

Государственное автономное нетиповое образовательное
учреждение Свердловской области «Дворец молодежи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 5 от 26.05.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А.Н. Слизько
Приказ № 551-д от 27.05.2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности**

Вариативный модуль "Проектная деятельность"
Стартовый уровень

Возраст обучающихся:

11-17 лет

Срок реализации: 1 год

СОГЛАСОВАНО:

Начальник центра цифрового
образования детей «IT-куб»
«Солнечный»
_____ К.В. Галицких
«12» мая 2022 г.

Авторы-составители:

Оборина И.А. зам. начальника по
учебной части;
Рылина С.С., методист;
Малютина Д.С., методист;
Савостьянова Я.Ю., методист

г. Екатеринбург, 2022

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Происходящие изменения в современном обществе требуют развития новых способов образования, педагогических технологий, нацеленных на индивидуальное развитие личности, творческую инициативность, выработку навыка самостоятельной навигации в информационных полях, формирование у обучающихся универсального умения ставить и решать задачи для разрешения возникающих в жизни проблем, одной из таких технологий является проектная деятельность, реализующая связь обучения с жизнью и формирующая активную, самостоятельную позицию учащихся.

1.1.1. Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Проектная деятельность" имеет социально-гуманитарную направленность, которая ориентирована на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном развитии.

1.1.2. Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

1.Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);

2.Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;

3.Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации»;

4.Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

5.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196»;

6.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» ред. от 02.02.2021г.;

7.Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

8.Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

9.Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09–3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

10.Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

11.Положением о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи», утвержденного приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 29.11.2018г. №593-Д;

12.Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13.Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);

14.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03 2022г № 678-р;

15.Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации» Развитие образования;

16.Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5).

1.1.3. Актуальность

В рамках программы обучающиеся получают знания, умения и навыки ведения технических проектов. Научатся планировать свою деятельность, собирать и обрабатывать информацию, анализировать и мыслить критически, составлять отчетные материалы, работать в команде, визуализировать и презентовать идеи и решения, выступая публично.

Новизна программы курса заключается в том, что она представляет сочетание форм и методов обучения, которые соответствуют требованиям, предъявляемым к современному образовательному процессу, а погружение обучающихся в мир проектной деятельности позволит пробудить у них интерес к решению учебных и социально-значимых проблем.

1.1.4. Отличительные особенности общеразвивающей программы

Отличительная особенность дополнительной общеразвивающей программы «Проектная деятельность» в том, что она является практико-ориентированной. Данная программа позволяет осуществлять свободный выбор темы проекта, которая привязывается к основному направлению.

Содержание и материал программы имеет «Стартовый уровень» сложности, который предполагает минимальный уровень освоения материала общеразвивающей программы.

1.1.5. Адресат общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Проектная деятельность» рассчитана на обучающихся 11–17 лет, мотивированных к обучению и обладающих системным мышлением. На обучение по программе принимаются все желающие из числа уникального контингента.

Группы формируются по следующему принципу 11-13 лет (средний школьный возраст) и 14-17 лет (старший школьный возраст). Разделение обучающихся на группу по данному принципу обуславливается возрастными особенностями.

Количество обучающихся в учебной группе составляет от 8 до 12 человек.

Подростковый возраст (11-13 лет) — период взросления, промежуточный между детством и взрослостью. После его окончания подросток обретает зрелость, характеризующуюся физическим, эмоциональным, социальными интеллектуальным развитием.

Подростковый возраст описывается как парадоксальный, противоречивый: чрезмерная активность сменяется усталостью, весёлость — унынием, уверенность в себе — застенчивостью, эгоизм чередуется с альтруистичностью, стремление к общению — с замкнутостью.

В подростковом возрасте активно развивается самосознание.

Подросток начинает размышлять не только о внешних событиях, но и собственных мыслях, чувствах и поступках. У него появляется способность смотреть на себя со стороны, глазами других людей и самостоятельно оценивать свои достоинства и недостатки.

Благодаря развитию мышления подросток становится способным предвидеть и прогнозировать последствия событий, в том числе своего поведения. Ведущая деятельность подросткового возраста направлена не только на глубокое, личное взаимодействие и общение со сверстниками, но и освоение различных норм и правил социального поведения, взаимодействия в обществе, что способствует социализации обучающихся в образовательную среду. Познавательная деятельность направлена на познание системы отношений в разных ситуациях.

Социальная ситуация развития юношеского возраста (14–17 лет) приводит к необходимости самоопределения и планирования собственного будущего. Социально-значимая деятельность является ведущей, средством реализации выступает учебно-профессиональная деятельность, наработка необходимых навыков. Познавательная деятельность направлена на познание профессий. Преимущественно развивается познавательная сфера психики.

Юношеский возраст связан с формированием активной жизненной позиции, самоопределением, осознанием собственной значимости. Все это неотделимо от формирования мировоззрения как системы устойчивых взглядов на мир в целом и свое место в нём.

