

Департамент образования Администрации городского округа Самара

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Экология детства» городского округа Самара

«ПРОФЕССИОНАРИУМ»

**Сборник методических материалов по итогам реализации
городской проектной инициативы «Профессионариум»**

Самара
2020

«Профессионариум». Сборник методических материалов по итогам реализации городской проектной инициативы «Профессионариум» /МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» г.о. Самара; [сост. Кульков А.Е., Севрюгина О.М., Шубина О.К.]. – Самара, 2020. – 62 с.

Сборник содержит методические материалы, разработанные в ходе реализации городской проектной инициативы «Профессионариум» в 2019 году, целью которой было формирование начальных профессиональных компетенций через серию обучающих практико-ориентированных мероприятий по архитектуре, краеведению и проектной деятельности.

Составители: Кульков А.Е., Севрюгина О.М., Шубина О.К.

Компьютерная вёрстка: Кульков А.Е.

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	3
ВВЕДЕНИЕ.....	4
I. СЦЕНАРИИ СТАРТОВОГО И ИТОГОВОГО МЕРОПРИЯТИЙ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «ПРОФЕССИОНАРИУМ».....	7
1.1 Сценарий стартового мероприятия «Запуск проекта».....	7
1.2 Сценарий итогового мероприятия, посвященного завершению проекта «Профессионариум».....	16
II. ПРОГРАММЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КУРСОВ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «ПРОФЕССИОНАРИУМ».....	21
2.1 Программа курса «Основы архитектурного проектирования».....	21
2.2 Программа курса «Основы проектной деятельности».....	34
2.3 Цикл занятий «3D-моделирование».....	40
III. ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ФОРУМА ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «ПРОФЕССИОНАРИУММ».....	44
IV. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПРОФЕССИОНАРИУМ».....	55
V. КВЕСТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ «ЗАГАДКИ САМАРЫ».....	60

ВВЕДЕНИЕ

Решение проблемы по выбору будущей профессии, получение новых знаний по перспективным специальностям являются важными задачами профориентационной работы со старшеклассниками. В определенное время каждый школьник начинает задавать себе вопросы: «Как выбрать профессию по душе и по способностям, чтобы впоследствии избежать разочарования и не занимать чужое место?». Чтобы принять оптимальное решение, подростку необходимо учесть множество факторов: свои желания, психологические особенности и возможности, а также потребности общества.

В настоящее время существует несколько проблем в сфере профориентации школьников: проблема в самостоятельном осмыслении будущего самими детьми, недостаточность информации о профориентации в самой школе, недостаточная информированность со стороны родителей о деятельности в рамках конкретной специальности.

Чтобы помочь с выбором будущей профессии в Центре дополнительного образования «Экология детства» г.о. Самара в 2019 году был реализован проект «Профессионариум» для самарских школьников 14 – 17 лет.

Ежегодно Департаментом образования Администрации г.о. Самара проводится конкурс проектных инициатив в рамках реализации Стратегии комплексного развития городского округа Самара на период до 2025 года по направлению «Дополнительное образование». Победители этого конкурса получают право реализовать свои проекты в течение календарного года. Проект «Профессионариум» стал победителем конкурса и организатором данной проектной инициативы на 2019 год.

Цель проекта: проектирование мотивирующей образовательной среды как необходимого условия «социальной ситуации развития» и профессиональной ориентации подрастающего поколения самарчан.

Цель проекта достигалась с помощью следующих задач:

1) Содействовать познавательной активности подрастающего поколения горожан и включенности их в процесс формирования социокультурной и градозоологической среды Самары.

2) Объединить образовательный и воспитательный потенциал общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного и высшего образования, организаций архитектурно-строительного, краеведческого профиля в целях просвещения и профориентации юных граждан Самары.

3) Способствовать освоению учащимися прикладных навыков и творческих компетенций в области архитектурного дизайна.

4) Показать возможности использования компьютерных технологий, Интернет-сервисов (видеомонтаж, обработка фотографий),

работа в программах по 3д-моделированию SketchUp, мобильные приложения и т.д.) в проектной деятельности.

