итоговая диагностика - в конце обучения по программе. Диагностика умений проводится по 3-х балльной шкале. Входная диагностика:

1 балл • Практически не обладает соответствующими умениями и навыками. • Или/и имеет трудности в использовании инструмента (при выполнении задания) • Или/и затрудняется в применении простых приемов работы, доступных данному возрасту.

2 балла • Обладает соответствующими умениями и навыками в начальной степени. • Обладает навыками правильного использования инструментов/материалов начальной степени. • Правильно использует простые приемы работы, доступные в данном возрасте.

3 балла • Обладает соответствующими умениями и навыками в отличной степени. Обладает навыками правильного и быстрого использования инструментов/материалов.

• Правильно использует простые и сложные приемы работы, доступные в данном возрасте.

Диагностическая карта

В каждом столбце выставляется от 1 до 3-х баллов. В конце года все баллы суммируются. Высокий/(продвинутый) уровень освоения программы – от 8 до 9 баллов. Средний/(базовый) уровень освоения программы – от 4 до 6 баллов. Низкий/(стартовый) уровень освоения программы – от 1 до 3 баллов.
Группа № _____

№ Фамилия Имя Входная диагностика Промежуточная диагностика
Итоговая диагностика

Содержание программы

Электронный блок. Вводное занятие

| Блок профессий | № | Тема | Содержание |
|-----------------|---|-----------------|---|
| Вводное занятие | 1 | Вводное занятие | Введение. Игра «Исследование неизвестных профессий» / Игра «Профессии-ассоциации» Презентация программы и системы мотивации. Тестирование Анализ прогресса. |

Блок 1. Профессия Разработчик

| | | | |
|--|---|--|--|
| | 2 | Кто такие разработчики? | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 3 | Веб-разработчик: верстка сайта на Tilda. Практикум | Введение, оценка домашнего задания. Верстка сайтов на Tilda – практикум. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 4 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Квиз «Разработчик ПО». Куда пойти учиться. Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов. |

Блок 2. Профессия UX/UI-дизайнер

| | | | |
|-------------|---|---|---|
| UX-дизайнер | 5 | Что такое UX/UI дизайн | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 6 | Фотостоки. Авторское право и Canva. Практикум | Введение, оценка домашнего задания. Авторское право. Фотостоки. Создание макетов в Canva. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 7 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Игра «Мемори» / Квиз «UX/UI дизайнер» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Блок 3. Профессия «Специалист по кибербезопасности»

| | | | |
|---------------------------------|----|--|---|
| Специалист по кибербезопасности | 8 | Кибербезопасность в 21 веке | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 9 | Безопасность в облачных технологиях. Практикум | Введение, оценка домашнего задания. Облачные технологии. Защита персональных данных. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 10 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Игра «Кино vs Реальность» / Квиз «Кибербезопасность» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Блок 4. Data scientist

| | | | |
|----------------|----|--|---|
| Data scientist | 11 | Data science и машинное обучение | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 12 | Работа с блок-схемами. Практикум. | Введение, оценка домашнего задания. Как построить блок-схему и для чего это нужно. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 13 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Квиз «Технологии будущего» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Блок 5. Digital-директор

| | | | |
|------------------|----|--|---|
| Digital-директор | 14 | Менеджмент проектов и команд. Digital-директор | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
|------------------|----|--|---|

| | | | |
|--|----|---|--|
| | 15 | Как построить проектную работу с помощью в Trello и Google Календаря. | Введение, оценка домашнего задания. Работа в Trello и Google Календаре. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 16 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Квест «Кто босс» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Блок 6. Маркетолог

| | | | |
|------------|----|--|---|
| Маркетолог | 17 | Маркетолог для каждой компании | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 18 | Контент и работа с социальными сетями | Введение, оценка домашнего задания. Работа с социальными сетями. СММ – планнер. Создание контента. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 19 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Квест «Кто босс» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Блок 7. Product менеджер

| | | | |
|------------------|----|---|---|
| Product менеджер | 20 | С чем работает Product менеджер | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 21 | Что такое дорожная карта продукта и как ее создавать. | Введение, оценка домашнего задания. Создание Дорожной карты продукта: сервисы google Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 22 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Квиз «Product менеджер» / Игра «Дебаты» |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |
|--|--|--|--|