Формирование мировоззрения становится возможным благодаря развитию мышления. В юности развивается абстрактное и логическое мышление. Мыслительная деятельность старшеклассников более активна и самостоятельна; они более критично относятся как к преподавателям, так и к содержанию получаемых знаний. Юноша интересуется тем, что неоднозначно, что не изучено, что требует самостоятельного обдумывания. Они очень ценят нестандартную форму подачи материала, эрудицию преподавателя.

Юношеский возраст традиционно принято рассматривать «стоящим на

пороге» взрослой жизни, полным планов и надежд, обращенным в будущее. В этот относительно короткий срок юноше нужно создать жизненный план: решить, кем быть (профессиональное самоопределение) и каким быть (личностное самоопределение) в своей будущей жизни. Жизненный план — не то же самое, что подростковые туманные мечты о будущем. Юноша должен не просто представлять себе своё будущее в общих чертах, а осознавать способы достижения поставленных жизненных целей.

1.1.6. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Длительность одного занятия – 2 академических часа (45 минут один академический час) с одним обязательным десятиминутным перерывом, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

1.1.7. Срок освоения – общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 учебный год (9 календарных месяцев, 36 учебных недель)

1.1.8. Форма обучения очная, с возможностью применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.)

1.1.9. Объем общеразвивающей программы

Объем общеразвивающей программы составляет 144 часа в год.

1.1.10. Уровень общеразвивающей программы

Содержание программы дополнительного образования детей организовано в соответствии со стартовым уровнем сложности, что предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы, изучая самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляя обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – формирование интереса к проектной деятельности у детей подросткового возраста.

Задачи:

Обучающие:

- формировать понимание последовательности «жизненного цикла проекта»;
- формировать понимание принципов управления технологическими проектами
- формировать понимание принципов и этапов дизайн-мышления
- формировать навыки необходимые для проектной деятельности: поиск материалов для проекта, фокусировка проблемы на основании проблемного поля, поиск и анализ существующих решений;

Развивающие:

- формировать междисциплинарные взаимосвязи посредством проектной деятельности;
- формирование трудовых умений и навыков,
- формирование умения планировать работу по реализации замысла, предвидеть результат и достигать его
- развитие у детей воображения, пространственного мышления,
- развитие умения планировать свои действия с учётом фактора времени;
- развитие умения визуального представления информации в т.ч. собственных проектов;
- содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка;

Воспитательные:

- воспитания интереса к технике и технологиям;

- способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения при учёте мнений других обучающихся;
- содействовать повышению уровня мотивации на занятиях через средства обучения;
- содействовать воспитанию культуры общения;
- развитие основ коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- воспитание ценностного отношения к своему здоровью и безопасного образа жизни.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название блока/темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Проект. Жизненный цикл проекта	14	5	9	Тест
2.	Дизайн-мышление: что? зачем? как?	38	19	19	Тест
3	Презентация продукта	20	4	16	Презентация продукта
4.	Кейсовый модуль	24	-	24	Презентация кейса
5	Проектный модуль	48	-	48	Презентация проекта
Итого:		144	28	116	

1.3.2. Учебный (тематический) план

№	Название кейса/проекта	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Проект. Жизненный цикл проекта	14	11	3	
1.1	Жизненный цикл проекта: Определение проблемы и целеполагание	2	2		опрос

1.2	Жизненный цикл проекта: Планирование	2	2		опрос
1.3	Жизненный цикл проекта: Выполнение проекта	2	2		опрос
1.4	Жизненный цикл проекта: Защита проекта	2	2		опрос
1.5	Жизненный цикл: Оценка проекта	2	2		опрос
1.6	Битва методологий управления проектами	4	1	3	дискуссия
2.	Дизайн-мышление: что? зачем? как?	38	19	19	тест
2.1	<i>Эмпатия</i>	8	4	4	
2.1. 1	Карта стейкхолдеров	2	1	1	карта стейкхолдеров
2.1. 2	Глубинное интервью	2	1	1	шаблон вопросов
2.1. 3	Карта эмпатии	2	1	1	карта эмпатии
2.1. 4	Карта пути пользователя	2	1	1	карта пути пользователя
2.2	<i>Фокус</i>	12	6	6	
2.2. 1	Генерация идей	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.2. 2	Брейншторм	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.2. 3	Точка зрения	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.2. 4	Чек-лист	2	1	1	чек-лист
2.2. 5	Формула для постановки задач	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.2. 6	Проверка постановки задач	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.3	<i>Идея</i>	8	4	4	
2.3. 1	Как бы мы могли?	2	1	1	устный опрос
2.3. 2	Сортировка идей	2	1	1	коллективный анализ