5) Ориентировать подростков на получение смежных профессий, связанных с архитектурой, историей и проектированием.

Участниками проекта стали школьные команды, которые под руководством своих наставников (школьных учителей и педагогической команды проекта):

- прошли обучение по краткосрочным образовательным курсам «Основы архитектурного проектирования» в объеме 72 часа и «Основы проектной деятельности» в объеме 12 часов;

- прослушали цикл практических занятий «3D-моделирование», «Фото-, видео-съемка и видеомонтаж» и краеведческих занятий на базе СОИКМ им. П.В. Алабина по теме «Особенности формирования городской среды дореволюционной Самары»;

- изучали историю и архитектурные особенности конкретных зданий Самары, представляющих архитектурную или культурную ценность.

Деятельность ребят внутри проекта была основана на получении начальных профессиональных компетенций. Участники проекта не просто искали информацию по истории памятника архитектуры, но и решали реальную проблему – сохранение исторической среды Самары в рамках развития и благоустройства центра города.

На начальном этапе ребята посещали музеи, архивы Самары для сбора информации по истории развития архитектуры города. Для качественной подготовки участников проекта по направлению «Архитектура» и проведения лекционных и практических занятий был приглашен доктор архитектуры, профессор Сергей Алексеевич Малахов, заведующий кафедрой «Инновационное проектирование» ФГБОУ ВПО «Самарский государственный архитектурно-строительный университет». В творческой мастерской С.А. Малахова участники проекта изучали основы архитектурного проектирования, создавали макеты домов и работали над проектом «двор и дом-вставка». Для изучения были взяты конкретные здания, расположенные в старом районе Самары.

Основными мероприятиями проекта стали:

- семинары для педагогов по вопросам организации работы в проекте;

- стартовое мероприятие «Запуск проекта»;

- образовательные курсы и практические занятия;

- образовательный форум «Профессионариум» на базе МАУ ДО ДООЦ «Золотая рыбка» г.о. Самара;

- квест-игра по городу;

- конференция в Доме архитектора;
- итоговое мероприятие с вручением дипломов лучшим командам проекта.

По итогам проекта командами были созданы следующие продукты:

- макеты фасадов и макеты «дома-вставки»;
- чертежи, рисунки и эскизы зданий;
- краеведческие статьи по истории дома;
- обзорный реферат по итогам полевого исследования парцеллы «дом-двор» по адресам объектов исследования.

Кроме того, педагогической командой проекта была разработана одноименная настольная игра, целью которой стало знакомство учащихся с современными профессиями и профессиями будущего. В ходе игры ребята изучили навыки и компетенции специалистов из областей смежных с архитектурой. Также, для изучения истории архитектурных достопримечательностей города использовалась квест-игра с применением мобильного приложения дополненной реальности «WallaMe».

В апреле 2019 года на базе лагеря «Золотая рыбка» прошел образовательный форум, где для участников проекта прошли обучающие мастер-классы, тренинги, квест-игры и семинары. Во время проведения форума основная работа была направлена на создание среды, благоприятной для формирования нравственной культуры ребенка, духовной основы его развития.

В процессе обучения команд, участники проекта получили представление о таких профессиях как архитектор и архитектор VR, макетчик, менеджер проекта, архитектурный визуализатор, фотограф, видеооператор, видеорежиссер и др.

Реализовать данный проект Центру «Экология детства» помогли социальные партнеры. Сетевое взаимодействие осуществлялось с кафедрой «Инновационного проектирования» СамГТУ, СОИКМ им. П.В. Алабина, Самарским отделением Союза архитекторов России, Региональный Центр Инноваций StartupSamara.

Информационное обеспечение проекта осуществлялось через сайт МБУ ДО «ЦДО «Экология детства», группу В Контакте «Профессионариум – образовательный форум».

І. СЦЕНАРИИ СТАРТОВОГО И ИТОГОВОГО МЕРОПРИЯТИЙ ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «ПРОФЕССИОНАРИУМ»

1.1 Сценарий стартового мероприятия «Запуск проекта»

Цель: «Погрузить» участников в проблематику проекта.

