

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества «На 9-ой линии» Василеостровского района Санкт-Петербурга

**ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ «КУБ»
(КАРЬЕРА. УСПЕХ. БИЗНЕС)**

Авторы:

Рыбакова Екатерина Алексеевна,
педагог-организатор,
педагог дополнительного образования

Ершова Ирина Игоревна,
педагог-организатор

ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ «КУБ» (КАРЬЕРА. УСПЕХ. БИЗНЕС)

Проект «КУБ» - профориентационная программа для учащихся старших классов. Актуальность проекта обусловлена возрастающими требованиями современного мира к уровню профессиональной подготовки кадров, а также проблемой профессионального самоопределения подростков. Проект позволяет инициировать участие обучающихся в профессиональных пробах. Участникам, успешно завершившим курс обучения и подготовки, предлагается официальное оплачиваемое трудоустройство в летние городские лагеря дневного пребывания. Проект реализуется при участии широкого круга партнеров, участвующих в обучении и подготовке кандидатов, их трудоустройстве и дальнейшем сопровождении.

Проект «КУБ» ориентирован на содержательную занятость подростков, освоение ими основ «ремесла» организатора детского досуга. Проект нацелен на развитие творческого потенциала подростков, на формирование у них начальных трудовых навыков и коммуникативных компетенций. Участие в проекте дает возможность старшеклассникам попробовать себя в роли наставников младших школьников и нацеливает их на дальнейший выбор профессий педагогической направленности.

Основные этапы, активности и мероприятия проекта:

- организационная встреча участников с организаторами проекта и партнерами, осуществляющими обучение и подготовку;
- обучение участников проекта по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Курсы вожатского мастерства «КУБ»;
- выездная встреча - посещение школы вожатского мастерства межвузовского круглогодичного студенческого педагогического отряда «Корчагинцы»;
- блок тренингов от партнеров;
- блок семинаров от партнеров по игротехнике и игрофикации в образовании: игровые технологии; «живые» игры; настольные игры;
- серия игровых практик от партнеров и организаторов проекта;
- подготовка к трудоустройству;
- трудоустройство участников проекта, успешно завершивших курс обучения и подготовки;
- методическое и организационное сопровождение участников проекта (помощь в разработке мероприятий на смене в лагере);
- консультирование участников проекта педагогами-психологами (помощь в решении конфликтов, психологическая поддержка).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курсы вожатского мастерства «КУБ»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курсы вожатского мастерства «КУБ» включает широкий спектр тем, нацеленных на формирование предпрофессиональных знаний и навыков в области организации детского досуга, а также на формирование личностных качеств и компетенций, актуальных в различных сферах жизни.

Учебный план программы

№ раздела	Разделы / темы занятий	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Вводное занятие	1.5	1.5	3	Опрос
1.	Основы организаторской деятельности	10	14	24	Творческая работа; разработка сценарного хода; КТД; опросы
1.1.	Законодательные основы и нормативные документы, касающиеся образования, досуга и безопасности детей в РФ	2	1	3	
1.2.	Организатор детского досуга: ретроспектива и перспектива	3	3	6	
1.3.	Основные формы воспитательной работы (знакомство с формами организации детского досуга: событие, мероприятие, КТД, игра, «огонек»)	5	10	15	

2.	Временный детский коллектив	11	25	36	Разработка плана-сетки; творческая работа; выступление; опросы
2.1.	Характеристика временного детского коллектива и специфика работы с ним	3	3	6	
2.2.	Основы возрастной психологии и конфликтологии	6	9	15	
2.3.	Лидерство и командообразование	2	13	15	
3.	Игры и игровые программы	7	35	42	Адаптация игры; творческая работа; итоговая работа; опросы
3.1.	Классификация и педагогическое значение игр	2	4	6	
3.2.	Технология создания и адаптации игр и игровых программ	3	6	9	
3.3.	Методическая копилка организатора детского досуга	2	25	27	
	Заключительное занятие	1	2	3	Коллективная рефлексия, рейтинг
	Итого	30.5	77.5	108	

Планируемые результаты реализации программы

В результате освоения программы «Курсы вожатского мастерства «КУБ» учащийся:

