



**КТО ТЫ
В МИРЕ
ИТ?**

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Кузбасса

Управление образования Администрации Калтанского городского округа

МБОУ «СОШ № 1» Калтанского ГО

РАССМОТРЕНО

руководитель ШМО

Гордеева Т. А.

Протокол №1 от «27»
августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

Машникова К. А.

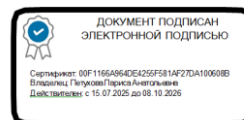
Приказ №300 от «29»
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Петухова Л. А.

Приказ №337 от «01»
сентября 2025 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Профориентационный модуль
«Кто ты в мире IT?»**

«Базовый уровень»

для обучающихся 7–11 классов

Срок реализации: год

г. Калтан, 2025

Содержание

Пояснительная записка.....	4
Прогнозируемые результаты и способы их проверки.....	5
Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы	6
Формы демонстрации результатов обучения.....	6
Формы диагностики результатов обучения.....	7
Тематическое планирование	8
Содержание тем программы	9
Материально-технические условия реализации программы:.....	14
Список литературы и цифровых ресурсов для педагога.....	14
Список цифровых ресурсов для обучающихся.....	15

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с требованиями Федеральной целевой программы развития образования и отвечает на запрос современного общества на раннюю профориентацию школьников в сфере информационных технологий. Традиционный курс информатики часто формирует абстрактное представление о цифровых технологиях, не отвечая на ключевой вопрос учащихся: «Где мне это пригодится?». Данная программа решает эту проблему, связывая теоретические знания с реальными, востребованными профессиями и формируя у обучающихся целостное представление об IT-сфере как о сложной экосистеме, а не об узкой специальности.

Адресат программы: Программа рассчитана на учащихся **7–11 классов**. Модульный формат позволяет адаптировать содержание и сложность практических заданий под разный возраст и уровень подготовки: для 7–9 классов акцент делается на знакомство и «пробы», для 10–11 классов — на углублённый анализ и карьерное планирование.

Срок реализации и объём программы: Программа рассчитана на **15 часов** аудиторной нагрузки. Реализация возможна в рамках урочной деятельности (интеграция в курс информатики), внеурочной деятельности или в формате профильной смены. Структура программы позволяет изучать материал как последовательно, так и отдельными тематическими блоками.

Цель: создание условий для осознанного профессионального самоопределения учащихся через знакомство с многообразием профессий в IT-сфере и формирование первичных цифровых компетенций.

Задачи:

- **Образовательные:** познакомить учащихся с ключевыми направлениями в IT (разработка, аналитика, тестирование, дизайн, кибербезопасность); сформировать представление о необходимых *Hard Skills* и *Soft Skills* для каждой профессии.
- **Развивающие:** развить навыки самоанализа (*SWOT-анализ*), критического мышления и командной работы; способствовать формированию навыков проектной деятельности и публичных выступлений.
- **Воспитательные:** воспитать уважительное отношение к труду и разным профессиям; сформировать культуру безопасного поведения в цифровой среде и потребность в непрерывном самообразовании.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Предметные образовательные результаты

- В результате освоения модуля учащиеся научатся:
- называть и характеризовать не менее 10 различных профессий в сфере ИТ, выходя за рамки стереотипа «программист»;
- соотносить школьные предметы (информатику, математику) с требованиями конкретных ИТ-специальностей;
- различать ключевые направления в ИТ (разработка, аналитика, тестирование, дизайн, кибербезопасность) по их целям и инструментам;
- использовать базовые цифровые инструменты для создания простых продуктов (конструкторы сайтов, электронные таблицы, онлайн-доски для прототипирования).

Метапредметные результаты

В процессе обучения по модулю учащиеся овладеют универсальными учебными действиями (УУД):

Познавательные:

- анализировать информацию о профессиях, выделять главное и представлять её в виде структурированных схем и презентаций;
- применять базовые методы анализа данных (сортировка, фильтрация, построение диаграмм) для решения простых практических задач;
- моделировать деятельность специалиста (тестировщика, аналитика) при решении кейсовых заданий.

