# \\192.168.1.133\DDT-Admin\Зам-директора\ПФДО_ДООП_2022 г\ВЫБОР_1 г. об._1-летняя_Тиханская Я.В\выбор титульник.jpegПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Выбор» |
| Направленность | Социально-гуманитарная |
| Классификация | По степени авторства – модифицированная;по уровню усвоения – общекультурная;по функциональному предназначению – общеразвивающая;по времени реализации - краткосрочная;по возрастным особенностям - для детей среднего школьного возраста |
| Составитель программы | Тиханская Яна Владимировна, педагог дополнительного образования |
| Учредитель | Управление образования и молодежной политики администрации Октябрьского района |
| Название учреждение | Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» п. Унъюган |
| Адрес учреждения | 628128, ХМАО–Югра, Октябрьский район, п. Унъюган, ул. Ленина, д. 2 б |
| География | Октябрьский район п. Унъюган |
| Целевая группа | Наполняемость: 12-17 человекВозраст: 11 - 13 лет  |
| Обоснование для разработки программы | * Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации»;
* Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» от 04.07.2014 г. № 41;
* Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. n 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»
 |
| Цель программы | Целью программы является профессиональное просвещение и профнавигация по наиболее актуальным профессиональным направлениям современного рынка труда, вовлечение обучающихся в активную исследовательскую, творческую и проектную деятельность в сфере новых технологий.  |
| Задачи программы | ***Образовательная:*** * Формирование представлений о современных профессиональных направлениях (технологии дополненной и виртуальной реальности, Game-дизайн, цифровая журналистика, обработка видеоизображения, Data mining, интернет вещей, искусственный интеллект, программная инженерия, робототехника, биоинформатика, мобильные технологии и инновации для здоровья, автономные транспортные системы, промышленный дизайн, промышленная электроника, технологии освоения космоса, агробиотехнологии, атомная (ядерная) энергетика, рациональное природопользование, инфраструктура управления отходами), о рынке труда и требованиях к соискателям на примере ХМАО-Югры.

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

***Воспитательная:*** * Побуждение к осознанному профессиональному выбору в будущем, опирающемуся на внутреннюю мотивацию, интерес, чувство успеха, уверенность в своих силах и способностях.
 |
| Ожидаемые результаты | **Образовательные**В результате освоения данной программы обучающиеся имеют представление о современных профессиональных направлениях (технологии дополненной и виртуальной реальности, Game-дизайн, цифровая журналистика, обработка видеоизображения, Data mining, интернет вещей, искусственный интеллект, программная инженерия, робототехника, биоинформатика, мобильные технологии и инновации для здоровья, автономные транспортные системы, промышленный дизайн, промышленная электроника, технологии освоения космоса, агробиотехнологии, атомная (ядерная) энергетика, рациональное природопользование, инфраструктура управления отходами), о рынке труда и требованиях к соискателям на примере ХМАО-Югры и успешных регионов России. **Развивающие:**На основе полученных знаний о себе и о мире современных профессий обучающиеся готовы определять, каких инструментальных средств или способов деятельности не достаёт для решения поставленной перед собой задачи, для самостоятельного выстраивания индивидуального образовательного плана с помощью открытых информационных и образовательных ресурсов региона. **Воспитательные**:Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих профессиональных направлений и треков, тем проектов и мероприятий, поиске, систематизации и оформлении информации на цифровой платформе. Критериями эффективности занятий при этом выступают: снижение уровня школьной тревожности; повышение групповой сплочённости; позитивная динамика эмоционального развития ребёнка, характеризующаяся возрастанием степени осознания чувств; гармонизация образа «Я» (позитивная самооценка); повышение уверенности в себе и своих возможностях; формирование у детей позитивного отношения к школе, к учителям и одноклассникам. Достижение заявленных результатов определяется в процессе мониторинга. |
| Кадровое обеспечение | Педагог дополнительного образования, соответствующий требованиям профессионального стандарта |
| Форма обучения | Программа может реализоваться как в очном режиме, так и с применением сетевых форм её реализации (с применением дистанционных образовательных технологий) |
| Срок реализации  | 1 год |
| Режим занятий |  2 раза в неделю по 1 часу, продолжительность учебного часа – 40 минут |

# ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

## **Пояснительная записка**

Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, определяющая, какие именно специалисты будут востребованы завтра на рынке труда, какие технологии будут использоваться на предприятиях и как изменится экономика, изложена в государственной программе «Цифровая экономика». Такая экономика нуждается в кадрах — квалифицированных специалистах, обладающих набором компетенций, готовых адаптироваться под новые условия труда, выстраивать общение с коллегами по новым правилам, готовых к творчеству и инновациям и не боящихся изменений.

В этих условиях усилия образовательных учреждений, как центра управления дополнительными образовательными программами должны быть нацелены как на развитие «мягких» навыков (коммуникативные компетенции, эмоциональный интеллект, системное и творческое мышление и др.), так и на вовлечение детей в конкретную профессиональную деятельность в сфере новых технологий.

