



УТВЕРЖДАЮ:

Директор ЧОУ ДПО «Южно-Сибирский учебный центр»

Е.Н. Ладнюк

10» ноября 2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОЕКТЕ «КОНСТРУКТОР БУДУЩЕГО»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок реализации Проекта «Конструктор будущего» (далее – Проект), направленного на внедрение инновационных практик профориентационной работы со школьниками и формирование у них осознанного видения рынка труда в будущем, информирование личной стратегии развития компетенций для освоения профессий будущего. Оно регламентирует реализацию проекта № 18-2-006513 от Фонда президентских грантов.

1.2. Проект реализуется на территории республик Хакасия и Тыва, юга Красноярского края.

1.3. Срок реализации Проекта: с 1 ноября 2018 года по 30 июня 2019 года.

1.4. Организатор Проекта: Частное образовательное учреждение Дополнительного профессионального образования «Южно-сибирский учебный центр» (ЧОУ ДПО «Южно-сибирский учебный центр»).

1.5. Проект реализуется при поддержке Фонда - оператора президентских грантов на развитие гражданского общества, Государственного комитета по делам молодежи Республики Хакасия, НО «Фонд развития Республики Хакасия», команды проекта «Атлас новых профессий» Агентства стратегических инициатив по продвижению новых проектов, ООО «Академия открытого образования».

1.6. Реализуемый Проект «Конструктор будущего» может иметь свою символику (логотип), который используется совместно с логотипом «Фонд президентских грантов».

1.7. Вся информация о Проекте, порядок оформления заявки на участие в Проекте образовательных организаций публикуются на сайте Проекта <http://юсуд.рф/с>

2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

2.1. Агентство стратегических инициатив по продвижению новых проектов (далее - АСИ) - автономная некоммерческая организация, созданная Правительством Российской Федерации в целях содействия развитию социальной и профессиональной мобильности молодых профессиональных кадров и коллективов в сфере среднего предпринимательства и социальной сфере, в том числе путем поддержки общественно значимых проектов и инициатив.

2.2. Атлас новых профессий - альманах новых профессий, который создан на основе текущих трендов развития отраслей российской промышленности, высоких технологий и других сфер жизни общества, экономики, медицины и остальных сфер развития экономики. С электронной версией Атласа новых профессий (целями, механизмами и технологиями его создания, областями применения) можно ознакомиться по адресу: <http://atlas100.ru>.

2.3. Набор настольных игр и профориентационных уроков "Мир профессий будущего" (далее - "Мир профессий будущего") - набор игровых и методических решений для практического применения Атласа новых профессий. В комплект входят 22 профориентационных урока, посвященных различным отраслям экономики, методическое пособие и 4 настольные игры: «Компас профессий», «Профессиональное лото», «Курьер, прощай!» и «Специалист будущего».

2.4. Национальная технологическая инициатива (НТИ) - программа мер по формированию принципиально новых рынков и созданию условий для глобального технологического лидерства России к 2035 году.

2.5. Хакатон - соревновательное мероприятие (конкурс), на котором школьники, принявшие участие в Проекте, разрабатывают прототип будущих продуктов в образовательном сегменте с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, мультимедиа и т.д. В результате мероприятия будут выбраны лучшие продукты или сервисы на основе конкурса. Конкурс не является лотереей, в том числе стимулирующей лотереей, азартной игрой, основанной на риске либо пари.

3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

3.1. Цель Проекта - профориентация и содействие трудоустройству молодежи, вовлечение членов образовательного пространства Республики Хакасия, Республики Тыва и юга Красноярского края (старшеклассников и педагогов, занимающихся профориентационной работой) в конструирование собственного будущего через включение в инновационные формы профориентационной работы.

3.2. Задачи Проекта:

- привлечь внимание школьников, педагогов, общественности к проблеме выбора профессии, максимально доступно рассказать о причинах выбора той или иной профессии, об устаревании профессий;

- сформировать у участников образовательного пространства понимание того, как новые технологии влияют на современный рынок труда при оценке перспективности той или иной профессии, какими профессиональными навыками и

компетенциями должен обладать специалист будущего, чтобы меняя сферы деятельности, сохранять свою профессиональную востребованность;

- ознакомить учащихся, педагогов в игровой форме с профессиями будущего из Атласа новых профессий, в котором собраны результаты технологических, социальных и экономических исследований, проведенных экспертами АСИ, с целью выявления востребованных профессий и спроса на них;

- донести до учащихся и педагогов, занимающихся профориентационной работой, важность надпрофессиональных навыков, взаимосвязи между профессиями, школьными дисциплинами и надпрофессиональными навыками, а также объяснить, как наличие таких навыков влияет на повышение эффективности профессиональной деятельности человека;

- передать опыт и методику работы с комплектом игр “Мир профессий будущего” педагогам, занимающимся профориентационной работой, с целью продвижения Проекта в образовательное сообщество;

- создать бесплатную онлайн-версию игры “Будущее профессий”, обеспечить доступ всех жителей регионов реализации Проекта к бесплатной онлайн-версии игры;

- создать методическую базу по профориентации школьников с целью распространения Проекта в других регионах.

4. ФОРМАТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

4.1. В рамках Проекта реализуются 4 направления работы:

- проведение дискуссионно-игровых сессий с использованием комплекта настольных игр “Мир профессий будущего” (<http://box.atlas100.ru>) в образовательных организациях - участниках проекта;

- работа онлайн образовательной площадки “Разговоры о будущем”. Доступ по адресу www.moodle.aoe.su. Курс - “Разговоры о будущем”.

- доступ к онлайн-версии профориентационной игры “Будущее профессий”. Доступ на сайте www.игра.юсуц.рф;

- проведение финального мероприятия “Хакатон профессий”.

4.2. Проведение серии дискуссионно-игровых сессий в образовательных организациях - участниках Проекта.

4.2.1. Цели проведения серии дискуссионно-игровых сессий:

- расширить границы представления школьников о мире будущего;

- рассказать о ключевых трендах, которые оказывают влияние на экономику в целом и рынок труда в частности;

- в доступной игровой форме рассказать о перспективах развития мирового и российского рынка труда (какие профессии могут возникнуть к 2035 году);

- рассказать о надпрофессиональных навыках, которые потребуются специалисту будущего;

- осветить основные требования к профессиям завтрашнего дня, которые необходимо учитывать каждому школьнику при построении индивидуальной образовательной траектории и освоении школьной программы.

4.2.2. Форма проведения и продолжительность.

Дискуссионно-игровая сессия проводится командой Проекта на территории образовательной организации, подавшей заявку на ее проведение. Продолжительность каждой сессии составляет не менее 90 минут. В каждой образовательной организации должно быть задействовано 3 класса учащихся из параллелей 7-10 классов. Дискуссионно-игровая сессия может проводиться как последовательно (один день - один класс), так и параллельно (в один день все 3 класса одновременно). График и время проведения согласовываются с администрацией образовательной организации дополнительно.

Игры начинают проводиться с 10 января 2019 года и проводятся до 10 мая 2019 года.

4.2.3. Состав и структура дискуссионно-игровой сессии.

Дискуссионно-игровая сессия состоит из двух блоков:

- дискуссионно-лекционный блок “Разговоры о будущем” продолжительностью 40 минут (1 урок);
- серия профориентационных игр с использованием комплекта настольных игр “Мир профессий будущего” (<http://box.atlas100.ru>). Минимальная продолжительность данного блока - не менее 40 минут (1 урок). Рекомендуемая продолжительность - 90 минут (2 урока).

4.2.3.1. В ходе дискуссионно-лекционного блока модератор расскажет учащимся:

- о возможном образе будущего в горизонте 2035 года и образе рынка труда будущего (согласно представлениями, изложенным в “Атласе новых профессий”);
- об основных технологических трендах, оказывающих влияние на образ будущего (глобализация и кооперация, гиперконкуренция (борьба за рынки сбыта), рост частоты смены технологий, автоматизация и цифровизация (глобальное проникновение IT решений), размывание дисциплинарных и отраслевых границ);
- о ключевых метакомпетенциях (надпрофессиональных навыках), которыми должен обладать специалист будущего;
- о профессиях, которые могут появиться или исчезнуть к 2035 году.

Дискуссионно-лекционный блок может проводиться как отдельно с каждым классом в учебном классе, так и одновременно со всеми участниками (все 3 класса) в актовом зале или любом другом помещении, вмещающем всех желающих.

Игры проводит модератор.

4.2.3.2. В ходе проведения серии профориентационных игр с использованием комплекта “Мир профессий будущего” учащиеся:

Цель	Инструмент
Ознакомление с новыми профессиями на рынке НТИ	Игра “Компас новых профессий”
Ознакомление с надпрофессиональными навыками, которые необходимы для успешного функционирования на рынке труда будущего и освоения профессией будущего	Игра “Компас новых профессий”, “Профессиональное лото”
Освоение базовых умений работы с колесом жизненного баланса (умение соблюдать баланс между различными сферами жизни и принимать решения)	Игра “Компас новых профессий”
Информирование том, какие события могут повлиять на исчезновение профессий. Познакомятся с возможным перечнем “профессий-пенсионеров” (должны задуматься, почему эти профессии могут исчезнуть)	Игра “Курьер, прощай”
Формирование умения строить собственную индивидуальную карьерную траекторию, преодоления неожиданных препятствий, взлетов и падений, новых возможностей и др.	Игра “Специалист будущего”

Серию профориентационных игр с каждым классом проводят 1 модератор и 2 волонтера или 2 модератора.