- получит представления:
 - о законодательных основах и нормативных документах, касающихся образования, досуга и безопасности детей в РФ;
 - об истории профессий социально-культурной сферы и педагогической направленности, а также о новых профессиях рынка труда, появляющихся в данной сфере;
 - о возрастных особенностях детей младшей и средней школы;
 - об основах конфликтологии и особенностях работы с временным детским коллективом;
 - о режиме и принципах функционирования летнего городского лагеря дневного пребывания;
 - об основных формах организации детского досуга;
 - о классификации игр и способов их адаптации и освоит технологию создания игровых приемов;
- научиться организовывать и проводить массовые мероприятия для детей, писать сценарии мероприятий различного уровня;
- приобретет навыки организатора детского досуга, научится выстраивать эффективное взаимодействие с детьми с учетом их возрастных особенностей;
- у учащегося будет проявляться отношение к социально-культурной и педагогической деятельности как к творческому труду;
- у учащегося будут сформированы ориентация в профессиях социально-культурной сферы и педагогической направленности.

Для учета достижений обучающихся используется балльно-рейтинговая система. В программе предусмотрено 9 зачетных занятий:

- творческая работа в группах: проектирование «портретов» специалистов профессий будущего (игропедагог, игромастер, игротехник) – составление инфографики компетенций, качеств, навыков и т.д.;
- составление и оформление сценария массового мероприятия для учащихся начальной школы;
- разработка КТД для учащихся начальной школы;
- составление тематической план-сетки по заданным условиям;
- творческая работа в группах: инфографика с психологическими портретами учащихся начальной и средней школы;
- публичное выступление по заданной теме;
- адаптация игры в соответствии с заданной легендой (разработка игрового приема);

- творческая работа в группах – разработка и оформление элементов отрядного уголка;
- итоговая работа «Разработка игровой досуговой программы».

Итоговая работа представляет собой создание игровой досуговой программы, что полностью соответствует испытанию для участников городского конкурса профессионального мастерства «Шаг в профессию» в компетенции «Игротехник» в рамках открытого регионального чемпионата Санкт-Петербурга «Молодые профессионалы» (WorldSkillsJuniorRussia). Организаторами и главными экспертами компетенции являются авторы данного проекта. Бланк конкурсного задания (Приложение 1) также разработан авторами проекта и находится в открытом доступе, как для участников проекта, так и для всех желающих принять участие в городском конкурсе профессионального мастерства. Участники проекта могут стать и участниками конкурса.

Авторы проекта предлагают учащимся различные «легенды» (Приложение 2), в соответствии с которыми необходимо заполнить бланк разработки игровой досуговой программы. Однако легенда для испытания на городском конкурсе профессионального мастерства остается неизвестной для всех участников городского конкурса – конверт с конкурсной легендой распечатывается непосредственно на городском конкурсе.

Трудоустройство участников проекта

Участникам, успешно завершившим курс обучения и подготовки, предлагается официальное оплачиваемое трудоустройство по должности «Помощник специалиста» в летние городские лагеря дневного пребывания, которые открываются в период летних каникул на базах школ. Трудоустроенные ребята оказывают помощь воспитателям на отрядах в организации досуга отдыхающих детей в течение одной летней смены, а также выполняют и другой функционал, необходимый для успешного функционирования летнего городского лагеря.

Примерные функциональные обязанности по должности «Помощник специалиста»

1. Работа с оргтехникой (на многофункциональных устройствах): подготовка текстовых и графических документов к печати: набор, техническая корректура, печать, сканирование и копирование документов.
2. Работа с компьютерными архивами и электронным документооборотом.
3. Работа в стандартных программах пакета MS Office: Word, Excel, PowerPoint.
4. Помощь в делопроизводстве при работе с документами, касающимися функционирования лагеря, исходящей и входящей документацией; помощь в работе с план-сеткой смены, в том числе включая помощь в составлении плана дня и т.д.
5. Подбор и подготовка аудиоматериалов и видеоматериалов для сопровождения мероприятий.
6. Помощь в подготовке методического обеспечения: создание мультимедийных материалов для проведения игровых программ, в том числе игровых презентаций, маршрутных листов, афиш, раздаточного материала и пр.
7. Написание сценариев игр и игровых программ, конкурсов, праздников и других мероприятий.
8. Фото и видеофиксация мероприятий.
9. Подготовка материалов для публикации в школьных и районных СМИ, включая официальные группы в социальных сетях, новостных пресс-релизов (анонсов и пост-релизов).
10. Помощь в подготовке помещений к проведению мероприятий: подготовка информационных материалов, реквизита, подготовка мультимедийного оборудования, оформление помещений (отрядных уголков) в соответствии с тематикой смены.