2.3.3	Создание ограничений	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.3.4	Отбор идей	2	1	1	коллективный анализ
2.4	<i>Прототип</i>	4	2	2	
2.4.1	Прототип для эмпатии	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.4.2	Прототип для тестирования	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.5	<i>Тест</i>	6	3	3	
2.5.1	Взгляд первооткрывателя	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.5.2	Тестирование с потребителем	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.5.3	Матрица обратной связи	2	1	1	Матрица обратной связи
3	<i>Презентация продукта</i>	20	4	16	<i>Презентация продукта</i>
3.1	Правила презентации продукта	4	1	3	опрос
3.2	Создание презентаций продукта (в доступном ПО)	6	1	5	презентация
3.3	Видеообзор продукта	6	1	5	видеоролик
3.4	«Рыба» для защиты	4	1	3	документ
4.	<i>Кейсовый модуль</i>	24	-	24	<i>Презентация кейса</i>
4.1	Постановка проблемы	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.2	Аналитическая часть	4	-	4	Педагогическое наблюдение
4.3	Концепция решения	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.4	Техническая и технологическая проработка продукта	6	-	6	Педагогическое наблюдение
4.5	Тестирование и доработка продукта	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.6	Экономическая проработка проекта	2	-	2	Педагогическое наблюдение

4.7	Подготовка презентации продукта	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.8	Защита продукта	2	-	2	Презентация проекта
4.9	Оценка проекта	2		2	Педагогическое наблюдение
5	<i>Проектный модуль</i>	48	-	48	<i>Презентация проекта</i>
5.1	Постановка проблемы	4	-	4	Педагогическое наблюдение
5.2	Аналитическая часть	6	-	6	Педагогическое наблюдение
5.3	Концепция решения	4	-	4	Педагогическое наблюдение
5.4	Техническая и технологическая проработка продукта	16	-	16	Педагогическое наблюдение
5.5	Тестирование и доработка продукта	8	-	8	Педагогическое наблюдение
5.6	Экономическая проработка проекта	4	-	4	Педагогическое наблюдение
5.7	Подготовка презентации продукта	2	-	2	Педагогическое наблюдение
5.8	Защита продукта	2	-	2	Презентация проекта
5.9	Оценка проекта	2		2	Педагогическое наблюдение
Итого:		144	30	114	

1.3.3. Содержание учебного плана

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1. Проект. Жизненный цикл проекта			
1.1	Жизненный цикл проекта: Определение проблемы и целеполагание	Определение и понятие «проект». Виды проектов особенности этапа	
1.2	Жизненный цикл проекта: Планирование	Сущность и особенности этапа	
1.3	Жизненный цикл: Выполнение проекта	Сущность и особенности этапа	
1.4.	Жизненный цикл: Защита проекта	Сущность и особенности этапа	
1.5.	Жизненный цикл: Оценка проекта	Сущность и особенности этапа	
1.6	Битва методологий управления проектами	Методология управления проектом	Выбор оптимальной методологии управления проектом
2. Дизайн-мышление: что? зачем? как?			
2.1	Эмпатия	Определение «Дизайн-мышления» История формирования. Цель «Дизайн-мышления» Лучшие практики «Дизайн-мышления» Этапы «Дизайн-мышления» Инструменты этапа	Дизайн-исследования для эмпатического понимания потребителя и осознания как задач, так и возможностей бизнеса
2.2	Фокус	Инструменты этапа	Методы анализа информации и фокусировки на истинных потребностях
2.3	Идея	Инструменты этапа	Инструменты генерации идей и

			инновационного мышления в команде
2.4	Прототип	Инструменты этапа	Прототипирование объектов, среды и процессов
2.5	Тест	Инструменты этапа	Тестирование с потребителем и стейкхолдерами
3. Презентация продукта			
3.1	Правила презентации продукта	Правила презентации продукта	Создание «Кодекс правил»
3.2	Создание презентаций продукта (в доступном ПО)	Особенности способа презентации	Создание презентации продукта
3.3	Видеообзор продукта	Особенности способа презентации	Создание видеоролика продукта
3.4	«Рыба» для защиты	«Рыба» - что это и для чего?	создание собственной «Рыбы»
4. Кейсовый модуль			
4.1	Определение проблемы и целеполагание		
4.1.1	Постановка проблемы		Выявление и конкретизация проблемы и определение цели проекта. Разработка концепции проекта. Выбор типа продукта проекта
4.1.2	Аналитическая часть		
4.2	Планирование		
4.2.1	Концепция решения		Определение методов решения проблемы, источников информации, способов ее сбора и анализа. Постановка задач и обсуждение критериев оценки результатов. Определение способа представления результата, структуры проекта, содержание