Задачи:

- Заинтересовать участников команд.
- Познакомить с «легендой проекта» и миссией команд.
- Ознакомить с основными мероприятиями проекта.

Действующие лица:

Ведущие (жители самарского двора) – 2 человека

Жители будущего (в серебристых костюмах и архитектурных шляпах) – 2

Техническое обеспечение:

Мультимедийный проектор, большой экран, ноутбук, колонки, микшерный пульт, фонари

Реквизит и декорации:

- Световая гирлянда для оформления портала сцены,
- 2 нарисованные двери (старая и новая),
- 2 окна (с деревянной резьбой и современное),
- лавки, деревянные кубы (для размещения гостей),
- комнатные растения, искусственная зелень,
- фотографии домов и дворов старой Самары формата А4 в деревянных рамках,
- затемнение на окна,
- силиконовые браслеты для участников с символикой проекта

Сценарный ход

№ п/п	событие
1.	Встреча команд на входе в клуб (раздеть и пригласить в зал)
2.	Костюмированные персонажи здороваются с ними за руку и провожают на свои места. Команды рассаживаются под музыку.
3.	<u>1</u> Слайд-шоу с фотографиями городов России, сопровождающееся текстом.
4.	Ведущие приветствуют команды в старом самарском дворике и говорят о том, что такое ГОРОД? Предлагают небольшое тестирование.
5.	Работа с карточками. Задание экипажам «Знаете ли вы историю»

	зданий?»
6.	<u>2</u> Видеофильм «Легенда проекта»
7.	<u>3</u> Презентация проекта. Ведущие объясняют, что команды – это экипажи путешественников во времени и знакомят с «маршрутом» (мероприятиями) и партнерами проекта
8.	<u>4</u> Викторина на знание истории города Самара и городских достопримечательностей
9.	Ведущие объявляют миссию экипажей, проводят посвящение членов экипажей, проводя их через светящийся портал и вручая силиконовые браслеты с символикой проекта. После чего объявляют их членами тайного самарского общества «Профессионариум», стоящего на страже и защите памятников самарской архитектуры.
10.	Экипажи возвращаются на свои места в зале.
11.	Вручение командирам экипажей бортовых журналов, списка объектов для исследований, знакомят со списком «продуктов проекта»
12.	Напутственное слово Ведущих
13.	Проводы экипажей (одеть в гардеробе)

Сценарий

Звучит музыка.

Костюмированные персонажи здороваются за руку с гостями и провожают экипажи на свои места.

Звучит 1 куплет песни группы БИ-2 «Большие города»

Гаснет верхний свет.

1. На большом экране слайд-шоу

с видами городов Москва, Санкт-Петербург, Краснодар, Самара.

За кадром звучит текст на тему «Что такое город?» (Приложение1)

Свет на сцене. Выходят ведущие.

Ведущая 1: Здравствуйте, гости дорогие!

Ведущая 2: Мы рады приветствовать вас, юные горожане, в нашем импровизированном самарском дворике!

Ведущая 1: А если пофантазировать и представить, как будут выглядеть дворы домов в историческом центре Самары лет через 10?

Ведущая 2: Ну, для того, чтобы это представить надо, как минимум, обладать знаниями законов развития городов. Современный город - это сложная многоуровневая система в которой существуют и взаимодействуют потоки ресурсов различной природы (информация,

финансы, автомобили, люди, производство и др.). Чтобы эти потоки текли параллельно и не мешали друг другу, а жизнь горожан удовлетворяла бы все их потребности по схеме «досуг - жилье - работа» необходимо создавать комфортную архитектурную городскую среду.

Ведущая 1: Но для грамотно организованного благоустройства этой среды необходимо не только уметь строить удобные дома или дороги, надо еще сохранять историческую память в виде зданий, являющихся памятниками архитектуры и культуры.

Ведущая 2: Получается, что строителям просто необходимо знать историю края и города, чтобы не разрушить историческое наследие.

Ведущая 1: Да, но ведь и просто жители должны знать про то место, в котором они живут.

