

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по элективному курсу для обучающихся 5–9 классов**  
**«Учебный день в библиотеке»**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**АКТУАЛЬНОСТЬ**

Стремительные социально-экономические изменения, переход к шестому технологическому укладу, построение цифровой экономики и формирование «смарт-общества» находят отражение и в образовании. Все более востребованными становятся проектные технологии и методы. В Концепции модернизации российского образования способность обучающихся самостоятельно решать проблемы названа одним из важнейших показателей. Функциональная грамотность, владение социальными и когнитивными компетенциями, способность к широким обобщениям и умение решать практические задачи на основе интуиции и здравого смысла входят в состав критериев международных сравнительных исследований уровня подготовки. Кроме того, федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) нового поколения требуют использования технологий деятельностного типа.

Такие технологии позволяют школьникам развить компетенции:

- **учебно-познавательную** (умение критически мыслить, ставить цели, формулировать задачи, выдвигать гипотезы и решать выявленные проблемы);
- **информационную** (самостоятельный поиск, сбор и анализ данных);
- **индивидуальную** (инициативность, готовность к саморазвитию, самообразованию и совершенствованию, личностному и профессиональному росту, творческому самовыражению);
- **коммуникативную** (умение создавать команду, работать в коллективе и общаться с единомышленниками).

Современный образовательный процесс основан на системно-деятельностном подходе и широко использует проектные технологии. Это позволяет активизировать познавательную деятельность школьников, развивает их творческую активность и раскрывает личностные особенности каждого. Кроме того, у молодых людей формируются навыки поисковой, исследовательской, аналитической работы. Перед ними открываются новые возможности для генерации востребованных в обществе идей, реализации прорывных проектов. В связи с этим очень важно поддерживать детские и молодежные проекты, которые являются основой постиндустриальной экономики. Необходимо обучить школьников проектным методам, познакомить их с современными технологиями, помочь с подготовкой цифрового портфолио. Площадкой для проведения проектных занятий может стать **библиотека**.

**Учебный день в библиотеке** – учебное занятие, которое включается в план календарно-тематического планирования, но проводится не в школе, а в библиотеке. Знакомство обучающихся с проектными технологиями в неформальной обстановке библиотеки позволит повысить качество образования: ребята увидят практическую сторону теоретических предметов. Это поможет им выявлять проблемы, формировать идеи решений, реализовывать прорывные проекты, создавать инновационные продукты.

**Цель:** формирование и развитие компетентности обучающихся в области проектной деятельности с использованием инфраструктуры библиотек.

**Задачи программы:**

- знакомство с проектными технологиями и изучение их методологических основ; приобретение специальных знаний, необходимых для генерации проектных идей, реализации, презентации и продвижения проектов;
- закрепление навыков командной работы, развитие коммуникативных навыков посредством общения и сотрудничества со сверстниками, специалистами, экспертами;
- освоение навыков/компетенций будущего: развитие проектного мышления, потребности познавать, креативности; повышение мотивации к творчеству и проектному сотрудничеству;
- формирование у ребят образа будущего, развитие у них умения прогнозировать свое личное и профессиональное развитие с учетом изменения рынка труда, создание индивидуальной образовательной и профессиональной траектории;
- формирование способности к профессиональному самоопределению через реализацию индивидуального проекта;
- профессиональные пробы в формате проектной работы, профориентация и карьерное сопровождение;
- сопровождение проектной работы с использованием цифровых инструментов;
- помощь в разработке индивидуальных и командных проектов, представлении их на конкурсах и соревнованиях (проектных хакатонах), выставках и иных публичных мероприятиях.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- овладение методами учебно-исследовательской и проектной деятельности в рамках индивидуальной образовательной траектории;
- формирование ИКТ-компетенций обучающихся для решения прикладных учебных задач;
- оформление цифрового портфолио;
- составление чек-листа, формирование списка задач на основе использования техники тайминга и «Pomodoro»;
- разработка программы стартапа;
- создание презентации проекта;
- разработка ментальной карты в рамках креативной стратегии;
- формирование представлений о мире профессий, востребованных на современном рынке труда.

В результате освоения учебной программы **обучающийся должен знать:**

- ключевые понятия, связанные с проектной деятельностью (проект, классификация и типология проектов, вехи и этапы проектной работы, «гибкие технологии», ресурсы, техники планирования и тайминга и пр.);
- способы сбора, анализа и представления информации, необходимые для реализации проекта;
- методы, используемые при выполнении разных этапов проектов (шаблоны, матрицы, схемы и пр.);
- цифровые и аналоговые инструменты проектной работы (сайты, программы, приложения и пр.);
- современные тренды, влияющие на содержание проектной работы (VUCA-мир, четвертая промышленная революция, шестой технологический уклад, глобальная трансформация рынка труда и пр.).

В результате освоения учебной программы **обучающийся должен уметь:**

- ориентироваться в информационном пространстве, использовать различные источники информации;
- анализировать полученную информацию;
- находить данные, необходимые для постановки проблемы / выдвижения гипотезы;
- видеть актуальные проблемы и предлагать варианты их решения;
- генерировать идеи и методы решения задач;
- ставить цель, составлять и реализовывать план проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и условий;
- индивидуально и в команде проводить разработку проекта с использованием доступных технологий и материалов;
- распределять работу и проектные роли при коллективной деятельности;
- оформлять результаты проектной деятельности и представлять их.