Регулятивные:

- самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, делать осознанный выбор в учебных и познавательных ситуациях;
- осуществлять самоконтроль и коррекцию своей деятельности в процессе работы над групповым проектом;
- оценивать результат своей работы и работы группы, вносить необходимые дополнения и исправления.

Коммуникативные:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать в группах и парах;
- ясно и логично излагать свою точку зрения, аргументировать её, используя цифровой контент (презентации, инфографику);
- публично представлять результаты своей работы, грамотно используя технические средства.

Личностные результаты

Освоение модуля способствует формированию следующих личностных качеств и установок:

- формирование ответственного отношения к обучению и самообразованию, готовности к осознанному выбору будущей профессии;
- развитие мотивации к изучению информатики и цифровых технологий как основы для будущей карьеры;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и IT-индустрии;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умения разрешать конфликты на основе взаимопонимания;
- формирование установки на безопасный и законопослушный образ жизни в цифровой среде.

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

- Защита итогового проекта (основная форма)
- Портфолио достижений ученика
- Творческие и аналитические работы
- Самооценка и взаимооценка

Формы демонстрации результатов обучения

1. Демонстрация предметных и метапредметных результатов (цифровые продукты)

- **Цифровые артефакты:** созданные учениками продукты, которые можно «пощупать».

Примеры: ссылка на опубликованный одностраничный сайт (*HTML/CSS*), *Google-таблица* с проанализированными данными, прототип интерфейса в *Figma*, текстовый документ с составленным баг-репортом.

- **Презентации:** наглядное представление результатов исследования.
Примеры: 5-минутная презентация о профессии (из Блока 2) и итоговая презентация «Мой путь в IT».
- **Портфолио:** структурированная коллекция всех работ ученика за модуль, демонстрирующая его прогресс.

2. Демонстрация метапредметных и личностных результатов (публичное выступление)

Демонстрация «гибких навыков» (*Soft Skills*).

- **Защита проекта:** устное выступление, где ученик не просто показывает слайды, а рассказывает, аргументирует свой выбор и отвечает на вопросы. Демонстрирует навыки коммуникации и публичных выступлений.
- **Участие в дискуссии:** активное и аргументированное высказывание своей точки зрения в обсуждениях (например, в дебатах «Soft Skills против Hard Skills»). Показывает умение слушать, анализировать и убеждать.

3. Демонстрация личностных результатов (рефлексия)

Внутренняя работа ученика, которую можно продемонстрировать через текст или самооценку.

- **Эссе или письменная рефлексия:** текст, в котором ученик анализирует свой опыт («Как изменились мои взгляды?», «Что у меня получилось лучше всего?»).
- **Лист самооценки / рефлексии:** заполненная таблица или анкета, где ученик сам оценивает свои знания и навыки до и после прохождения модуля.

Формы диагностики результатов обучения

1. Входная диагностика

- **Анкетирование:** опрос «Что я знаю об IT-профессиях?» для выявления исходных представлений и стереотипов.

2. Текущая диагностика (в процессе обучения)

- **Наблюдение:** оценка активности и вовлечённости учеников во время дискуссий и групповой работы.
- **Оценка практических работ:** проверка выполненных заданий (например, баг-прототипа, анализа данных) по заданным критериям.
- **Самооценка:** короткие листы рефлексии после каждого блока (*SWOT-анализ*, оценка понимания темы).

3. Итоговая диагностика

- **Защита итогового проекта:** комплексная оценка предметных, метапредметных и личностных результатов по критериям.
- **Итоговое тестирование:** контрольный тест или интерактивный квиз на знание профессий и понятий.
- **Анализ портфолио:** оценка совокупности всех работ ученика за весь период обучения.