Общее количество участников мероприятия от образовательной организации - от 25 до 90 человек.

4.2.4. Для проведения дискуссионно-игровой сессии в образовательной организации необходимо:

- подать заявку на участие в проекте www.yosu.ru в разделе “Конструктор будущего” <http://yosu.ru/fc/#secondPage>. После заполнения заявки с представителем образовательной организации свяжется представитель команды Проекта и уточнит все детали;

- обеспечить прохождение входного тестирования учащихся из классов, заявленных для участия в проекте, до даты проведения дискуссионно-игровой сессии;

- предоставить помещение для проведения дискуссионно-лекционного (если принято решение проводить дискуссионно-лекционный блок с 3 классами одновременно - актовЫй зал или холл с местами для сидения. Если проводить дискуссионно-лекционный блок с каждым классом отдельно - учебный класс для каждого класса) и игрового блоков (учебный класс для каждого класса).

4.2.5. В рамках проекта будет проведено не менее 90 дискуссионно-игровых сессий в 30 образовательных организациях (по 3 класса от каждой образовательной организации). 20 образовательных организаций с территории республики Хакасия, 5 образовательных организаций с территории республики Тыва и 5 образовательных организаций с территории юга Красноярского края.

4.3. Онлайн образовательная площадка.

4.3.1. Доступ к онлайн образовательной площадке осуществляется по адресу <http://moodle.aoe.su>, курс “Разговоры о будущем”. Для прохождения обучения на образовательной площадке потребуется регистрация на образовательном портале.

4.3.2. Цель функционирования - формирование более полного и комплексного представления о мире будущего, потребностях рынка труда и тех компетенциях, которые необходимо формировать школьникам за рамками образовательного процесса для того, чтобы быть востребованными на рынке труда будущего.

В цикле видеолекций команда Проекта представит школьникам дополнительные материалы по теме Проекта и более подробно расскажет о логике построения Атласа новых профессий и профессиях будущего.

Также на образовательной площадке будут размещены задания для самостоятельного выполнения. За успешное выполнение заданий обучающимся могут быть предоставлены призы и подарки.

4.3.3. Форма проведения и продолжительность.

Всего на образовательной площадке будет размещено 10 видеороликов продолжительностью до 15 минут каждый. По завершении каждого ролика слушателю будет представлено 3 вопроса для самостоятельного изучения. По результатам ответов на все вопросы всех модулей администрация Проекта вправе наградить лучших участников призами и ценными подарками.

4.3.4. Онлайн образовательная площадка начинает работать 1 февраля 2019 года и продолжает функционировать до 10 мая 2019 года. Подведение итогов для награждения наиболее отличившихся слушателей курса будет проведено до 15 мая 2019 года. Участие в образовательной площадке бесплатное.

4.4. Интернет-версия игры.

4.4.1. Доступ к интернет-версии игры осуществляется по адресу www.игра.юсуц.рф.

Цель - донести до участников, что ресурсы, которыми они обладают, ограничены и что невозможно освоить все навыки и умения при обучении в школе, вузе и дополнительном образовании. Необходимо осознанно выстраивать свою образовательную траекторию исходя из видения конечной цели, к которой ты идешь.

4.4.2. Доступ к онлайн-версии игры осуществляется через сайт www.игра.юсуц.рф. Интернет-версия игры начинает функционировать 1 февраля 2019 года. Участие в игре бесплатное.

4.5. Финальное мероприятие “Хакатон профессий будущего”.

4.5.1 Общие положения.

Данное мероприятие является финальным мероприятием Проекта, на котором подводятся его итоги.

Победители Хакатона получают ценные призы и подарки.

4.5.2. “Хакатон профессий будущего” проводится при содействии Министерства образования и науки Республики Хакасия, технопарка “Кванториум”, ООО “Академия открытого образования”.

4.5.3. Дата и место проведения мероприятия.

Дата проведения Хакатона: 17 мая 2019 года.

Место проведения - уточняется.

4.5.4. Цели и задачи мероприятия.

Цели мероприятия:

- выявление талантливой молодежи, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных систем и технологий;
- формирование и закрепление базовых знаний, умений и навыков по тематике Проекта, научиться мыслить логикой будущего и представлять идеи и продукты в форме кратких докладов и презентаций (питчей);
- развитие предпринимательских компетенций у школьников;
- повышение заинтересованности в использовании новых IT технологий в образовательном процессе;
- демонстрация возможностей молодого поколения в создании нестандартных решений и подходов для образования и др.