## **ФОРМЫ РАБОТЫ**

**Основа:** учебный предмет «Технология».

Ключевой в данном элективном курсе является проектная деятельность, которая позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся. Задача педагога – кратко объяснить новый материал, связанный с изучением проектных технологий и практик, и поставить проектную задачу, а затем консультировать слушателей в процессе выполнения ими практического задания (кейса).

**Учебный день в библиотеке:**

- теория: лекции, знакомящие с современными проектными технологиями;
- практика: практикумы, упражнения, работа с шаблонами и матрицами, деловые и ролевые игры;
- командная работа над проектным заданием с использованием ресурсов и фондов библиотеки;
- закрепление: викторины, игры; работа с ресурсами библиотеки (каталоги, библиотечные фонды, мультимедиа), самопроверка и взаимопроверка; консультации по индивидуальному проекту.

Занятие в рамках программы «Учебный день в библиотеке» планируется проводить один раз в месяц, объем – 4 ч. Одно занятие будет посвящено изучению одной темы.

## **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

В программе используются следующие **виды контроля:**

- **входной контроль** (срок проведения, форма): анкетирование, профориентационная и педагогическая диагностика (начало проектной работы);
- **текущий контроль** (формы контроля знаний, умений и навыков обучающихся): алгоритмизация действий (наблюдение за соблюдением правил и логики действий при работе над индивидуальными и групповыми проектами); создание проблемных заданий; контроль игровых ситуаций;
- **промежуточный контроль** (формы контрольных занятий в течение учебного года): деловые и ролевые игры;

- **итоговый контроль** (формы контрольных занятий в конце учебного года): защита и презентация проектов, формирование цифрового портфолио проектов, фиксация накопленных компетенций.

## **ЦИФРОВАЯ ИНФРАСТРУКТУРА**

Программа предполагает использование разнообразных наглядных средств обучения: матриц, шаблонов, настольных и карточных проектных игр; электронных средств обучения (компьютер, медиапроектор).

Организационное и методическое сопровождение проекта «Учебный день в библиотеке» будет осуществлять Городской методический центр (<https://mosmetod.ru>).

Также будет задействована цифровая платформа «Реактор» (<https://reactor.su>). Эта электронная система призвана помочь в организации и сопровождении проектных работ школьников, фиксировать их достижения, формировать цифровое портфолио реализованных проектов и накопленных компетенций.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**Учебный день в библиотеке. Первый год обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Блоки</b>	<b>Количество часов (для одного модуля / первого года обучения)</b>
1	Учебный день в библиотеке	4
2	Стань первопроходцем VUCA-мира	4
3	Стань знатоком проектной работы	4
4	Стань виртуозом креатива	4
5	Стань мастером управления временем	4
6	Стань проектным профи	4
7	Стань шефом презентаций	4
8	Стань руководителем своего стартапа	4
9	Ярмарка проектов	4
	<b>ВСЕГО</b>	<b>36</b>

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

## Модуль 1. Первый год обучения

**Тема 1. Учебный день в библиотеке.** Знакомство с проектной площадкой (библиотекой). Форсайт «Проектирование образа библиотеки будущего». Профориентационная диагностика. Проектные игры.

**Тема 2. «Стань первопроходцем VUCA-мира».** SPOD-мир против VUCA-мира. Современные вызовы и тренды. Старые и новые профессии. Проектные компетенции.

**Тема 3. «Стань знатоком проектной работы».** Знакомство с основами проектной работы. Проект: определение, классификации. Базовые параметры проекта. Выбор модели проекта. Проблема и проблемная ситуация.

**Тема 4. «Стань виртуозом креатива».** Инициация проекта. Инструменты и техники генерации проектных идей: «Визуальная матрица», «Пузыри идей», «Копилка идей», линейные и интуитивные игры для ума. Ментальные карты.

**Тема 5. «Стань мастером управления временем».** Схема работы над проектом, основные этапы. Составление чек-листа, формирование списка задач. Фиксация и декомпозиция целей, отбор и расстановка приоритетов, фокусировка на главном. Планирование и техники тайминга: «Мышление из будущего», техника “Pomodoro”.

**Тема 6. «Стань проектным профи».** Реализация проекта. Разработка проектной и креативной стратегии. Площадки для воплощения идей (библиотеки, музеи, детские технопарки, ЦМИТ и пр.). Ресурсы проекта.

**Тема 7. «Стань шефом презентаций».** Основные правила и инструменты для работы с презентациями. Выбор названия проекта.

**Тема 8. «Стань руководителем своего стартапа».** Развитие и продвижение проекта. Программы и конкурсы проектов школьников.

**Тема 9. Ярмарка проектов.** Выставка проектов, их очная презентация и защита.

## Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

### Литература

1. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в ТРИЗ-теорию решения изобретательских задач. М., 2011.
2. Бьюзен Т. Интеллект-карты для бизнеса. Практическое деловое мышление. Минск, 2011.
3. Кавасаки Г. Стартап. М., 2010.
4. Михалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М., 2018.
5. Тодд Г. Креативь! Поставь идеи на поток. СПб., 2015.
6. Уиллемс Х., Хертинг Н. Доведи идею до ума. 100 творческих упражнений для мозгового штурма, проработки и реализации проектов. М., 2016.

### Интернет-ресурсы

1. Платформа Городского методического центра (<https://mosmethod.ru>).
2. Электронная система для ведения проектной деятельности «Реактор» (<https://reactor.su>).