			жизненного цикла проекта, составление дорожной карты проекта (основные мероприятия этапов, сроки реализации, формы отчетности)
4.3	Выполнение проекта		
4.3.1	Техническая и технологическая проработка продукта		Технологическая подготовка, изготовление, сборка, отладка, экспертиза, оценка эффективности, оптимизация объектов и процессов
4.3.2	Тестирование и доработка продукта		Тестирование в реальных условиях, внешняя независимая оценка. Доработка нефункционирующей или слабо работающей области продукта.
4.3.3	Экономическая проработка проекта		Составление карты проекта, выделение этапов дальнейшего развития проекта, анализ объемов рынка, расчет производственной себестоимости.
4.4	Защита проекта		
4.4.1	Подготовка презентации продукта		Подготовка презентации, прототипа, защитного слова проекта.
4.4.2	Защита продукта		Защита продукта
4.5	Оценка проекта		
4.5.1		Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов,	Оценочное заключение по проекту

		достижения поставленных целей	
5. Проектный модуль			
5.1	Определение проблемы и целеполагание		
	Постановка проблемы		Выявление и конкретизация проблемы и определение цели проекта. Разработка концепции проекта. Выбор типа продукта проекта
	Аналитическая часть		
5.2	Планирование		
	Концепция решения		Определение методов решения проблемы, источников информации, способов ее сбора и анализа. Постановка задач и обсуждение критериев оценки результатов. Определение способа представления результата, структуры проекта, содержание жизненного цикла проекта, составление дорожной карты проекта (основные мероприятия этапов, сроки реализации, формы отчетности)
5.3	Выполнение проекта		
	Техническая и технологическая проработка продукта		Технологическая подготовка, изготовление, сборка, отладка, экспертиза, оценка эффективности, оптимизация объектов и процессов

	Тестирование и доработка продукта		Тестирование в реальных условиях, внешняя независимая оценка. Доработка нефункционирующей или слабо работающей области продукта.
	Экономическая проработка проекта		Составление карты проекта, выделение этапов дальнейшего развития проекта, анализ объемов рынка, расчет производственной себестоимости.
5.4	Защита проекта		
	Подготовка презентации продукта		Подготовка презентации, прототипа, защитного слова проекта.
	Защита продукта		Защита продукта
5.5	Оценка проекта		
5.5.1		Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов, достижения поставленных целей	Оценочное заключение по проекту

1.4. Планируемые результаты обучения

Предметные результаты:

- сформировано понимание последовательности «жизненного цикла проекта»;
- сформировано понимание принципов управления технологическими проектами
- сформировано понимание принципов и этапов дизайн-мышления
- сформированы навыки необходимые для проектной деятельности:

поиск материалов для проекта, фокусировка проблемы на основании проблемного поля, поиск и анализ существующих решений;

Личностные результаты:

- проявляет интерес к технике и технологиям;
- проявляет умение отстаивать свою точку зрения при учёте мнений других обучающихся;
- проявляет учебную мотивацию при посещении занятий объединения;
- проявляет культуру общения на занятиях;
- проявляет основы коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- проявляет ценностное отношение к своему здоровью и безопасному образу жизни.

Метапредметные результаты:

- сформированы междисциплинарные взаимосвязи посредством проектной деятельности;
- сформированы трудовые умения и навыки;
- сформированы умения планировать работу по реализации замысла проекта
- проявляет воображение, пространственное мышление
- проявляет умение планировать свои действия с учётом фактора времени;
- проявляет умение визуального представления информации в т.ч. собственных проектов;
- проявляет интереса к изучению иностранного языка;

Раздел № II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1. Проект. Жизненный цикл проекта						
1.	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Жизненный цикл проекта: Определение проблемы и целеполагание	педагогическое наблюдение
2.	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Жизненный цикл проекта: планирование	педагогическое наблюдение
3.	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Жизненный цикл проекта: выполнение проекта	педагогическое наблюдение
4.	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Жизненный цикл проекта: защита проекта	педагогическое наблюдение
5.	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Жизненный цикл проекта: Оценка проекта	тест
6	Сентябрь		Лекция/ Обсуждение	2	Битва методологий управления проектами	педагогическое наблюдение
7	Октябрь		дискуссия	2		педагогическое наблюдение
2. Дизайн-мышление: что? зачем? как?						
8.	Октябрь		практическое занятие	2	Карта стейкхолдеров	Карта стейкхолдеров
9.	Октябрь		практическое занятие	2	Глубинное интервью	Глубинное интервью

10.	Октябрь		практическое занятие	2	Карта эмпатии	Карта эмпатии
11.	Октябрь		практическое занятие	2	Карта пути пользователя	Карта пути пользователя
12.	Октябрь		практическое занятие	2	Генерация идей	педагогическое наблюдение
13.	Октябрь		практическое занятие	2	Брейншторм	педагогическое наблюдение
14.	Октябрь		практическое занятие	2	Точка зрения	педагогическое наблюдение
15.	Ноябрь		практическое занятие	2	Чек-лист	Чек-лист
16.	Ноябрь		беседа	2	Формула для постановки задач	педагогическое наблюдение
17.	Ноябрь		тренинг	2	Проверка постановки задач	педагогическое наблюдение
18.	Ноябрь		круглый стол	2	Как бы мы могли?	устный опрос
19.	Ноябрь		беседа	2	Сортировка идей	коллективный анализ
20.	Ноябрь		сюжетно-ролевая игра	2	Создание ограничений	педагогическое наблюдение
21.	Ноябрь		галерея	2	Отбор идей	коллективный анализ
22.	Ноябрь		выставка	2	Прототип для эмпатии	педагогическое наблюдение
23.	Ноябрь		выставка	2	Прототип для тестирования	педагогическое наблюдение
24.	Декабрь		сюжетно-ролевая игра	2	Взгляд первооткрывателя	педагогическое наблюдение