Блок 8. Smm-менеджер

| | | | |
|--------------|----|---|---|
| Smm-менеджер | 23 | Smm-менеджер: каждый ли может им стать? | Введение. Разделение на группы (отделы компаний). Постановка задачи для групп. AR-игра. О профессии: видео + презентация. Шорт-тур по навыкам. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 24 | Контент для социальных сетей | Введение, оценка домашнего задания. Создание контента в социальных сетях. Как настраивать рекламу. Анализ прогресса. Домашнее задание. |
| | 25 | Закрепляющий игровой блок по профессии | Интерактивная игра «Социальные сети» / Квиз «Социальные сети» Презентация об учебных заведениях Анализ прогресса по блоку. Начисление баллов |

Итоговое занятие.

| | | | |
|-------------------|----|-------------------|---|
| Подведение итогов | 26 | Подведение итогов | Квиз «Цифровые профессии». Подведение итогов по программе. Награждение команд-победителей. |
|-------------------|----|-------------------|---|

КВИЗЫ ПО ЦИФРОВЫМ ПРОФЕССИЯМ И DIGITAL-НАВЫКАМ

Время: 40 мин - 1 час

Формат: квиз состоит из 5 туров. Участники квиза делятся на команды и отвечают на вопросы после каждого тура (сдают ответы организаторам). Ответы на вопросы озвучиваются после каждого тура. 1 тур - вопросы с ответами (1 балл за каждый правильный ответ) 2 тур - открытые вопросы (1 балл за каждый правильный ответ) 3 тур - вопросы с картинками (1 балл за каждый правильный ответ) 4 тур - вопросы на логику (1 балл за каждый правильный ответ) 5 тур – блиц (2 балла за правильный ответ, -1 балл за

неправильный ответ, 0 баллов без ответа) Как проводить: Вариант 1 – организаторы проекта подключаются удаленно и проводят квиз через zoom (для групп до 80-100 человек). Вариант 2 – организаторы проекта проводят игру на специальной цифровой платформе <https://skillcity.ru/quiz/> (для групп более 80-100 человек). Вариант 3 – организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация: победителями считаются участники той команды, которые набрали наибольшее количество баллов. За 1 место начисляется 500 XP в приложении SkillCity, за второе место начисляется 300 XP в приложении SkillCity, за 3 место начисляется 100 XP в приложении SkillCity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

НАЗВАНИЕ КВИЗА ОПИСАНИЕ «Цифровые профессии и навыки» 3 версии игр Игра о цифровых профессиях и навыках. Интересные вопросы и познавательные ответы. Большинство ответов можно найти в приложении SkillCity. Возраст участников: 10-20 лет
«Кибербезопасность» 2 версии игры Игра с вопросами о том, как защитить себя от мошенников и утечки данных, а также о том, какие технологии в России и мире стоят на страже цифровой безопасности. Возраст участников: 14-20 лет
«Социальные сети» 1 версия игры Вопросы и ответы построены так, что участники не только вспомнят, какими социальными сетями они пользуются, но и узнают, как использовать социальные сети с пользой для себя. Возраст участников 14-20 лет.
«Digital-навыки» 1 версия игры Игра о