Ведущая 2: Мы предлагаем вам пройти небольшое тестирование. Сейчас наши помощники раздадут каждой команде фотографию старого района Самары. Ваша задача определить, что располагалось в зданиях, помеченных номером и стрелочкой за 5 минут (объясняет задание). Итак, время пошло!

Команды выполняют задание

Ведущая 1: Время вышло. Можете сдать свои бланки нашим помощникам. Я вижу, что все сдали бланки. Спасибо. В конце нашей встречи мы озвучим результаты. А сейчас – внимание на экран.

Свет на сцене гаснет.

2. На экране видеоролик «Легенда проекта» (текст – Приложение 2)

Ведущая 2: Все собравшиеся в этом зале – не просто школьники. Каждый из вас не просто так попал на этот проект. Вы обладаете особыми способностями, силой воли, желанием учиться, ваш разум открыт новым знаниям! И именно вам под силу в будущем реально изменить окружающий нас мир! А наша задача подготовить вас – юных и активных горожан к этой миссии!

Я представляю вашему вниманию «ГОРОДСКОЙ МЕЖШКОЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «ПРОФЕССИОНАРИУМ!»

3. Презентация проекта.

(Текст четко по слайдам презентации)

Ведущая 1: Информация по проекту.

Ведущая 2: Каждая команда – это экипаж путешественников во времени.

Почему во времени? Да потому, что ваша задача изучить историю выбранного архитектурного объекта, описать его состояния в настоящее время и спрогнозировать развитие в будущем. Что с ним может произойти через несколько лет. Результаты ваших прогнозов – это 3D-модель здания, эскиз здания или его макет.

Ведущая 1: Сегодня вы будете приняты в тайное общество «Профессионариум», члены которого стоят на страже и защите памятников самарской архитектуры. Для начала необходимо будет пройти несколько испытаний.

Ведущая 2: Испытание первое вы уже прошли, когда работали со старой фотографией. Сейчас – второе: ответьте на вопросы, связанные с Самарой.

Внимание на экран!

4 Викторина по истории Самары

(Вопросы в Приложении 3)

Кто первый поднял руку – тот отвечает. За каждый правильный ответ даем карточку.

Ведущая 1: Подсчитайте, сколько у каждого экипажа карточек. Отлично вы все прошли минимум и достойны вступить в ряды нашего тайного общества «Профессионариум».

Включается музыка и загорается Портал сцены

Ведущая 2: Я попрошу всех встать со своих мест и выстроиться здесь в одну линию. Чтобы закончиться ваше посвящение – необходимо пройти через портал и каждому получить тайный знак, по которому вы будете отличать своих.

Экипажи проходят через портал, где им надевают на руку браслет.

Ведущая 1: Вот теперь вы готовы к получению особых знаний. В этом месяце начинаются наши первые занятия. С 25 по 31 января вы посетите музей им. Петра Владимировича Алабина и узнаете об истории построения Самарской крепости.

Ведущая 2: Также необходимо выбрать объект из предложенного вам списка в группе ВК «Профессионариум. Самара». Команда может взять один или несколько объектов для разработки.

Ведущая 1: Мы просим представителя от каждого экипажа подойти к нашим помощникам и получить «ЖУРНАЛ ЭКИПАЖА», который вы будете заполнять до конца проекта. Через год на финальном мероприятии журналы сдадите нам.

Ведущая 2: Ну, а сейчас прощаемся и в добрый путь!

Музыка, все расходятся

«Что такое город?»

ГОРОД... Что это?

Кто-то скажет, что это крупный населённый пункт.

А кто-то, что – огромный организм или механизм, состоящий из домов, улиц, предприятий, машин, большого числа людей...

Но главное предназначение ГОРОДА - объединение людей для сохранения мудрости предков и развития справедливого общества.

Идеальный город – место, где во всем царят справедливость и порядок, где человек может ощущать себя свободным.

Поэтому каждый город имеет свою историю, лицо и душу.

История начинается с основания, с момента появления на данной территории первых поселенцев. Она влияет на внешний вид домов, ширину улиц и характер местных жителей.