Инструментами для достижения данных целей в Доме детского творчества, с.п. Унъюган, является дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Выбор», как одна из точек входа детей в сферу современных технологий через проектирование индивидуальных образовательных треков.

Программа предназначена для погружения детей в такие профессиональные направления, как «Креативная экономика», «Киберэкономика», «Новый технологический сектор», «Научно-производственная сфера», «Экологическая сфера», знакомства с перспективными профессиями настоящего и ближайшего будущего и повышения осознанности в выборе пути развития собственных компетенций.

 **Актуальность программы.**

Обусловлена общественной необходимостью погружения детей в сферы современных технологий и связанных с ними профессиональных направлений, предоставления детям возможности участия в проектной, исследовательской, экспериментальной, изобретательской деятельности и раскрытия индивидуальных способностей и интересов, что в конечном итоге приведёт к формированию поколения молодёжи цифровой экономики как базового ресурса развития региона и страны.

Профессиональные направления, указанные в программе, были сформированы на основе подробного изучения и анализа докладов, составленных по результатам цикла форсайтов и экспертных встреч, посвящённых развитию человеческого капитала, образу рабочих мест в цифровой экономике будущего и стратегии социально-экономического развития России до 2024 года с перспективой до 2035 года. Кроме того, программа ориентируется на современные потребности регионального рынка в специалистах в Ханты-Мансийском автономном Округе.

**Новизна программы.**

В полной мере программа реализуется при использовании современных интерактивных и цифровых инструментов. Такой подход позволяет учитывать запросы личности и способствовать её развитию с помощью индивидуальной образовательной траектории, включающей в себя ресурсы (проекты, дополнительные образовательные курсы, т.д.), выходящие за рамки занятия.

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

**Адресат программы**: дети 11-13 лет.

 **Условия формирования учебных групп.**

 Количество учащихся в учебной группе составляет 12 - 17 человек. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные. Группы детей набираются без предъявления требований к базовым знаниям.

На основании успешного прохождения собеседования допускается:

* прием детей возраста, выходящего за рамки программы, при условии соответствия готовности учащегося к освоению данной образовательной деятельности;
* дополнительный набор учащихся в течение обучения по программе.

**Объем программы**

Продолжительность периода обучения – 35 учебных недель.

* *Таблица 1*

|  |  |
| --- | --- |
| **Год обучения** | **Объем образовательной нагрузки, ч. (33 учебные недели)** |
| недельная | годовая | за весь период обучения |
| 1 | 2 | 66 | 66 |

Май текущего учебного года - 2 учебные недели – резервное время, с отдельным планированием, отведенное для 100 % реализации программы в случаях совпадения дней занятий с праздничными днями, отсутствия замены педагога, находящегося на больничном режиме, командировке, отпуске и т.д.

При своевременном исполнении программы резервное время используется педагогом для проведения дополнительных занятий, подготовки к промежуточной или итоговой аттестации учащихся. На данный период составляется дополнительное планирование, которое является неотъемлемой частью рабочей программы текущего учебного года.

**Формы организации образовательного процесса:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;

- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;

- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

**Форма обучения:** программа может реализоваться как в очном режиме, так и с применением сетевых форм её реализации (с применением дистанционных образовательных технологий).

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 1 учебному часу, продолжительность учебного часа - 40 минут.

* 1. **ЦелЬ и задачи программы**

**Цель и задачи.**

Целью программы является профессиональное просвещение и профнавигация по наиболее актуальным профессиональным направлениям современного рынка труда, вовлечение обучающихся в активную исследовательскую, творческую и проектную деятельность в сфере новых технологий.

**Задачи:**

***Образовательная:***

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

 ***Развивающая:***

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

***Воспитательная:***

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

* 1. **Содержание программы**
		1. **Учебно-тематический план 1 года обучения**

*-Таблица 2*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование раздела. | Количество учебных часов |
| теория  | практика | всего |
| 1. | Страт (вводное занятие) | 1 | 0 | **1** |
| 2. | Образовательные треки.  | 2 | 2 | **4** |
| 3. | Цифровая журналистика. | 2 | 2 | **4** |
| 4. | Интернет вещей. | 2 | 2 | **4** |
| 5. | Искусственный интеллект.  | 2 | 2 | **4** |
| 6. | Промышленный дизайн. | 2 | 2 | **4** |
| 7. | Образовательная экспедиция «Комьюнити-цифровая Югра» | 3 | 3 | **6** |
| 8. | Гейм дизайн. | 2 | 2 | **4** |
| 9. | Эко-новое направление в экономике | 2 | 2 | **4** |
| 10. | Образовательная экспедиция «Комьюнити-Эко Север» | 3 | 3 | **6** |
| 11. | Диверсификация ресурсов профсферы.. | 2 | 2 | **4** |
| 12. | Цифровая инженерия. | 2 | 2 | **4** |
| 13. | Образовательная экспедиция «Прорыв технологий» | 3 | 3 | **6** |
| 14.  | Цифровая платформа, проектная деятельность. | 5 | 6 | **11** |
| **Всего:** | **33** | **33** | **66** |

* + 1. **Содержание программы 1 года обучения.**
1. **Старт (вводное занятие).**

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

1. **Образовательные треки**.