25.	Декабрь		презентация	2	Тестирование с потребителем	педагогическое наблюдение
26.	Декабрь		круглый стол	2	Матрица обратной связи	Матрица обратной связи
3. Презентация продукта						
27	Декабрь		лекция	2	Правила презентации	педагогическое наблюдение
28	Декабрь		практическая работа	2		устный опрос
29	Декабрь		мини-лекция/беседа	2	Создание презентации продукта (в доступном ПО)	презентация
30	Декабрь		практическая работа	2		
31	Декабрь		презентация	2		
32	Декабрь		мини-лекция/беседа	2	Видеообзор продукта	видеоролик
33	Январь		практическая работа	2		
34	Январь		презентация	2		
35	Январь		мини-лекция/беседа	2	«Рыба» для защиты	документ
36	Январь		практическая работа	2		
4. Кейсовый модуль						
37.	Январь		мини-лекция/беседа	2	Постановка проблемы	педагогическое наблюдение
38	Январь		практическая работа	2	Аналитическая часть	педагогическое наблюдение
39	Февраль		практическая работа	2		аналитический отчет
40	Февраль		практическая работа	2	Концепция решения	педагогическое наблюдение

41	Февраль		лабораторная работа	2	Техническая и технологическая проработка	педагогическое наблюдение
42.	Февраль		лабораторная работа	2		педагогическое наблюдение
43.	Февраль		презентация	2		педагогическое наблюдение
44.	Февраль		практическая работа	2	Тестирование и доработка продукта	педагогическое наблюдение
45.	Февраль		практическая работа	2	Экономическая проработка проекта	педагогическое наблюдение
46.	Февраль		практическая работа	2	Подготовка презентации продукта	педагогическое наблюдение
47	Март		презентация	2	Защита продукта	педагогическое наблюдение
48	Март		беседа	2	Оценка проекта	педагогическое наблюдение

5. Проектный модуль

49	Март		практическая работа	2	Постановка проблемы	педагогическое наблюдение
50	Март		практическая работа	2		педагогическое наблюдение
51	Март		практическая работа	2	Аналитическая часть	педагогическое наблюдение
52	Март		практическая работа	2		педагогическое наблюдение
53	Март		практическая работа	2		педагогическое наблюдение
54	Март		практическая работа	2	Концепция решения	педагогическое наблюдение
55	Март		практическая работа	2		педагогическое наблюдение
56	Март		лабораторная работа	2	Техническая и технологическая проработка продукта	педагогическое наблюдение
57	Апрель		лабораторная работа	2		педагогическое наблюдение

58	Апрель		лабораторная работа	2		педагогическое наблюдение
59	Апрель		лабораторная работа	2		педагогическое наблюдение
60	Апрель		лабораторная работа			педагогическое наблюдение
61	Апрель		лабораторная работа			педагогическое наблюдение
62	Апрель		лабораторная работа			педагогическое наблюдение
63	Апрель		лабораторная работа			педагогическое наблюдение
64	Апрель		практическая работа		Тестирование и доработка продукта	педагогическое наблюдение
65.	Май		беседа			педагогическое наблюдение
66			лабораторная работа			педагогическое наблюдение
67.	Май		беседа			педагогическое наблюдение
68.	Май		практическая работа		Экономическая проработка проекта	педагогическое наблюдение
69.	Май		практическая работа			педагогическое наблюдение
70.	Май		практическая работа		Подготовка презентации продукта	педагогическое наблюдение
71.	Май		презентация		Защита продукта	педагогическое наблюдение
72.	Май		круглый стол		Оценка проекта	педагогическое наблюдение

2.2. Условия реализации общеразвивающей программы

Занятия проводятся с элементами игропрактики, деловой игры для создания у обучающихся интереса к учению, поэтому педагог-наставник создает необходимые условия для проведения образовательного процесса с учётом активации познавательной и созидательной деятельности обучающихся, наглядности изучаемого материала.

Учебные аудитории хорошо освещены естественным и электрическим светом, имеют современные технические средства обучения.

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- компьютерный класс, отвечающий требованиям СанПиН;
- кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, 1 рабочим местом для преподавателя (кабинет должен быть оснащён компьютерами для всех учащихся и преподавателя, а также возможностью выхода в интернет);
- качественное освещение.