Тематическое планирование

Блок 1. «Мифы и реальность: Кто такой IT-специалист?» <i>Цель: Разрушить стереотип о том, что в IT работают только программисты в очках, пишущие бесконечный код.</i>		3 часа
1	Интерактивная лекция: «Экосистема IT». Карта профессий: от «HR» и маркетолога до «DevOps» - инженера и специалиста по кибербезопасности.	
2	Дискуссия: «Soft Skills против Hard Skills». Почему умение работать в команде и общаться важнее знания языка программирования?	
3	Практика: «SWOT-анализ себя». Ученики анализируют свои сильные стороны (Soft Skills) и зоны роста. Проходят интерактивное тестирование в программе «Кто я в мире IT?»	
Блок 2. «Профессии на выбор: Навигатор по специальностям» <i>Цель: Знакомство с 5–7 ключевыми направлениями.</i>		5 часов
4	Разработка (Frontend/Backend/Fullstack): создание сайтов и приложений.	
5	Аналитика данных (Data Science): работа с большими данными.	
6	Тестирование (QA): поиск ошибок.	
7	Дизайн (UI/UX): создание удобных интерфейсов.	
8	Кибербезопасность: must-have навык XXI века. Разбор кейсов.	
Блок 3. «Проба пера: Погружение в профессию» <i>Цель: Дать ученикам «попробовать на вкус» выбранную специальность через практические задачи.</i>		4 часа
9	Для будущих разработчиков: Создание простой веб-страницы на «HTML/CSS» или чат-бота на «Python».	
10	Для аналитиков: Работа с таблицами (например, в «Excel» или «Google Sheets») — сортировка данных, построение диаграмм, поиск закономерностей.	
11	Для тестировщиков: «Охота на баги». Ученикам дается программа или сайт с ошибками, их задача — составить баг-репорт (описание ошибки).	
12	Для дизайнеров: Создание прототипа интерфейса приложения (например, для заказа пиццы) в онлайн-конструкторе (типа «Figma» или аналогах).	
Блок 4. «Мой путь в IT: Карьерное планирование» <i>Цель: Сформировать у учеников понимание дальнейших шагов для входа в профессию.</i>		3 часа
13	Интерактивная лекция: «Образование и Самообучение». Обзор вузов, колледжей и онлайн-курсов (Skillbox, Яндекс.Практикум и др.).	
14	Практика: «Составление резюме Junior-специалиста». Как описать учебные проекты так, чтобы это выглядело как опыт работы?	
15	Итоговый проект: Ученик выбирает 1–2 интересные ему профессии и готовит мини-проект (презентация или эссе) на тему «Мой путь в IT через 5 лет».	

Содержание тем программы

Блок 1. «Мифы и реальность: Кто такой IT-специалист?»

Цель: Разрушить стереотип о том, что в IT работают только программисты в очках, пишущие бесконечный код.

Тема	Краткое содержание и ключевые вопросы	Формы работы и ожидаемые результаты
<p>Интерактивная лекция: «Экосистема IT»</p>	<p>Ключевые вопросы: Кто такой «айтишник» на самом деле? Почему IT — это не только программирование? Как все профессии в сфере связаны между собой? Содержание: Разрушение стереотипа об IT-специалисте как об одиноком программисте. Представление IT как живой экосистемы, где для создания продукта нужны разные специалисты. Демонстрация «карты профессий»: от HR и маркетолога, которые находят таланты и продвигают продукт, до DevOps-инженера, который обеспечивает стабильность, и специалиста по кибербезопасности, который его защищает.</p>	<p>Формы работы: Интерактивная лекция с использованием инфографики и карты профессий. Ожидаемые результаты: Ученики смогут назвать не менее 5–7 IT-профессий, не связанных напрямую с написанием кода, и объяснить их роль в общем процессе.</p>
<p>Дискуссия: «Soft Skills против Hard Skills»</p>	<p>Ключевые вопросы: Что важнее для успеха в IT: умение идеально писать код или умение договориться с командой? Почему гениальный программист-одиночка может провалить проект? Какие навыки (<i>Soft Skills</i>) нужны для разных ролей? Содержание: Сравнение жёстких навыков (<i>Hard Skills</i> — знание языков, фреймворков) и гибких навыков (<i>Soft Skills</i> — коммуникация, работа в команде, решение проблем). Разбор кейсов, где отсутствие <i>Soft Skills</i> привело к проблемам в проекте. Обсуждение того, почему даже самый сложный код бесполезен, если команда не может его внедрить или объяснить его пользу бизнесу.</p>	<p>Формы работы: Групповая дискуссия, мозговой штурм, анализ кейсов (ситуационных задач). Ожидаемые результаты: Ученики смогут аргументированно объяснить важность командной работы и коммуникации, а также привести примеры <i>Soft Skills</i> для разных профессий (например, эмпатия для UX-дизайнера).</p>
<p>Практика: «SWOT-анализ себя»</p>	<p>Ключевые вопросы: В чем мои сильные стороны? Что мне нужно развивать? Какая IT-профессия подходит именно мне? Содержание: Практическое занятие по самоанализу. Ученики заполняют таблицу SWOT, выделяя свои сильные стороны (<i>Strengths</i>), слабые стороны (<i>Weaknesses</i>), возможности (<i>Opportunities</i>) и угрозы (<i>Threats</i>) в контексте будущей</p>	<p>Формы работы: Индивидуальная работа (заполнение SWOT-анализа), работа с онлайн-сервисом (тестирование). Ожидаемые результаты: У каждого ученика есть заполненный лист SWOT-анализа и результат тестирования, который помогает ему сделать первый осознанный шаг к выбору профессионального направления.</p>