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

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

1. **Цифровая журналистика**.

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

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

1. **Интернет вещей.**

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

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

1. **Искусственный интеллект (ИИ).**

**Теория:** Как извлечь полезную информацию из огромного массива данных? Примеры использования дата майнинг. Что значит Big Data. Специалисты по интеллектуальной обработке данных. Искусственный интеллект (ИИ). Существует ли ИИ? Викторина «ИИ». Сферы применения ИИ. Человекоподобный робот. Интересы и личностные качества специалистов по ИИ, дата майнингу, навыки, требуемые работодателями, возможные места работы.

**Практика:** Существует ли ИИ? Викторина «ИИ». Сферы применения ИИ. Человекоподобный робот София. Интересы и личностные качества специалистов по ИИ, дата майнингу, навыки, требуемые работодателями, возможные места работы. Практика. Упражнение «Работа с данными». Игра «Quick, draw!».

1. **Промышленный дизайн**.

**Теория:** Промышленные дизайнеры- кто это? Что такое «промышленный дизайн». Понятия «модернизация» и «инновация».

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

1. **Образовательная экспедиция «Комьюнити- цифровая Югра».**

**Теория:** Знакомство с понятием «Комьюнити». Цифровые направления развития Югры. Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции.

**Практика:** Оценка своих навыков. Индивидуальная работа. Игра «Ставки» — прогнозирование компетенций, которые разовьют у себя учащиеся в течение ближайших месяцев. Состязание «Вопросы-Цифры и прочее». Самоопределение в ролевой системе — «исследователь», «фоторепортёр», «тайный агент». Распределение вопросов и задач на экспедицию. Итоги образовательной экспедиции.

1. **Гейм-дизайн.**

**Теория:** Игровая индустрия. Сферы для гейм-дизайна. Основные понятия.

**Практика:** Проекториум «Игровая перспектива». Хакатон «СуперГейм». Разработка локации, персонажей, игровой цели, игровой механики и интерфейса. Презентация игр. Создание таймлайна игровой индустрии от древности до будущего через 50 лет с выделением ведущих трендов.

1. **Эко-новое направление в экономике.**

**Теория:** Инфраструктура управления отходами. Чем грозит человеку загрязнение океана и планеты? Экоинициативы. Рециклинг. Сортировка отходов.

**Практика**: Викторина «Экопрофессии» (Атлас новых профессий и WWF России). Hard и Soft Skills экоспециалистов.

1. **Образовательная экспедиция «Комьюнити- Эко Север».**

**Теория:** Знакомстово с понятием «Эко». Экологические направления развития Югры. Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции. Рациональное природопользование.

**Практика:** Тест «А вы в курсе, какой мусор будут разгребать ваши внуки»? Проекториум «Переработай это!» Командная игра по разбору способов переработки отходов. Оценка своих навыков. Распределение вопросов и задач на экспедицию. Итоги образовательной экспедиции.

1. **Диверсификация ресурсов профсферы.**

**Теория:** Три шага, чтобы понять, что тебе хочется: исследуй себя, исследуй мир вокруг себя, пробуй. Что значит «командное взаимодействие». Базовые навыки профессий.

**Практика:** Игра «Сосчитать до 20». Поисковая игра «QR-челлендж». Групповая работа «Карта связей профессий». Командная игра «Креатив-баттл». Индивидуальная работа «Профиль моей личности».

1. **Цифровая инженерия.**

**Теория:** Знакомство с понятием «Инженерия». Направления цифровой инженерии. Развития Югры в направлении цифровой инженерии. Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции. Разбор основных понятий. Продукты деятельности программного инженера, его Hard и Soft Skills. . Дополненная и виртуальная реальность — в чём отличия? Сферы применения AR-/VR-технологий.

**Практика:** Игра «Лабиринт в AR».

1. **Образовательная экспедиция «Прорыв технологий».**

**Теория:** Цифровые направления развития Югры. Онлайн посещение экспозиций музеев по развитию технологий. Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции.

**Практика:** Командная игра «Прорыв». Оценка своих навыков. Распределение вопросов и задач на экспедицию. Итоги образовательной экспедиции.

1. **Цифровая платформа. Проектная деятельность.**

**Теория:** Основные понятия. Знакомство с проектной деятельность.Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции. Регистрация на платформах.