Оборудование:

1. Персональный компьютер – 13 шт.
2. Интерактивный экран – 1 шт.
3. Флипчарт

Информационное обеспечение:

1. Операционная система Windows 7,8,10
2. поддерживаемые браузеры: Яндекс.Браузер

Расходные материалы:

1. Бумага А3
2. Простые карандаши

3. Бумага А4 для рисования и распечатки
4. Набор цветных карандашей
5. Нож макетный 18 мм.
6. Ножницы
7. Белый картон для макетирования
8. Цветной картон для макетирования
9. Линейка металлическая 500 мм.
10. Клей-момент
11. Клей карандаш
12. Скотч прозрачный
13. Расходные материалы

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающего профессиональными знаниями и компетенциями в области «Проектной деятельности».

Уровень образования педагога: среднее профессиональное образование, высшее образование – бакалавриат, высшее образование – специалитет или магистратура.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития учащегося.

Система мониторинга результатов обучающихся выстроена следующим образом:

1. определение начального уровня знаний, умений и навыков;
 2. итоговый контроль по первому блоку «Проект. Жизненный цикл проекта» (приложение 1)
 3. итоговый контроль по второму блоку «Дизайн-мышление: что? зачем? как?» (приложение 2)
 4. итоговый контроль по третьему блоку «Презентация продукта» (приложение 3)
 5. итоговый контроль по кейсовому и проектному блоку (приложение 4)
- Текущий контроль осуществляется путём наблюдения.
6. отслеживание динамики личностного развития обучающегося (приложение 5).
 7. отслеживание динамики метапредметных результатов (приложение 6)
 8. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, тестирование, решение задач, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.
 9. Итоговая аттестация учащихся осуществляется по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Баллы, набранные учащимся	Уровень освоения
0–39 баллов	Низкий
40–79 баллов	Средний
80–100 баллов	Высокий

В качестве форм промежуточного контроля проектной деятельности выступают мини-защиты (декабрь, март) и встречи с партнёрами. итоговая – в мае.

2.4. Методические материалы

2.4.1. Особенности образовательного процесса

Образовательный процесс осуществляется в очной форме, возможна реализация с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

2.4.2. Методы обучения и воспитания.

В основе организации образовательного процесса по данной программе, лежат методы обучения классифицируемые, как активные и интерактивные.

- *Лекция.* Лекция является устной формой передачи информации, в процессе которой применяются средства наглядности.
- *Семинар.* Семинар представляет собой совместное обсуждение педагогом и обучающимися изучаемых вопросов и поиск путей решения определенных задач.
- *Модульное обучение.* Модульное обучение – это разбивка учебной информации на несколько относительно самостоятельных частей, называемых модулями. Каждый из модулей предполагает свои цели и методы подачи информации
- *Кейс-стадии.* Метод кейс-стадии или метод разбора конкретных ситуаций, основывается на полноценном изучении и анализе ситуации, которые могут иметь место в изучаемой обучающимися области знаний и деятельности
- *Коучинг.* Коучинг или в более обычной для нас форме – наставничество, представляет собой индивидуальное или коллективное управление педагогов или более опытных обучающихся менее опытными, их адаптацию к личностному развитию и постижению знаний и навыков по исследуемой теме.
- *Ролевые игры.* Смысл ролевых игр – это выполнение обучающимися установленных ролей в условиях, отвечающих задачам игры, созданной в рамках исследуемой темы или предмета.

- *Деловая игра.* Суть метода деловой игры состоит в моделировании всевозможных ситуаций или особенностей сторон той деятельности, которая относится к изучаемой теме или дисциплине.

- *Действие по образцу.* Суть метода сводится к демонстрации поведенческой модели, которая и является примером для проведения, выполнения и подражания в осваиваемой области. После ознакомления с моделью обучающиеся отрабатывают ее на практике.

- *Метод рефлексии.* Метод рефлексии предполагает создание необходимых условий самостоятельного осмысления материала обучающимися и выработки у них способности входить в активную исследовательскую позицию в отношении изучаемого материала. Педагогический процесс производится посредством выполнения обучающимися заданий с систематической проверкой результатов их деятельности, во время которой отмечаются ошибки, трудности и наиболее успешные решения.

- *Метод проблемного изложения* (постановка проблемы и решение ее самостоятельно или группой);

- *Метод Фокальных объектов* -это метод поиска новых идей путем присоединения к исходному объекту свойств или признаков случайных объектов.

- *Метод Scrum, eduScrum* это гибкий метод управления проектами, в рамках которого создаётся команда специалистов с распределёнными ролями, работающая на общий результат.

- *Мозговой штурм.* Метод мозгового штурма предполагает совместную работу в небольших группах, главной целью которой является поиск решения заданной проблемы или задачи.

- *Консалтинг.* Консалтинг или, как еще называют метод — консультирование, сводится к тому, что обучающийся обращается за информационной или практической помощью к более опытному человеку по

вопросам, касающимся конкретной темы или области исследования.