	карьеры. После этого они проходят интерактивное тестирование «Кто я в мире IT?», чтобы соотнести свои личные качества с реальными профессиями и получить рекомендации.	
--	--	--

Блок 2. «Профессии на выбор: Навигатор по специальностям»

Цель: Знакомство с 5–7 ключевыми направлениями.

Тема	Краткое содержание и ключевые вопросы	Формы работы и ожидаемые результаты
Разработка (Frontend/Backend/Fullstack): создание сайтов и приложений	<p>Ключевые вопросы: В чём разница между «лицом» и «мозгом» сайта? Что делает <i>Fullstack</i>-разработчик? Какие языки программирования используются?</p> <p>Содержание: Объяснение разделения на <i>Frontend</i> (всё, что видит и с чем взаимодействует пользователь: кнопки, меню, анимация) и <i>Backend</i> (серверная часть: логика, базы данных, обработка запросов). <i>Fullstack</i> — это специалист, который умеет делать и то, и другое.</p> <p>Примеры технологий: <i>HTML/CSS/JavaScript</i> для фронта, <i>Python/Java/</i> для бэка.</p>	<p>Формы работы: Работа в группах над изучением направления.</p> <p>Ожидаемые результаты: Группа готовит 5-минутную презентацию, где объясняет суть профессии, приводит простую аналогию (например, ресторан: зал — это <i>Frontend</i>, кухня — это <i>Backend</i>) и называет 1–2 инструмента.</p>
Аналитика данных (Data Science): работа с большими данными	<p>Ключевые вопросы: Как из тонн информации получить пользу для бизнеса? Что такое «большие данные»? Чем аналитик отличается от программиста?</p> <p>Содержание: Роль аналитика как «детектива», который ищет закономерности в данных, чтобы помочь принять верное решение (например, какой товар закупать, как изменить рекламу). Знакомство с понятием <i>Big Data</i>. Основные инструменты: электронные таблицы (<i>Excel/Google Sheets</i>), язык <i>Python</i> (библиотека <i>Pandas</i>), системы визуализации (<i>Tableau</i>).</p>	<p>Формы работы: Работа в группах над изучением направления.</p> <p>Ожидаемые результаты: Группа готовит презентацию, где на простом примере (например, анализ продаж школьной столовой) показывает, как сортировка и диаграммы помогают найти ответы на вопросы.</p>
Тестирование (QA): поиск ошибок	<p>Ключевые вопросы: Кто ломает программы, чтобы они стали лучше? В чём разница между ошибкой (<i>bug</i>) и «фичей»? Почему тестировщик — это не тот, кто просто тыкает во все кнопки?</p> <p>Содержание: Роль <i>QA (Quality Assurance)</i> инженера как защитника качества. Разница между ручным тестированием (поиск ошибок «глазами») и автоматизированным (написание кода, который сам ищет ошибки). Важность составления чёткого отчёта об ошибке (<i>баг-репорта</i>), чтобы разработчик смог её исправить.</p>	<p>Формы работы: Работа в группах над изучением направления.</p> <p>Ожидаемые результаты: Группа готовит презентацию, где объясняет процесс тестирования на примере любого известного приложения или игры и показывает шаблон правильного баг-репорта.</p>