навыках, которыми обладают современные digital-специалисты, а также о ресурсах, с помощью которых можно развивать эти навыки. Возраст участников 14-20 лет. «Российские цифровые компании» 1 версия игры Игра с вопросами о российских цифровых компаниях, их достижениях, специалистах и технологиях. Возраст участников 11-20 лет. «Отдел маркетинга» 1 версия игры Квиз с вопросами о специалистах отдела маркетинга: маркетолог, продуктолог, smm-специалист. Чем они занимаются, какие навыки нужны и какие проекты реализованы этими специалистами, можно будет узнать в рамках квиза. Возраст участников: 13-20 лет. «Спорт и digital» 3 версии игры Как связаны спорт и digital, какие технологии есть в современном спорте, а также какие цифровые профессии появились в спорте в последнее время, участники узнают в рамках квиза. Возраст участников 11-20 лет. 2. 2.УРОКИ ПО ПРОКАЧКЕ DIGITAL-НАВЫКОВ Участники: группы до 30 человек Формат: участников урока размещают в компьютерном классе и предоставляют доступ к персональным компьютерам с интернетом. В процессе занятия участники узнают о новом цифровом навыке, а также пробуют использовать этот навык самостоятельно. Как проводить: организаторы проекта подключаются удаленно и проводят занятие через zoom. Мотивация: участникам занятий начисляется 100 XP в приложении SkillCity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

НАВЫК ОПИСАНИЕ Верстка сайтов на Tilda Вводный урок по верстке сайтов на бесплатном конструкторе Tilda. Участники попробуют создать собственный сайт во время занятия Продолжительность: 1,5 -2 часа.

Верстка сайтов на Wix Вводный урок по верстке сайтов на бесплатном конструкторе Wix. Участники попробуют создать собственный сайт во время занятия Продолжительность: 1,5 -2 часа. Иностранные языки В процессе занятия участники познакомятся с различными ресурсами для изучения иностранных языков, а также попробуют выполнить некоторые задания, используя эти ресурсы. Продолжительность: 1,5 -2 часа. Дизайн в Canva Вместе со специалистом участники узнают больше о ресурсе, попробуют самостоятельно создать афишу, используя полученные знания. Продолжительность: 1,5 -2 часа. Авторское право и фотостоки В рамках занятия мы расскажем о том, что такое авторское право, как оно применяется к использованию чужих изображений и где искать красивые рисунки, чтоб использовать их на законном основании. Продолжительность: 1,5 -2 часа. SMM – создание контента На занятии мы расскажем о различных социальных сетях и о том, как создавать цепляющие посты и заголовки, как сделать так, чтобы ваш пост увидело максимальное количество человек. Продолжительность: 1 час Как написать журналистскую статью Как написать статью для новостного портала, на что обратить внимание, какая структура должна быть у статьи и с помощью каких программ можно проверить уникальность текста и грамматику. Продолжительность: 1 час Монтаж видео В рамках занятия мы расскажем о том, как монтировать видео, на что обратить внимание, и какие программы для монтажа существуют. Продолжительность: 1,5 -2 часа.

3. DIGITAL-МАРАФОН Формат: участникам марафона предлагается выполнить задание по заранее прописанной инструкции. В зависимости от учреждения, марафон может проходить индивидуально (в формате домашнего задания) или в группе, когда участникам дается 1 час на выполнение задания, а потому работы сдаются педагогу или загружаются на сайт. Как проводить: педагоги проводят занятия самостоятельно. Мотивация: участникам занятий начисляется 50 XP в приложении

SkillCity. Лучшим работам начисляется 700 XP в приложении. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Итоги digital-марафонов подводятся каждые 3 месяца среди участников со всей России, результаты объявляются в прямом эфире. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

НАВЫК ОПИСАНИЕ

Верстка сайтов на Tilda Задание связано с созданием лендинга для определенного проекта. Верстка сайтов на Wix Задание связано с созданием лендинга для определенного проекта. Иностранные языки Участникам предлагается с помощью инструкции составить перевод. Дизайн в Canva Участникам предлагается с помощью инструкций сделать промо-материалы для различных профессий. Фото-история Участникам предлагается по инструкции с помощью мобильного телефона сделать фотоисторию на определенную тему. Монтаж видео Участникам предлагается по инструкции с помощью мобильного телефона сделать видеоисторию на определенную тему.