Условия реализации проекта

Реализация проекта предполагает разработку и выпуск необходимой печатной продукции; закупку необходимого реквизита, канцелярских принадлежностей и пр. Для проведения обучения необходимы кабинеты с мультимедийным оборудованием.

Кадровые условия реализации проекта (партнеры проекта и их деятельность в рамках проекта):

- Отдел образования администрации Василеостровского района (юридическая и информационная поддержка проекта; анонс проекта в ОУ района);
- ООО «Школа Будущих Президентов» (непосредственный работодатель участников проекта; организатор обучающих семинаров и игровых практик для участников проекта; также

занимаются делопроизводством, документооборотом и бухгалтерией по части трудоустройства участников проекта);

- Агентство занятости населения Василеостровского района (юридическая помощь; реализация государственной программы по трудоустройству несовершеннолетней молодежи на период летних каникул);
- Центр психолого-педагогической медицинской и социальной помощи Василеостровского района (блок тренингов; психологическое сопровождение и консультации для участников проекта);
- образовательные учреждения района, на базе которых открываются городские летние лагеря (базы, на которых работают трудоустроенные участники проекта);
- Межвузовский круглогодичный студенческий педагогический отряд «Корчагинцы» на базе СПбГЭТУ и студенческий педагогический Отряд «Алые Паруса» на базе СПбПУ (блок игровых практик).

Возможность использования практики в опыте работы образовательных организаций

Проект может быть интересен:

- работникам общего и дополнительного образования (учителя и педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы, психологи, руководители);
- образовательным учреждениям, на базе которых открываются летние городские лагеря дневного пребывания;
- учащимся старших классов и их родителям;
- потенциальным партнерам (вузам, колледжам, студенческим педагогическим отрядам, психолого-педагогическим центрам, Агентствам занятости населения, представителям профессий социально-культурной сферы и педагогической направленности и т.д.).

Технологическая карта проекта (для использования в работе ОУ)

Методы реализации проекта (описание методов реализации проекта, ведущих к решению поставленных задач)
1. Формулировка целей и разработка образовательной программы
Работа по составлению концепции проекта, составление методической и документационной базы проекта
2. Поиск партнеров
Обеспечение сотрудничества с партнёрами по проекту, заинтересованными в успешном решении основной цели проекта; согласование целей и задач проекта; утверждение документационной базы проекта; распределение обязанностей
3. Комплектование материально-технической базы проекта
Разработка и выпуск необходимой печатной продукции; закупка необходимого реквизита, канцелярии и пр.
4. Анонс проекта
Анонс проекта в ОУ района (распространение информационного письма, афиш)
5. Формирование группы
Прием заявок-резюме и сопроводительных писем, индивидуальные собеседования, утверждение состава группы
6. Запуск блока обучения
Тренинги, мастер-классы, выездные занятия, увлекательные лекции и практики (в рамках образовательной программы и активностей от партнеров)
7. Трудоустройство
Официальное трудоустройство участников проекта, успешно окончивших курс обучения и подготовки; методическое и психологическое сопровождение участников проекта в работе
8. Подведение итогов
Анкетирование всех стейкхолдеров проекта, получение обратной связи, отзывов; планирование дальнейшей деятельности в рамках реализации проекта
9. Распространение опыта
Участие в конкурсах, семинарах, конференциях

Бланк для выполнения конкурсного задания по разработке игровой досуговой программы