<p>Дизайн (UI/UX): создание удобных интерфейсов</p>	<p>Ключевые вопросы: Почему одним приложением удобно пользоваться, а другим — нет? В чём разница между красивым и удобным? Что делает продукт интуитивно понятным?</p> <p>Содержание: Разделение на <i>UI (User Interface)</i> — визуальная часть: цвета, кнопки, шрифты) и <i>UX (User Experience)</i> — опыт пользователя: насколько легко и приятно достичь цели). Дизайнер — это психолог и художник в одном лице. Знакомство с инструментами прототипирования (<i>Figma, Adobe XD</i>).</p>	<p>Формы работы: Работа в группах над изучением направления.</p> <p>Ожидаемые результаты: Группа готовит презентацию с примерами хорошего и плохого дизайна (например, сравнение двух сайтов) и рассказывает о базовых принципах удобства.</p>
<p>Кибербезопасность: must-have навык XXI века</p>	<p>Ключевые вопросы: Кто защищает наши данные от кражи? Что такое фишинг и вирусы? Почему специалист по безопасности должен думать как хакер?</p> <p>Содержание: Кибербезопасность как «цифровая полиция». Основные угрозы: вирусы, фишинг (мошеннические письма), взломы. Задача специалиста — найти уязвимости в системе раньше, чем это сделают злоумышленники. Разбор кейсов: анализ реальных (или смоделированных) ситуаций взлома и способов защиты от них.</p>	<p>Формы работы: Работа в группах над изучением направления.</p> <p>Ожидаемые результаты: Группа готовит презентацию, где объясняет базовые правила цифровой гигиены и разбирает предложенный кейс (например, «Вам пришло подозрительное письмо. Ваши действия?»).</p>

Блок 3. «Проба пера: Погружение в профессию»

Цель: Дать ученикам «попробовать на вкус» выбранную специальность через практические задачи.

Тема	Краткое содержание и ключевые вопросы	Формы работы и ожидаемые результаты
<p>Для будущих разработчиков: Создание веб-страницы или чат-бота</p>	<p>Ключевые вопросы: Как из кода получается сайт, который мы видим в браузере? Как написать простого помощника на Python? (или другом языке)</p> <p>Содержание:</p> <p>1. Веб-разработка (HTML/CSS): Объяснение, что HTML — это «скелет» страницы (текст, картинки, кнопки), а CSS — её «одежда» (цвета, шрифты, расположение). Ученики создают простую страницу-визитку (например, «Обо мне» или «Моя любимая игра»).</p> <p>2. Чат-бот (Python): Создание простого текстового бота, который может отвечать на приветствие или задавать вопросы. Используется простой код без сложной логики.</p>	<p>Формы работы: Индивидуальная или парная работа за компьютером.</p> <p>Ожидаемые результаты: Готовый файл веб-страницы (<i>index.html</i> и <i>style.css</i>), открытый в браузере. Или работающий скрипт чат-бота в среде <i>Python</i>. Ученик получает базовое понимание структуры кода.</p>
<p>Для аналитиков:</p>	<p>Ключевые вопросы: Как из хаоса цифр</p>	<p>Формы работы:</p>