4. «СВОЯ ИГРА» ПО ЦИФРОВЫМ ПРОФЕССИЯМ И DIGITAL-НАВЫКАМ Время: 40 мин -1 час Формат: в рамках игры соревнуются команды или индивидуальные игроки. Участники по очереди выбирают категории и стоимость вопроса (например, «профессии – 10»). Чем выше стоимость, тем сложнее вопрос. Если команда отвечает, команда получает соответствующие баллы. Если команда отвечает неправильно или пропускает ход, то на вопрос могут ответить игроки следующей команды (и так, пока не вернуться к первой команде). Как проводить: Вариант 1 – организаторы проекта подключаются удаленно и проводят игру через zoom. Вариант 2 – организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи).

Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация: баллы, которые набирают команды, начисляются в соответствующем количестве каждому участнику игры в приложении SkillCity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

5. ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ГОРОД ПРОФЕССИЙ» Время: 1,5 - 2 часа
Формат: в рамках игры соревнуются команды. Командам предлагается отправиться в поисках работы в городе профессий. Каждой профессии соответствует своя станция: всего в игре может быть использовано от 5 до 15 станций (не меньше, чем количество команд). На каждой станции участникам необходимо выполнить командное задание. Если команда выполняет задание верно, то она получает зарплату в виде стикеров XP. В дальнейшем эти стикеры можно будет обменять на баллы. Как проводить: организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация участников: баллы, которые набирают команды, начисляются в соответствующем количестве каждому участнику игры в приложении SkillCity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

6. КВЕСТ В ПРИЛОЖЕНИИ SKILLCITY Время: в течение 1 дня Формат: участникам квеста (в социальных сетях или в рамках смены) говорится, что в приложении SkillCity специально для них спрятаны артефакты (логотип организации-партнера и приз). Участники в течение дня могут заходить в приложение и искать эти артефакты: первый, кто найдет артефакты и отправит скрин в личные сообщения в группу SkillCity ВКонтакте (<https://vk.com/projectdetikirov>), получит приз от Проекта. Призы участникам, нашедшим артефакты первыми, будут отправлены почтой. Как проводить: организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет.

7. ХАКАТОН SKILLCITY Время: 2 дня Формат: в рамках 1 дня хакатона участников знакомят с правилами, им озвучивается задача, после чего проводится ряд занятий, на которых детей знакомят с цифровыми навыками и их значимостью в реализации разных проектов по всему миру (на примере реальных компаний и проектов). В завершении первого дня командам предлагается обдумать свои идеи и обсудить их с экспертами (по видео-связи, если есть возможность). В рамках второго дня хакатона участники работают над проектами и их презентациями по шаблону. В завершение дня проходит презентация проекта для экспертов. Как проводить: Вариант 1 – организаторы проекта проводят Хакатон дистанционно с помощью специалистов в организации. Вариант 2 - организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация участников: жюри оценивает команды и начисляет им рейтинг и соответствующие баллы, которые в дальнейшем начисляются в приложении skillcity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP

педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

8. **ДЕБАТЫ** Время: 1,5-2 часа Формат: Участников заранее делят на группы, им предоставляют факты о профессиях. Командам дается задание - защищать или опровергать значимость и популярность той или иной профессии. Как проводить: Вариант 1 – организаторы проекта проводят дебаты дистанционно с помощью специалистов в организации. Вариант 2 - организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация участников: жюри оценивает команды и начисляет им рейтинг и соответствующие баллы, которые в дальнейшем начисляются в приложении skillcity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

9. **БАТТЛ ПРОФЕССИЙ «КИНО vs РЕАЛЬНОСТЬ»** Время: 1,5-2 часа Формат: Участников заранее делят на группы, им предоставляют факты о профессиях. Командам дается задание - защищать или опровергать значимость и популярность той или иной профессии. Как проводить: Вариант 1 – организаторы проекта проводят дебаты дистанционно с помощью специалистов в организации. Вариант 2 - организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит

мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация участников: жюри оценивает команды и начисляет им рейтинг и соответствующие баллы, которые в дальнейшем начисляются в приложении skillcity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой. Для начисления XP педагогам необходимо сдать списки с номерами телефонов участников (по которым они зарегистрировались в приложении) или google id (скопировать id можно в приложении SkillCity в разделе «настройки» (левый верхний угол). Списки направляются на электронную почту foroteh.team@gmail.com или координатору проекта в вашем регионе.