**Практика:** Акселератор развития индивидуальных и командных проектов. Выдвижение идей проектов на поддержку, получение рекомендаций по развитию проекта. Индивидуальная и групповая работа с педагогом по профориентации (консультации) по построению индивидуальной образовательной траектории.

* + 1. **Календарный учебный график 1 год обучения**

*Таблица 3*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  №  | Тема занятия | Типзанятия | Элементы обязательного минимума образования | Оборудование  | Образовательный продукт | Датапроведения  |
| план | факт |
| 1 | Старт (вводное занятие) | вводноезанятие. | Знакомство с коллективом, с планом работы. Техника безопасности. Планы на учебный год. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Знакомство |  |  |
| 2 | Образовательные треки. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с концепцией Life-long learning , понятием образовательный трек. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 3 | Образовательные треки. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с концепцией Life-long learning , понятием образовательный трек. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 4 | Образовательные треки. Занятие 3. | Тренинговое занятие. | Знакомство с концепцией Life-long learning , понятием образовательный трек. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 5 | «Мульт- герои в деле» | игровое занятие, Тестирование. | Тестирование на основе атласа профессий. Составление профнавигационных рекомендаций для мульт- и киногероев. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игрового занятия, тестирования  |  |  |
| 6 | Цифровая журналистика. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятиями цифровая/мультимедийная журналистика.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 7 | Цифровая журналистика. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятиями мультимедийный проект/продукт, лонгрид, макет.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 8 | Кто ты в цифровой журналистики?. | тренинг-тест. | Трненинг-тест «Кто ты в цифровой журналистики».  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга- теста |  |  |
| 9 | Мультимедийный лонгрид | игровое занятие. | Командная игра по проектированию мультимидийного лонгрида в разных условиях. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игрыфотоотчет |  |  |
| 10 | Интернет вещей. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с сетью интернет, основными понятиями.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 11 | Интернет вещей. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Решаемые задачи, хард и софт скилы, интересы, места работы, перспективны развития данных профессий.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 12 | Проекториум «Умная школа». Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с проекториум, основные направления и концепция. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 13 | Проекториум «Умная школа». Занятие 2. | игровое занятие. | Проектирование интерактивной среды своей школы. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 14 | Искусственный интеллект. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Как извлечь полезную информацию из огромного массива данных? Примеры использования дата майнинг. Что значит Big Data. Специалисты по интеллектуальной обработке данных | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 15 | Искусственный интеллект. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Искусственный интеллект (ИИ). Существует ли ИИ? Викторина «ИИ». Сферы применения ИИ. Человекоподобный робот. Интересы и личностные качества специалистов по ИИ, дата майнингу, навыки, требуемые работодателями, возможные места работы. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 16 | Викторина «ИИ». Упражнение «Работа с данными» | Игровое занятие.  | Сферы применения ИИ. Интересы и личные качества специалистов ИИ. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 17 | Игра «Quick? Draw! » | Игровое занятие. | Навыки, требуемые работодателям. Возможные места.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 18 | Промышленный дизайн. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с профессией промышленный дизайнер. Понятие «Промышленный дизайн» | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 19 | Промышленный дизайн. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятием «модернизация» и «инновация». | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 20 | «Что дальше?». «Профиль личности» | Тренинговое занятие. | Навыки, требуемые работодателям. Возможные места. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 21 | Проекториум «Дизайн-бюро» | Игровое занятие. | Проектирование дизайна своей школы. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 22 | Образовательная экспедицию «Комьюнити- цифровая Югра». Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятием «Комьюнити». | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 23 | Образовательная экспедицию «Комьюнити- цифровая Югра». Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Цифровые направления развития Югры. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 24 | Образовательная экспедицию «Комьюнити- цифровая Югра». Занятие 3. | Круглый стол. | Знакомство с представителями данного направления. Видеоконференция.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 25 | Состязание «Вопросы-цифры и прочее». Занятие 4. | Игровое занятие. | Самоопределение вопросов и задач на экспедицию. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 26 | Состязание «Вопросы-цифры и прочее». Занятие 5. | Игровое занятие. | Самоопределение вопросов и задач на экспедицию. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 27 | Состязание «Вопросы-цифры и прочее». Занятие 6. | Круглый стол. | Итоги образовательное экспедиции. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 28 | Гейм дизайн. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Игровая индустрия. Сферы для гейм-дизайн. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 29 | Гейм дизайн. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Основные понятия. Область применения. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 30 | Проекториум «Игровая перспектива» | Игровое занятие. | Разработка локаций, персонажа, игровой цели и модели. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 31 | Хакатон «СуперГейм» | Игровое занятие. | Презентация игр. Создание таймлайна игровой индустрии от древности до будущего.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 32 | Эко – новое направление в экономике. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Инфраструктура управления отходами. Экопрофесси. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 33 | Эко – новое направление в экономике. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с представителями данного направления, через видеоконференции. Рациональное природопользование | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 34 | Викторина «Экопрофессии». | Игровое занятие. | Закрепление материала.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 35 | Hard и Soft Skills экоспециалистов | Игровое занятие. | Сферы экоспециалистов. Интересы и личные качества специалистов экологического направления. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 36 | Образовательная экспедиция «Комьюнити- Эко Север». Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с экологическими направлениями в Югре. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 37 | Образовательная экспедиция «Комьюнити- Эко Север». Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с экологическими направлениями в Югре. Их развитие и актуальность | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 38 | Образовательная экспедиция «Комьюнити- Эко Север». Занятие 3. | Круглый стол. | Знакомство с представителями данной сферы, направления. Видеоконференция. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 39 | «А вы в курсе, какой мусор будут разгребать наши внуки?» | Тренинговое занятие. Тест. | Проблемы экологии региона, способы их решения. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга, теста. |  |  |
| 40 | Проекториум «Переработай это». Занятие 1 | Игровое занятие. | Командная игра по разбору способов переработки мусора и отходов. Оценка своих навыков. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 41 | Проекториум «Переработай это». Занятие 2 | Игровое занятие. | Итоги образовательной экспедиции. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 42 | Диверсификация ресурсов профсферы. «Профиль моей личности» | Тренинговое занятие. | Самообследование, пробы своих возможностей в той или иной профсфере. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 43 | Что значит «Командное взаимодействие» | Тренинговое занятие. | Базовые навыки профессии.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 44 | «Сосчитай до 20», «QR-челендж» | Игровое занятие. | Групповая работа по пройденному материалу | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 45 | «Карта связей профессий». «Креатив-батл» | Игровое занятие. | Командная игра по пройденному материалу.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 46 | Цифровая инженерия. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с основными понятиями. Направления цифровой инженерии.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 47 | Цифровая инженерия. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Развитие Югры в направлении цифровой инженерии. Знакомство с представителями данного направления. Видеоконференция.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 48 | AR-VR – технологии | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятиями дополненная и виртуальная реальность. Сферы применения.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 49 | «Прорыв» | Игровое занятие. | Командная игра по пройденному материалу.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 50 | Образовательная экспедиция «Прорыв технологий». Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятиями. Цифровые направления развития Югры.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 51 | Образовательная экспедиция «Прорыв технологий». Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Знакомство с понятиями. Цифровые направления развития Югры.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 52 | Образовательная экспедиция «Прорыв технологий». Занятие 3. | Тренинговое занятие. | Онлайн посещение экспозиций музеев по развитию ЦТ.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 53 | Образовательная экспедиция «Прорыв технологй». Занятие 4. | Круглый стол. | Знакомство с представителями данной сферы, направления. Видеоконференция. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 54 | «Прорыв». Занятие 1. | Игровое занятие. | Командная игра по пройденному материалу.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 55 | «Прорыв». Занятие 2. | Игровое занятие. | Итоги образовательной экспедиции.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты игры |  |  |
| 56 | Цифровая платформа. Проектная деятельность. Занятие 1. | Тренинговое занятие. | Основные понятия. Знакомство с проектной деятельностью. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 57 | Цифровая платформа. Проектная деятельность. Занятие 2. | Тренинговое занятие. | Основные понятия. Знакомство с проектной деятельностью. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты тренинга |  |  |
| 58 | Проектная деятельность. Лучшие практики. Занятие 1. | Видеозанятие | Просмотр и обсуждение видеоподкастов. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Обсуждение фильма |  |  |
| 59 | Проектная деятельность. Лучшие практики. Занятие 2. | Видеозанятие | Просмотр и обсуждение видеоподкастов. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Обсуждение фильма |  |  |
| 60 | «Я могу- и ты сможешь!». Занятие 1. | Круглый стол. | Знакомство с представителями данной сферы, направления. Видеоконференция. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 61 | «Я могу- и ты сможешь!». Занятие 2. | Круглый стол. | Знакомство с представителями данной сферы, направления. Видеоконференция. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 62 | Проекты- проба и ошибки. | Тренинговое занятие. | Акселерат развития индивидуальных и командных проектов.  | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 63 | «Моя идея». Занятие 1. | Круглый стол. | Выдвижение идей проектов на поддержку, мнение экспертов. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 64 | «Моя идея». Занятие 2. | Круглый стол. | Выдвижение идей проектов на поддержку, мнение экспертов. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты круглого стола. |  |  |
| 65 | Моя профориентация-«Выбор» | Игровое занятие | Групповая работа по пройденному материалу. Квест. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель.  | Результаты игрового занятия. |  |  |
| 66 | «Путь к успеху» | итоговое занятие | Подведение итогов, беседа по пройденному материалу. Презентация достижений. | Канцелярские принадлежности, бумага. Интерактивная панель. | Результаты итогового занятия. |  |  |
|  |  |  |  |  |  | **66** |  |

* 1. **Планируемые результаты**

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

**Развивающие:**
На основе полученных знаний о себе и о мире современных профессий обучающиеся готовы определять, каких инструментальных средств или способов деятельности не достаёт для решения поставленной перед собой задачи, для самостоятельного выстраивания индивидуального образовательного плана с помощью открытых информационных и образовательных ресурсов региона.