Название команды, образовательное учреждение: _____ ФИО участников, возраст: 1. _____ 2. _____	
Описание сюжетного хода игры:	
Блок компетенций I. Умение разработать игру, используя основные структурные составляющие	
Опишите завязку и погружение в игровую ситуацию:	
Критерий: наличие завязки и погружения в игровую ситуацию. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите подробно ход игрового действия (игровые приемы):	
Критерий: наличие развернутого сюжетного хода игрового действия (игровые приемы). Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите кульминационную точку игрового действия и развязку игровой ситуации:	
Критерий: наличие кульминационной точки игрового действия и развязки игровой ситуации. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите способы проведения рефлексии и обратной связи:	
Критерий: наличие рефлексии и обратной связи. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Блок компетенций II. Умение адаптировать игру	
Впишите название игры и опишите общую идею сюжетного хода (концепцию):	
Критерий: наличие названия и общей идеи сюжетного хода. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите образ ведущего:	
Критерий: наличие образа ведущего. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите игровой реквизит, оформление игрового пространства и мультимедийное сопровождение игры:	
Критерий: наличие игрового реквизита, оформления игрового пространства и мультимедийное сопровождения игры Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Блок компетенций III. Умение смоделировать игровое действие	
Опишите подробно игровую цель:	
Критерий: наличие обоснованной и реальной игровой цели. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите способ деления участников игры на команды:	
Критерий: наличие способа деления участников игры на команды. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:
Опишите способы коммуникации участников игры:	
Критерий: наличие способов коммуникации участников игры. Объективная оценка (0-5); Экспертная оценка (0-3).	Общая оценка:

**Возможные «легенды» для работы
с бланком задания по разработке игровой досуговой программы**

Легенда 1

Вас пригласили в загородный лагерь «Вся наша жизнь – игра» провести увлекательную игровую программу для детей от 8 до 10 лет. Тема смены – «Мир открытий». Так как смена только началась, администрация лагеря просит вас, чтобы в игровой программе были продуманы задания на сплочение ребят внутри отряда. Для проведения игровой программы вы можете задействовать как территорию лагеря, так и актовый зал. Вам обещали хороший гонорар, ведь вы славитесь лучшими игровыми программами для детей и являетесь известными игротехниками Санкт-Петербурга.

Характеристика аудитории

Дети, отдыхающие на смене в загородном лагере; возрастная категория 8-10 лет

Тема

«Мир открытий»

Неигровая цель

Командообразование, сплочение коллектива

Легенда 2

Осенью 2018 года команда психологов проводит увлекательный тренинг «Креативное мышление» для групп детей начальной школы. Программа тренинга рассчитана на 10 дней. На пятый день тренинга запланировано пригласить игротехников для проведения игровой программы, которая будет направлена на развитие фантазии, воображения и нестандартного мышления у младших школьников. Игровая программа должна включать различные творческие активности, которые преподносятся детям в игровой форме. Для проведения игровой программы вы можете задействовать не более 5 кабинетов и большой актовый зал. Вам обещали хороший гонорар, ведь вы славитесь лучшими игровыми программами для детей и являетесь известными игротехниками Санкт-Петербурга.

Характеристика аудитории

Дети начальной школы, 3 класс (8-9 лет)

Тема

«Креативное мышление»

Неигровая цель

Создание условий для развития фантазии, воображения и нестандартного мышления у младших школьников.

Легенда 3

Классный руководитель 3 класса пригласил игротехников для проведения увлекательной игровой программы, которая поможет решить проблему, связанную с тем, что дети данного класса плохо запоминают информацию, не могут сосредоточиться, их внимание рассеянно. Классный руководитель просит вас, чтобы игровые приемы были направлены на улучшение памяти и внимания ребят. Для проведения игровой программы вы можете задействовать актовый зал школы. Вам обещали хороший гонорар, ведь вы славитесь лучшими игровыми программами для детей и являетесь известными игротехниками Санкт-Петербурга.

Характеристика аудитории

Дети начальной школы, 3 класс (8-9 лет)

Неигровая цель:

Создание условий для улучшения памяти и внимания школьников

Заявка-резюме для участия в проекте «КУБ»

ФИО:

Дата рождения:

Школа, класс:

Адрес регистрации, контактный телефон:

Опыт социально значимой (общественной) деятельности:

Опыт работы (если имеется; с указанием места работы, занимаемой должности и кратким описанием функциональных обязанностей):

Приоритетные для поступления учебные заведения профессионального образования (вузы, колледжи) с указанием факультета или направления и специальности:

Увлечения:

Достижения:

Личностные качества:

Дополнительная информация о себе:

Сопроводительное мотивационное письмо-эссе

Примерные тезисы для освещения; максимальный объем – 1 страница

- Мне интересен проект «КУБ», потому что ...
- Я являюсь подходящим кандидатом для участия в проекте «КУБ», потому что ...
- Для меня участие в проекте «КУБ» - это возможность ...
- От участия в проекте «КУБ» я ожидаю ...