10. КВЕСТ «КТО БОСС?» Время: 1,5-2 часа Формат: Участникам выдаются карточки с профессиями и навыками, а также задачи, что необходимо собрать. В процессе общения участники должны найти нужные им карточки у других игроков, не раскрывая своих целей. Также в игре есть те, кто хочет разорить компании или подсесть вас, так что нельзя раскрывать все карты сразу. Тот, кто достигнет персональной цели, должен помочь достичь общую цель. Как только достигнута первая общая цель, игра завершается. Как проводить: Организаторы проекта предоставляют все необходимые материалы и подробную инструкцию (pdf или инструктаж по видеосвязи). Организация-партнер проводит мероприятие самостоятельно и предоставляет фотоотчет. Мотивация участников: всем участникам игры начисляется 300 XP в приложении SkillCity. XP можно будет обменять на реальные призы, которые будут отправлены участникам почтой.

Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

Учебный кабинет, соответствующий санитарно-эпидемиологическим нормам.

-Приложение SkillCity (AppStore и Google Play);

- Пространственно-предметная среда;
- Ноутбуки;
- Телефоны или планшеты;
- Проектор;
- Экран, доска.

Кадровое обеспечение

Педагог, соответствующий требованиям профессионального стандарта.

Список информационных ресурсов

- Дополнительное образование. Горский В. А.. - М, 2003.
- Цифровая экономика: управление электронным бизнесом и электронной коммерцией : учебник / Л.В. Лапидус. М.,2018.
- Цифровая экономика : учебник / В.Д. Маркова. М., 2018.
- Инновационная экономика: стратегия и инструменты формирования : учеб.пособие / О.И. Донцова, С.А. Логвинов. М. : Альфа-М , 2018.
- Виртуализация современных финансов : монография / М.А. Сажина. М., 2019.
- Эффективность управления кадрами государственной гражданской службы в условиях развития цифровой экономики и общества знаний : монография / под общ.ред. Е.В. Васильевой, Б.Б. Славина. М.,2018.
- Внедрение и практическое применение современных финансовых технологий: законодательное регулирование : монография / Г.Ф. Ручкина, М.Ю. Березин, М.В. Демченко [и др.]. М., 2019.
- Принципы и инструменты финансирования инноваций в Российской Федерации: Монография / В.Е. Леонтьев, А.Ю. Баранова. М, 2013.
- Сборник тезисов выступлений М.: Экономический факультет МГУ имени М. В. Ломоносова, 2019.
- Алексеенко О.А. Цифровизация глобального мира и роль государства в цифровой экономике / О.А.Алексеенко, И.В.Ильин // Информ. общество. - 2018.
- Бондарик В.Н. Некоторые информационно-технологические аспекты цифровой экономики / В.Н.Бондарик, А.В.Кудрявцев, А.А.Лощинин // Микроэкономика. – 2017.
- Кешелава А.В. Инфраструктура цифровой экономики / А.В.Кешелава, А.В.Самарин, М.Б.Амзараков // Экон. стратегии. - 2017.
- Маркова В.Д. Влияние цифровой экономики на бизнес // ЭКО. - 2018.
- Чижов Д.В. Цифровизация экономики, политики, гражданского общества: ключевые тенденции и коммуникационные технологии // Информ. общество. - 2018.

Интернет-ресурсы

- <https://skillcity.ru/materials/program/>
- <http://digital-economy.ru> (научно-публицистический журнал Цифровая экономика)
- <https://edu.tusur.ru>
-
- <http://static.government.ru/media/files/9gFM4FHj4PsB79I5v7yLVuPgu4bvR7M0.pdf>
- <https://data-economy.ru/>