**Воспитательные:**
Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих профессиональных направлений и треков, тем проектов и мероприятий, поиске, систематизации и оформлении информации на цифровой платформе. Критериями эффективности занятий при этом выступают: снижение уровня школьной тревожности; повышение групповой сплочённости; позитивная динамика эмоционального
развития ребёнка, характеризующаяся возрастанием степени осознания чувств; гармонизация образа «Я» (позитивная самооценка); повышение уверенности в себе и своих возможностях; формирование у детей позитивного отношения к школе, к учителям и одноклассникам. Достижение заявленных результатов определяется в процессе мониторинга.

1. **Организационно-педагогические условия**

**реализации программы**

* 1. **Учебный график**

*Таблица 4*

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование критерия** | **Показания критерия** |
| Возрастная категория | 11-13 лет |
| Календарная продолжительность учебного года, в том числе: | 01 сентября - 31 мая 33 недели |
| 1 полугодие | 01 сентября – 31 декабря 17 недель |
| 2 полугодие | 9 января – 15 маяРезервное время: май текущего года2 недели |
| Объем недельной образовательной нагрузки в часах, в том числе: | 2 учебных часа |
| В 1 половину дня | - |
| Во 2 половину дня | 2 учебных часа |
| Сроки проведения мониторинга реализации программы  | Декабрь, май текущего учебного года |
| Летний период |
| Календарная продолжительность летнего периода | 01 июня - 31 августа |
| 13 недель |
| Объем недельной образовательной нагрузки в часах, в том числе: | - |
| В 1 половину дня | - |
| Во 2 половину дня | - |
| Праздничные дни | 1. ноября, 1-8 (9) января, 23 февраля, 8 марта, 1, 9 мая
 |

* 1. **Условия реализации программы**

Для характеристики количественных показателей используются следующие символические обозначения:

**Д** – демонстрационный экземпляр (не менее одного экземпляра на учебную группу);

**К** – полный комплект (на каждого учащегося);

**Ф** – комплект для фронтальной работы (не менее чем 1 экземпляр на двух учащихся);

**Г** – комплект, необходимый для работы в группах (1 экземпляр на 5-6 учащихся).

*Таблица 5*

|  |
| --- |
| **Методическое обеспечение** |
| Разработки по темамПрезентации тематическиеДидактический материал на различных носителях (памятки, рекомендации, образцы и др.)АудиотекаВидеотека  | ДДКДД |
| **Технические средства обучения (ТСО)** |
| Классная доска с набором приспособлений для крепления информационного материалаИнтерактивная панель с выходом в сеть интернет (при дистанционном обучении) | ДД |
| **Учебно-практические приспособления, материалы** |
| Бумага А4, блокнот | К |

* 1. **Формы аттестации и педагогического контроля**

Текущий мониторинг осуществляется педагогом методами наблюдения, рефлексии и анализа творческих работ.

Реализация цели и задач программы достигается через использование различных педагогических технологий:
• Игровые технологии.
• Информационно-коммуникативные технологии.
• Технологии тьюторского сопровождения познавательного интереса обучающегося.
• Технологии индивидуального обучения (индивидуальный подход, метод проектов — в полной мере при использовании цифровой платформы).
• Технологии исследовательского (проблемного) обучения.
При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной,
индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся.
В программе предусмотрены разные формы организации занятий:
• Практические занятия с использованием мультимедиа, направленные на знакомство с современными профессиональными направлениями и образовательными треками.
• Игры (настольные, ролевые, проблемно-ориентированные проекториумы, поисковые). В играх учащиеся получают уникальный опыт, сталкиваясь со сложной проблемой, преодолевая вызовы и проживая ситуацию на практике, обнаруживая пробелы в своих знаниях. Игры обеспечены карточками.
• Внеклассные мероприятия (образовательные экспедиции) — кейсы для организации посещения обучающимися онлайн экспозиций, виртуальных экскурсий, деятельность которых связана с изучаемыми профессиональными направлениями. Образовательные экспедиции дают возможность
своими глазами увидеть, пощупать, попробовать, задать интересующие вопросы непосредственно сотрудникам компании.
• Занятия на цифровой платформе прежде всего направлены на выбор и развитие командных и индивидуальных проектов, получение консультационной и экспертной поддержки инициатив и проектной деятельности учащихся (наставничество). На этих же занятиях проводится точечная индивидуальная работа по построению индивидуальной образовательной траектории с участием педагога по профориентаци.