Реализация программы предполагает использование **здоровьесберегающих технологий** и реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

2.4.3. Формы организации образовательного процесса

Образовательный процесс строится на следующих принципах:

1. *Принцип воспитывающего обучения.* В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения;
2. *Принцип сознательности и активности.* Изучение учащимися любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Юный «проектник» учится (в той или иной степени – это зависит от индивидуальных способностей) осознавать свои ошибки, понимать причины их возникновения. Самым важным является то, что все приобретённые знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность.
3. *Принцип систематичности и последовательности.* В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков;
4. *Принцип доступности.* Этот принцип означает, что учебный

материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности;

5. *Принцип прочности.* Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. В программе сформулированы контрольные вопросы по проверке знаний.

Используются следующие *педагогические технологии*:

- технология группового обучения;
- технология коллективно-взаимного обучения;

Формы организации учебного занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, конкурс, соревнование.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

4. Список литературы

Интернет ресурсы:

1. Поиск по профильным тегам <https://habr.ru>
2. Поиск по профильным тегам <https://geektimes.ru>
3. <https://blog.ganttpro.com/ru/zhiznennyi-tsikl-proekta-project-life-cycle/>
4. <https://www.slideshare.net/>
5. <https://cx.cdto.ranepa.ru/5-4-ehap-analiza-i-sinteza>
6. [Методология управления проектами #Консалтинговая компания \(gantbpm.ru\)](#)
7. [Основы проектной деятельности.pdf \(nubex.ru\)](#)
8. «Дизайн-мышление. Гайд (руководство) по процессу»
<http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>
9. «Что такое дизайн-мышление и где его можно применять»
<https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2017/09/14/cto-takoedizajn-myshlenie-i-gde-ego-mozhno-primenyat/>
10. «Как принимать решения, не принимая решений?» - <https://medium.com/wonderfull-lab/kak-prinimat-reseniya-ne-prinimaya-reseniy-96b54e935e51>
11. Коротко о Дэвиде Келли - <http://www.lookatme.ru/mag/people/icon/200393-david-kelley>
12. Главное о дизайне в 2019 году
https://skillbox.ru/media/design/glavnoe_o_dizayne_v_2019/?roistat_visit=5847535
13. Д. Келли, Т. Келли. «Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы»
https://ideasfirst.info/wp-content/uploads/2016/06/Kelli_T._Kreativnaya_Uverennost_Ka.a4.pdf
14. Сервисы для создания прототипов:
<https://www.invisionapp.com>
<https://www.axure.com>
15. Прототип в векторе:
<https://gomckingbird.com/mockingbird>
16. Организация проектной деятельности.
https://education.sfedu.ru/docstation/com_docstation/38/organizatsiya_proektnoj_deyatelnosti.pdf

Проект. Жизненный цикл проекта

1. Укажите все необходимые критерии проекта:
 - a) **Проект создает что-то новое**
 - b) **Результат проекта должен быть социально востребованным**
 - c) Результаты проекта должны быть ярко, наглядно представлены
 - d) Проект должен включать в себя задачи из разных сфер деятельности

2. Выберите вариант, в котором стадии жизненного цикла для работы с проектами указаны верно и в порядке их прохождения в проекте.
 - a) Постановка целей и планирование → выделение проблемы → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов
 - b) Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов
 - c) **Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов**
 - d) Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов
→ внедрение и эксплуатация

3. На какой стадии проекта следует задавать следующие вопросы: «Какие задачи может решить проект? Какие существуют аналоги? Какие существуют недостатки у имеющихся решений?»
 - a) **Выделение проблемы**

- b) Постановка целей и планирование
 - c) Реализация продукта
 - d) Оформление результатов и их представление
 - e) Выделение и рефлексия образовательных результатов
4. Выберите правильные определения проблемы
- a) **Проблема — это разрыв в деятельности, не позволяющий осуществить воспроизводство жизненно важной функции в обществе**
 - b) **Проблема — это причина, по которой невозможно продолжать деятельность привычным образом**
 - c) **Проблема — это наличие двух противоречивых взглядов на один вопрос, которые одновременно невозможно принять или опровергнуть**
 - d) Проблема — это отсутствие чего-либо при решении какой-то задачи
 - e) Проблема — это нехватка ресурсов
 - f) Проблема — это ситуация, в которой у каждого участника процесса есть свое мнение
5. Выберите характеристики проблемы
- a) **Является объективным препятствием к развитию**
 - b) Является результатом субъективной оценки возможностей для развития
 - c) **Не может быть решена существующими средствами**
 - d) **Требует комплексного многозадачного решения**
 - e) Сформулирована впервые

Ключ: правильные ответы выделены в тексте.

Дизайн-мышление: что? зачем? как?

1. Что не является задачей этапа прототипирования?

- А. Создание простого макета
- Б. Проверка на работоспособность идеи
- В. Подготовка и тестирование
- Г. Определение функционала продукта

2. Что не является результатом фокусировки?