«*Лицом*» города можно считать его центр, парадная часть, где сосредоточены уникальные здания и ансамбли, где видны характерные участки природного ландшафта. Первое впечатление, красивую картинку для туристов, составляют монументальные строения, официальные здания, площади, скульптуры, широкие, чистые проспекты и памятники природы.

Но почему-то некоторые города теплые, уютные и в них хочется приезжать снова и снова — а некоторые неприветливые и холодные?

Это происходит оттого, что у них разная *душа* или ее вообще нет. Город дышит, плачет, смеётся, у него свои праздники, свои привязанности.

«*Душу*» города нельзя потрогать, ее можно только почувствовать, услышать, осознать. И тогда ты увидишь окружающий мир новым взглядом и станешь другим человеком. Если горожане любят свой город, то это сразу заметно!

Большинство старых уютных дворики с их неповторимым колоритом и гостеприимной атмосферой – вот где обитает городской дух!

Здесь двери для гостей всегда открыты!

Город – как наша жизнь. Мы сами строим свою жизнь и строим свой город – делами, мечтами, мыслями.

«Город живет счастьем своих людей!»

Мы счастливые люди, и мы любим нашу Самару!

Легенда проекта «Профессионариум»

По древним преданиям каждый город имеет своего Хранителя – Духа города. В этих легендах говорится, что только тому, кто чист сердцем и душой, владеет определенными знаниями, Дух города откроет свои тайны.

Наш город тоже имеет своего Хранителя. Деревянная архитектура Самары хранит в себе Душу города. Зодчие - мастера прошлого перед строительством здания всегда советовались с Хранителем города.

При закладке деревянных крепостей учитывались особенности ландшафта, а также природно-климатические условия.

В большинстве случаев укрепления строились на естественном возвышении, обычно на мысу при впадении одной реки в другую. При таком расположении крепости её жители могли контролировать устье важной водной артерии. А Самара, как раз и находится в месте слияния рек Волга и Самара.

Основным материалом для строительства было дерево. И, конечно же, деревянное зодчество является частью народной культуры.

Современные зодчие-архитекторы решили, что они могут строить все, что угодно и где угодно. И Дух города разозлился – ослепил их, лишил чувства гармонии и красоты. Поэтому в городе стали строится здания, не соответствующие архитектуре Самары.

Наш город начинает терять свое своеобразие, индивидуальность, все больше становится похожей на другие города России. Нарушается гармония окружающей природы, городского ландшафта и жителей города.

Если жители города не прекратят разрушать памятники архитектуры, то вскоре Самара превратиться в мертвый, бездушный и безликий город.

Пришло время юным горожанам встать на защиту нашего общего дома – Самары.

Вы те, кого выбрал Дух города своими стражами. И только вам будут открыты особые знания.

Вам предстоит:

- ✓ добыть знания об истории строительства старой Самары,
- ✓ узнать древние секреты самарских зодчих,
- ✓ понять, как можно спасти уникальную городскую среду Самары от уничтожения.

В добрый путь, мои юные стражи!

Викторина по истории Самары

Предлагаем прогуляться сначала по Самарскому, а затем по Ленинскому районам, ведь здесь начинается история нашего города, и проверить свои знания по краеведению

1. Сердце Самарского района - площадь Революции. В ее центре - памятник Ленину. До революции на его месте стоял монумент российскому царю. Какому?

Александр I; Александру II; Александру III.

Правильный ответ: До революции на месте памятника Ленину стоял монумент царю-освободителю Александру II.

2. По ул. Куйбышева (до революции - Дворянской) и ул. Степана Разина (до революции - Алексеевской) отправимся к самой старой площади Самары - Хлебной. Почему она получила такое название?

Потому что здесь были хлебопекарни;

Потому что раньше на этом месте сеяли пшеницу;

Потому что здесь торговали зерном.

Правильный ответ: Хлебная площадь в XIX веке была купеческим центром города. Здесь торговали зерном.