* 1. **Методическое обеспечение программы**

**Формы и методы, используемые при реализации программного материала**

Занятия по форме, основаны, прежде всего на диалогичности общения, рефлексивной позиции ведущего, без оценочного принятия учащихся.

На каждом занятии предусматривается практическая деятельность, включающая в себя работу с диагностическими методиками, участие в различных профориентационных играх (деловых, карточных, ролевых и пр.), выполнение упражнений, разгадывание кроссвордов, заполнение Портфолио. Предполагается также использование таких активных методов обучения, как эвристическая беседа, эвристический семинар, проблемное изложение учебного материала.

В течение реализации программы проводятся родительские собрания (в соответствии с планом), на которых освещается проблема профессионального самоопределения, освещаются ошибки выбора профессии, дается информация о рынке труда, престижных и востребованных профессиях ХМАО, родителям предоставляется информация о результатах диагностики (по желанию школьников).

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

- презентации (лонгриды) к каждому занятию, включающие в том числе
видеоматериалы, свёрстанные в видео- конструкторе ;

- дидактические материалы для организации групповой работы;

- рабочая тетрадь (блокнот) для каждого учащегося.

* 1. **Кадровое обеспечение программы**

Реализация программы обеспечивается педагогом дополнительного образования, соответствующим требованиям профессионального стандарта: высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки" или Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению программы.

**2.6. Система работы с родителями**

**Цель:** организовать сотрудничество между педагогом и родителями в интересах творческого и свободного развития личности ребенка.

**Задачи:**

* установление партнерских отношений с семьей каждого учащегося;
* объединение усилий для полноценного развития и воспитания учащегося;
* создание атмосферы общности интересов, эмоциональной поддержки;
* активизация и обогащение воспитательных умений родителей.

**Основные направления по работе с родителями:**

* вовлечение членов семьи в учебно-воспитательный процесс, в совместную с детьми творческую социально значимую деятельность;
* организация совместной досуговой деятельности;
* повышение педагогических знаний членов семьи.

**План работы с родителями**

*Таблица 6*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование мероприятия | Срок проведения |
| 1. | Открытые занятия  | Каждое последнее занятие месяца |
| 2. | Разработка и распространение информационных буклетов (через социальные сети и через личное обращение) | 1 раз в 2 месяца |
| 3. | Общение через социальные сети по организационным вопросам (приглашение родителей на мероприятия, реклама деятельности, просвещение по вопросам образования и воспитания) | В течение года(по мере необходимости) |
| 4. | Индивидуальные консультации по вопросам развития творческого потенциала ребенка | В течение года(по мере обращения) |
| 5. | Проведение культурно-массовых мероприятий совместно с родителями (привлечение родителей, приглашения через социальные сети) | По плану работы ДДТ |
| 6. | Анкетирование, опросы, диагностика родителей | По плану ДДТ |
| 7. | Проведение, организация и приглашение родителей на концерты ДДТ | В течение года |
| 8. | Поощрение родителей на отчётном концерте ДДТ | По итогам учебного года, при достижении высокого результата ребенка |
| 9. | Родительские собрания | В начале и конце учебного года |

* 1. **Информационные ресурсы- источники, используемые при реализации программы**

**для обучающихся (для дополнительного чтения)**

1. Алиева Н. Блокнот-навигатор «160 страниц о моём будущем».- М.: ООО «Первая Оперативная Типография», 2018
2. Грецов А.Г. Выбираем профессию. Советы практического психолога. – СПб.: Питер, 2007.
3. Климов Е.А. Как выбирать профессию: Кн.для учащихся. – М.: Просвещение, 1984
4. Мир профессий: Человек – природа/ Сост. С.Левиева. – М.: Мол.гвардия, 1985
5. Мир профессий: Человек – техника/ Сост. Д.Каверина. – М.: Мол.гвардия, 1988
6. Мир профессий: Человек – художественный образ/ Сост. А.Смирнов; предис. В.Рябова, А.Смирнова.  – М.: Мол.гвардия, 1987
7. Резапкина Г. Я и моя профессия. Факультативный курс для учащихся 9-х классов.//Школьный психолог, № 14, 1999г..
8. Тутубалина Н.В. Твоя будущая профессия: сборник тестов по профессиональной ориентации/ Н.В. Тутубалина – Ростов н/Д.: «Феникс», 2005
9. Энциклопедия для детей. [Т.34]. Выбор профессии/ред. Коллегия: М.Аксёнова, Е.Ананьева и др. – М.: Мир энциклопедий Аванта+, Астрель, 2008