- А. Облако инсайтов аудитории
- Б. Задача пользователя
- В. Выбранная идея
- Г. Описание целевой аудитории

3. Как вы думаете, для решения каких задач чаще всего используют дизайн-мышление?

- А. За два часа необходимо нагенерировать 10-20 идей для сервиса
- Б. Необходимо улучшить существующий пользовательский опыт
- В. Появилась новая технология, нужно продать ее на рынке
- Г. В рамках бизнеса появляются новые продукты, нужно понять, как подружить продукт и пользователя

4. Выберите те цели глубинного интервью, которые являются истинными (т.е. отвечают на задачу этапа)

- А. Уточнение опыта решения проблемы
- Б. Определение функционала продукта
- В. Определение потребностей пользователя
- Г. Поиск инсайтов аудитории
- Д. Проверка идеи на работоспособность

5. Выберите правильную последовательность этапов в дизайн-мышлении:

- А. эмпатия-фокусировка-генерация идей прототипирование-тестирование
- Б. фокусировка-генерация идей фильтрация-прототипирование-тестирование
- В. генерация идей -фокусировка-эмпатия-прототипирование-тестирование
- Г. эмпатия-прототипирование-тестирование-генерация идей-фильтрация

6. Перед вами 4 определения термина дизайн-мышление, вам необходимо выбрать НЕ верное. Дизайн-мышление – это.....

- А. Один из подтипов визуального мышления
- Б. Креативная методология
- В. Способ нахождения решения проблемы через исследование пользователей
- Г. Алгоритм создания продукта, в основе которого лежит эмпатия

7. Помните, что дизайн-мышление – это циклический алгоритм. Если на тестировании мы поняли, что неверно сформулировали потребность пользователя, на какой этап нам необходимо вернуться?

- А. Эмпатия
- Б. Идея
- В. Прототипирование
- Г. Фокусировка

8. Что такое bodystorming?

- А. Прототип сервиса с помощью людей
- Б. Прототип, в котором ключевую роль играет среда
- В. Один из подтипов брейншторма
- Г. Инструмент генерации идей через телесное взаимодействие

9. Цель этапа генерации – придумать как можно больше неочевидных

вариантов решения проблемы. Выберите правила, которые применяются при этапе генерации, чтобы достичь цели:

- А. Использовать принцип «да, но...»
- Б. Собрать разнопрофильную команду
- В. Оценивать идеи по критериям сразу
- Г. Отмечать хорошее в каждой идее
- Д. Обсуждать идеи по очереди

10. Выберите те инструменты и методика, которые используются на первом этапе дизайн-мышления:

- А. Брейншторм
- Б. Глубинное интервью
- В. Массовое анкетирование
- Г. Создание прототипа
- Д. Наблюдение
- Е. Анализ социальных медиа целевой аудитории

Презентация продукта**Критерии оценивания презентации**

Критерии оценивания проекта		Баллы
Подбор информации для создания проекта-презентации	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Графические иллюстрации для презентации ✓ Статистика ✓ Диаграммы и графики ✓ Ресурсы Интернет ✓ Примеры 	
Подача материала проекта-презентации	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Хронология ✓ Приоритет ✓ Тематическая последовательность ✓ Структурированность ✓ Логичность переходов от слайда к слайду 	

Бланк наблюдения за динамикой личностного развития обучающихся

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ						
		Во время занятий проявляет устойчивый интерес и инициативу при освоении программы	Использует в общении базовую систему понятий	Активно сотрудничает со сверстниками, уважительно относится к мнению окружающих	Проявляет интерес к проектной деятельности, активно включается в групповую работу	Аккуратно относится к материально- техническим ценностям	Соблюдает правила безопасного поведения при работе с компьютерной техникой	Итог о

- 3 балла – качество проявляется систематически
- 2 балла – качество проявляется ситуативно
- 1 балл – качество не проявляется

**Мониторинг достижения обучающимися метапредметных результатов за 20__-20__
учебный год**

п п №		Ф.И. обучающегося	возраст	Метапредметные результаты																																				
1	2			формирование универсальных способов мыслительной деятельности												перерабатывать полученную информацию		работать по предложенным инструкциям и самостоятельно			излагать мысли в четкой логической последовательности			отстаивать свою точку зрения			анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений			определять и формировать цель деятельности на занятии самостоятельно или с помощью наставника-преподавателя			работать в команде							
				абстрактно-логического мышления			памяти			внимания			творческого воображения			умения производить логические операции			делать выводы в результате совместной работы группы		сравнивать и группировать предметы и их образы		работать по предложенным инструкциям и самостоятельно			излагать мысли в четкой логической последовательности			отстаивать свою точку зрения			анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений			определять и формировать цель деятельности на занятии самостоятельно или с помощью наставника-преподавателя			работать в команде		
				входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый	входящий	текущий	итоговый				

- 1 балл – низкий уровень
 2 балла – средний уровень
 3 балла – высокий уровень