Работа с таблицами (Excel/Google Sheets)	получить понятный график? Как найти скрытую закономерность в данных? Содержание: Ученикам даётся таблица с вымышленными данными (например, «Продажи пиццы за месяц» или «Результаты опроса класса»). Задача — отсортировать данные по критериям, построить диаграмму (круговую или столбчатую) для наглядности и найти ответ на вопрос (например, «Какой день недели самый популярный для заказов?»).	Индивидуальная работа с электронными таблицами. Ожидаемые результаты: Отформатированная таблица с выделенными данными. Построенная диаграмма, визуализирующая результат анализа. Краткий письменный вывод с ответом на поставленный вопрос.
Для тестировщиков: «Охота на баги»	Ключевые вопросы: Что такое баг? Как правильно о нём сообщить, чтобы программист понял? Почему «ничего не работает» — плохой отчёт об ошибке? Содержание: Ученикам предоставляется доступ к специальному тестовому сайту или программе, в которой заранее заложены ошибки (например, неработающая кнопка, неверный расчёт, опечатка в тексте). Задача — найти эти ошибки и описать каждую из них в специальном формате — баг-репорте .	Формы работы: Индивидуальная работа. Использование шаблона баг-репорта. Ожидаемые результаты: Заполненный документ (таблица) с 3–5 баг-репортами. Каждый репорт должен содержать: 1. Название ошибки. 2. Шаги для воспроизведения (что нажать?). 3. Ожидаемый результат (что должно быть?). 4. Фактический результат (что произошло?).
Для дизайнеров: Создание прототипа интерфейса	Ключевые вопросы: Что такое прототип и зачем он нужен до начала программирования? Как сделать интерфейс интуитивно понятным? Содержание: Ученики выбирают простое приложение (например, «Заказ пиццы», «Список дел», «Калькулятор калорий»). В онлайн-конструкторе (<i>Figma</i> или аналоге) они создают статичный макет экранов: главный экран с меню, экран выбора начинки, экран корзины. Они расставляют кнопки, текстовые поля и картинки, имитируя работу реального приложения.	Формы работы: Индивидуальная работа в онлайн-сервисе для прототипирования. Ожидаемые результаты: Ссылка на готовый интерактивный прототип (где можно «кликать» по кнопкам и переходить между экранами). Презентация своего прототипа классу с объяснением логики интерфейса («Вот сюда пользователь вводит адрес, а здесь нажимает кнопку «Заказать»»).

Блок 4. «Мой путь в IT: Карьерное планирование»

Цель: Сформировать у учеников понимание дальнейших шагов для входа в профессию.

Тема	Краткое содержание и ключевые вопросы	Формы работы и ожидаемые результаты
------	---------------------------------------	-------------------------------------

<p>Интерактивная лекция: «Образование и самообучение»</p>	<p>Ключевые вопросы: Где учиться на IT-специалиста? Что лучше: вуз, колледж или онлайн-курс? Как учиться самостоятельно и не бросить?</p> <p>Содержание: Обзор образовательных траекторий. Сравнение форматов: классическое высшее образование (вузы), среднее профессиональное (колледжи, техникумы) и интенсивные онлайн-курсы (<i>Skillbox</i>, <i>Яндекс.Практикум</i>, и др.). Акцент на том, что в IT ключевую роль играет не «корочка», а реальные навыки (<i>скиллы</i>) и портфолио проектов. Важность непрерывного самообучения.</p>	<p>Формы работы: Интерактивная лекция с презентацией, ответы на вопросы учеников.</p> <p>Ожидаемые результаты: Ученики получают общее представление о том, куда можно поступать или где искать онлайн-курсы для старта в выбранной профессии.</p>
<p>Практика: «Составление резюме Junior-специалиста»</p>	<p>Ключевые вопросы: Как написать резюме, если нет опыта работы? Что такое портфолио и как его собрать из учебных проектов? Как продать свои навыки?</p> <p>Содержание: Разбор структуры резюме для начинающего специалиста (<i>Junior</i>). Главный акцент — на блоке «Проекты» или «Портфолио». Ученики учатся описывать свои учебные проекты (созданные в рамках модуля) языком достижений: не «делал сайт», а «разработал адаптивный лендинг с использованием HTML/CSS», не «работал с таблицами», а «проанализировал данные о продажах и построил сводную диаграмму для презентации».</p>	<p>Формы работы: Индивидуальная работа по заполнению шаблона резюме. Работа с раздаточным материалом (чек-лист «Как описать проект»).</p> <p>Ожидаемые результаты: У каждого ученика есть черновик резюме <i>Junior</i>-специалиста, где его учебные проекты представлены как релевантный опыт.</p>
<p>Итоговый проект: «Мой путь в IT через 5 лет»</p>	<p>Ключевые вопросы: Кем я хочу стать? Что мне нужно сделать в ближайшие 5 лет, чтобы этого достичь? Какой мой первый шаг после школы?</p> <p>Содержание: Ученик выбирает 1–2 наиболее интересные ему профессии, о которых узнал на курсе. На основе этого выбора он готовит мини-проект, в котором описывает свой карьерный план: какое образование выбрать (вуз/курс), какие навыки развивать в первую очередь, каким видит свой первый рабочий проект.</p>	<p>Формы работы: Самостоятельная работа над проектом. Консультации с учителем. Публичная защита проекта перед классом.</p> <p>Ожидаемые результаты: Готовая презентация (5–7 слайдов) или эссе, в котором ученик демонстрирует осознанный выбор профессии и понимание первых шагов для входа в неё. Это кульминация всего модуля.</p>

Материально-технические условия реализации программы:

Для реализации программы необходимо помещение, оснащённое стандартным компьютерным классом.