**Интернет-ресурсы для учащихся (для самостоятельного изучения, практики)**

1. Канал «Бизнес молодость». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UCHkwstIzx7rMCgK4bqLmTrA](https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/channel/UCHkwstIzx7rMCgK4bqLmTrA&sa=D&ust=1564574084145000)
2. Канал «Навигатум игровые профориентационные материалы». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.youtube.com/NavigatumRu](https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/NavigatumRu&sa=D&ust=1564574084146000)
3. Канал «Работа.ру». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UCVOJkMjKpE6GtWU87jvOhHA](https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/channel/UCVOJkMjKpE6GtWU87jvOhHA&sa=D&ust=1564574084146000)
4. Портал «Zасобой». (Электронный ресурс). Режим доступа: https://www.засобой.рф/
5. Портал «ПроеКТОриЯ – твоя профессиональная территория». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://proektoria.online/](https://www.google.com/url?q=https://proektoria.online/&sa=D&ust=1564574084147000)
6. Портал «Работа в России/Каталог вакансий». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.rabota.ru/vacancy/catalogue](https://www.google.com/url?q=https://www.rabota.ru/vacancy/catalogue&sa=D&ust=1564574084147000)
7. Сайт компании интернет-рекрутмента «**HeadHunter в Кирове».**(Электронный ресурс). Режим доступа: [https://kirov.hh.ru/](https://www.google.com/url?q=https://kirov.hh.ru/&sa=D&ust=1564574084148000)
8. Сайт Резапкиной Г.В. «Методический кабинет профориентации» (Электронный ресурс). Режим доступа: [http://metodkabi.net.ru/](https://www.google.com/url?q=http://metodkabi.net.ru/&sa=D&ust=1564574084149000)
9. Центр тестирования и развития «Гуманитарные технологии». (Электронный ресурс). Режим доступа: https://профориентация.рф/

**для педагога**

1. Алиева Н. Блокнот-навигатор «160 страниц о моём будущем».- М.: ООО «Первая Оперативная Типография», 2018
2. Безденежных И. В. Технология поиска работы: Пособие для учителей общеобразовательных учреждений. - Киров: Изд-во Кировского областного ИУУ, 2003.
3. Грецов А.Г. Выбираем профессию. Советы практического психолога. – СПб.: Питер, 2007.
4. Дидактический материал по курсу «Твоя профессиональная карьера»: Кн. для учителя – М: Просвещение, 1999.
5. Климов Е. А. Памятка профконсультанту/ Е.А.Климов. – М., 2000
6. Климов Е. Психолого-педагогические проблемы профессиональной консультации. – М.: Знание, 1983.
7. Льюис Д. Тренинг эффективного общения. - М., 2002.
8. Малкина-Пых И.Г. Справочник практического психолога – М., 2004
9. Методика преподавания курса «Твоя профессиональная карьера»: Кн.для учителя – М: Просвещение, 1999.
10. Овчарова Р.В. Справочная книга школьного психолога-2-е изд., дораб. — М.: «Просвещение», «Учебная литература», 1996
11. Профессиональная и трудовая ориентация детей с ограниченными возможностями. Методические рекомендации. — М., 2006г.;
12. Пряжников Н.С. Профессиональное и личностное самоопределение. М., 2000.
13. Сборник учебно-программных материалов по курсу «Технология поиска работы»/ Под ред.Тюшляевой С.И. - Киров, 1999.
14. Старобина Е.М. Профессиональная подготовка лиц с умственной отсталостью. – М., 2003г.;
15. Технология профессионального успеха: Учеб. для 10-11 кл./ В.П.Бондарев, А.В.Гапоненко, Л.А.Зингер и др.; под.ред.С.Н.Чистяковой. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2003.
16. Трошин О.В., Жулина Е.В., Кудрявцев В.А. Основы социальной реабилитации и профориентации. – М.: Издательство «ТЦ Сфера», 2007г.;
17. Трудовая и медицинская реабилитация детей и подростков с ограниченными возможностями / Под ред. Ю.А.Блинкова, С.А.Игнатьева, Н.К.Горшунова. — М., 2002.
18. Тутубалина Н.В. Твоя будущая профессия: сборник тестов по профессиональной ориентации/ Н.В. Тутубалина – Ростов н/Д.: «Феникс», 2005
19. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Приложение к приказу Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897
20. Чернявская А. П. Психологическое консультирование по профессиональной ориентации – М: Психология для всех, 2001.

**Интернет-ресурсы, использованные для подготовки программы:**

* Статья «Ольга Васильева: в школу необходимо вернуть профориентацию». (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.pravmir.ru/olga-vasileva-v-shkolu-neobhodimo-vernut-proforientatsiyu/](https://www.google.com/url?q=https://www.pravmir.ru/olga-vasileva-v-shkolu-neobhodimo-vernut-proforientatsiyu/&sa=D&ust=1564574084152000)
* Портал информационной поддержки руководителей образования «Актион» Образование (Электронный ресурс). Режим доступа: [https://www.menobr.ru/vneurochnaya-deyatelnost](https://www.google.com/url?q=https://www.menobr.ru/vneurochnaya-deyatelnost&sa=D&ust=1564574084152000)