Участники Хакатона - группа из 10 школьников, принявших участие в проведении серии дискуссионно-игровых сессий на территории образовательных организаций, а также обучающиеся, которые:

- хотят сделать что-нибудь новое и интересное;
- «прокачать» свою команду или найти новые «умы»;
- получить опыт и советы менторов и экспертов;
- получить большое количество контактов и обратную связь от других участников;
- получить крутые эмоции.

Проведение Хакатона будет регламентировано отдельным Положением, опубликованным на сайте проекта не позднее 1 апреля 2019 года.

5. СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

- 5.1. Проект реализуется с 1 ноября 2018 года по 30 июня 2019 года.
- 5.2. Функционирование онлайн образовательной площадки - с 1 февраля 2019 года.
- 5.3. Доступ к интернет-версии игры - с 1 февраля 2019 года.
- 5.4. Проведение образовательных мероприятий в образовательных организациях - с 10 января 2019 года.
- 5.5. Финальное мероприятие - в период с 13 по 26 мая 2019 года.

6. УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

- 6.1. Целевая аудитория:
 - учащиеся образовательных организаций (школьники в возрасте от 12 до 18 лет);
 - педагоги образовательных организаций, занимающиеся профориентационной работой.

6.2. Команда Проекта

Администрация Проекта: Осипов Вячеслав Сергеевич, тел. 8 (902)-014-3737;
Маслова Екатерина Алексеевна, тел. 8 (913)-440-7169.

Модераторы проекта.

Модератор проекта - лицо, действующее от имени Администрации Проекта и непосредственно взаимодействующее с участниками Проекта. Модераторы осуществляют деятельность исключительно в интересах Проекта. Деятельность модератора оплачивается. Все права и обязанности модераторов регламентируются договором между организатором Проекта и модератором.

Волонтеры Проекта.

Для реализации Проекта могут привлекаться волонтеры. Волонтером может стать любой желающий, активно поддерживающий цели Проекта и участвующий в реализации Проекта.

6.3. Партнеры Проекта.

В состав партнеров Проекта могут входить юридические и физические лица, поддерживающие данное Положение и активно участвующие в реализации Проекта. Партнерами Проекта являются Государственный комитет по делам молодежи Республики Хакасия, обеспечивающие организационную и информационную поддержку реализации Проекта.

6.4. В реализации Проекта могут принимать участие представители органов исполнительной и законодательной власти, а также представители малого, среднего и крупного бизнеса, разделяющие цели и задачи Проекта.

6.5. Организатор Проекта имеет эксклюзивное право на:

- использование логотипа и названия Проекта “Конструктор будущего”;
- все программы и продукты, возникающие в ходе реализации проекта;
- использование логотипа Фонда президентских грантов.

7. ФИНАНСИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

7.1. Проект финансируется за счет средств государственной поддержки, выделенных в качестве гранта в соответствии с Договором о предоставлении гранта № 18-2-006513 от «30» ноября 2018 года, заключенного между Фондом - оператором президентских грантов по развитию гражданского общества и ЧОУ ДПО «Южно-сибирский учебный центр».

7.2. Участие во всех мероприятиях проекта бесплатное.

8. ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

8.1. Информация о мероприятиях Проекта будет представлена в республиканских печатных, теле-, радио-, интернет-изданиях.

8.2. Информационные партнеры Проекта.

Вся официальная информация о Проекте размещается:

- на официальном сайте ЧОУ ДПО «Южно-сибирский учебный центр» по адресу: юсуц.рф в разделе «Конструктор будущего»;

- в группе Проекта в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/futcons>;

- на официальном сайте ООО «Академия открытого образования»: www.aoe.su;

- на портале Правительства Республики Хакасия: www.r-19.ru;

- на информационном портале Respect Новости: <http://news.re19.ru>;

- в иных СМИ, размещающих информацию о подготовке и проведении мероприятий Проекта.

9. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

9.1. Организаторы оставляют за собой право изменять некоторые пункты Положения с целью корректировки реализации Проекта.

9.2. Дополнительную информацию о Проекте можно получить:

- на официальном сайте ЧОУ ДПО «Южно-сибирский учебный центр»: юсуц.рф, направив письмо по адресу электронной почты: info@aoe.su;

- по телефону ЧОУ ДПО «Южно-сибирский учебный центр»: 8 (3902) 202-205;

- по телефону руководителя Проекта Осипова Вячеслава Сергеевича: 8-902-014-3737.