Состав оборудования:

- **Рабочие места:** 10–15 компьютеров (по количеству учеников) с установленной операционной системой (*Windows* или *Астра Линукс*) и пакетом стандартного офисного ПО (*MS Office*, *МойОфис* или их аналоги).
- **Локальная сеть:** наличие локальной сети для организации совместной работы.
- **Выход в интернет:** стабильный доступ в интернет для работы с онлайн-сервисами и образовательными платформами.

Средства визуализации:

- **Интерактивная панель** (или проектор с экраном).
- **Комплект периферийных устройств** (клавиатура, мышь, веб-камеры — опционально).

Программное обеспечение:

- Веб-браузеры (*Chrome*, *Yandex Browser* и др.).
- Доступ к облачным сервисам (*Google Drive*, *Яндекс.Диск*).
- Специализированное ПО (при необходимости): онлайн-конструкторы сайтов (*Tilda*), редакторы таблиц (*Google Sheets*), инструменты для прототипирования (*Figma*).

Список литературы и цифровых ресурсов для педагога

1. Образовательные платформы и СМИ:

- **Яндекс.Практикум:** раздел «Блог» содержит множество статей, объясняющих сложные IT-профессии простым языком, а также полезные гайды.
- **Хабр (Habr):** крупнейшее сообщество IT-специалистов. Здесь можно найти статьи о внутренней кухне разработки, трендах и истории успеха. Разделы «Карьера» и «Образование» особенно полезны.
- **TProger:** медиа для программистов, где публикуются новости, обучающие статьи и разборы инструментов.

2. Официальные ресурсы и гайды:

- **Министерство цифрового развития (Минцифры):** разделы с новостями о развитии цифровой экономики в России, где часто упоминаются востребованные профессии.

- **«Поступи.Онлайн»:** агрегатор образовательных программ, где можно посмотреть, в каких вузах и на каких специальностях учат на те или иные IT-профессии.
- **3. Инструменты для создания контента (для педагога):**
- **Gamma.app / Tome.app:** сервисы на базе ИИ для создания красивых презентаций по текстовому запросу. Помогут быстро сделать визуализацию для урока.
- **Kandinsky / Shedevrum:** российские нейросети для генерации изображений. Можно создавать уникальные иллюстрации для презентаций о профессиях.

Список цифровых ресурсов для обучающихся

1. Интерактивные карты профессий и тесты:

- **«Атлас новых профессий» (skolkovo.ru):** классика жанра. Позволяет заглянуть в будущее и узнать о профессиях, которые появятся в ближайшие 10–20 лет.
- **«Проектория» (proektoria.online):** платформа с профориентационными тестами, вебинарами от ведущих экспертов и информацией о вузах.
- **Тест «Кто я в мире IT»** — инструмент для первого погружения.

2. Образовательные платформы для старта:

- **Tilda Publishing:** инструмент для блока «Проба пера» (разработка). Позволяет создать красивый сайт-одностраничник без знания кода.
- **GigaChat / YandexGPT:** российские нейросети. Можно использовать для генерации идей, написания простых текстов или даже кода для чат-бота.
- **Google Sheets / Excel:** инструмент для блока «Аналитика данных». Позволяет работать с таблицами, строить диаграммы и находить закономерности.

3. Вдохновение и информация:

<https://practicum.yandex.ru/blog/kak-nachat-kareru-v-it/?yclid=7022247326952718335>

<https://it.fut.ru/internship>

<https://internship.vk.company/>

<https://www.rabota.ru/career/catalogue/it/>

<https://thecode.media/how-to-start/>