3. На Хлебной площади самое заметное здание - старая пожарная часть с каланчой. Мимо него точно не пройдешь! В XIX веке каланча была самым высоким зданием Самары. Какова ее высота?

100 м.; 20 м.; 75 м.

Правильный ответ: Высота самарской пожарной каланчи была 20 м. Это примерно высота современного 7-этажного дома.

4. Кстати, в здании с каланчой работает музей пожарного дела. А чуть в стороне от него - красивое здание с белыми колоннами в стиле неоклассицизма. До революции здесь была биржа. Чем на ней торговали?

Зерном; Акциями; Землей.

Правильный ответ: На самарской бирже на Хлебной площади шла торговля зерном.

5. По улице Крупской (Старо-Самарская) и улице Водников (Преображенская) отправимся к месту слияния Самары и Волги. Здесь начинался город. В каком году князем Григорием Засекиным была построена первая самарская крепость? Подсказка: это год основания нашего города.

В 1367 году; В 1459 году; В 1586 году.

Правильный ответ: Годом основания Самары считается 1586. Когда по приказу воеводы Засекина на берегу двух рек, Самары и Волги, была построена первая деревянная крепость.

Жители Ленинского района гордятся тем, что живут в административном и культурном центре Самары. Действительно, именно здесь сосредоточены театры и достопримечательности нашего города. Давайте прогуляемся по улицам и площадям района, полюбуемся на его красоты и вспомним их историю.

6. На откосе на берегу Волги раскинулся самый старый парк Самары – Струковский сад. Прогуляемся по его тенистым аллеям. Кстати, старый парк недавно обновили, теперь отдыхать в нем - одно удовольствие. Почему городской сад называется «Струковский»?

Потому что землю под него купил и подарил городу самарский купец Струков;

Потому что его заложили при губернаторе Струкове;

Потому что на его территории были усадьба и сад статского советника Струкова.

Правильный ответ: Парк называется «Струковский», потому что на его территории раньше были усадьба и сад статского советника Струкова. Городские власти выкупили у него землю и разбили городской сад.

7. В двух шагах от дома Курлиной - еще одна достопримечательность и архитектурная «визитная карточка» Самары: католический костел с высокими шпилями и стрельчатыми окнами. Хоть здание и выглядит, как средневековое, его построили в 1906 году. Какое название носит самарский костел?

Храм Пресвятого Сердца Иисуса;

Храм Пресвятой Девы Марии;

Храм Святого Петра.

Правильный ответ: Самарский польский католический костел – Храм Пресвятого Сердца Иисуса

8. Перейдем через дорогу. И вот - еще одно историческое здание. Это недавно открывшийся музей Эльдара Рязанова. Над замечательными фильмами известного режиссера смеются и грустят многие поколения российских кинозрителей. Какое отношение Эльдар Рязанов имеет к Самаре?

Рязанов родился и жил в детстве в нашем городе;

Рязанов родился и жил в детстве в нашем городе;

Рязанов женился в Самаре.

Правильный ответ: Эльдар Рязанов родился в Самаре и жил несколько лет в тыловом Куйбышеве во время Великой Отечественной войны в эвакуации, учился в куйбышевской школе.

9. С площади Куйбышева хорошо видно невысокое узорчатое здание в псевдорусском стиле, похожее на сказочный русский терем. Это - самарский драмтеатр. Чье имя гордо носит самарский академический театр

драмы?

Алексея Толстого; Максима Горького; Петра Монастырского.

Правильный ответ: Самарский академический театр носит имя писателя Максима Горького

10. Отдохнем на лавочке в сквере за драмтеатром и окинем взором окрестности. С высоты зеленого откоса открывается замечательный вид на один из старейших заводов России – Жигулевский пивоваренный, основанный в 1881 году предпринимателем-иностранцем Альфредом фон Вакано. Кто по национальности был Вакано?

Немец; Швейцарец; Австриец.

Правильный ответ: Основатель известного на всю Россию Жигулевского пивзавода, Альфред фон Вакано, был австрийцем

11. Рядом с Жигулевским виден Иверский женский монастырь. В середине XIX века умелыми руками монахинь этой обители было вышито знаменитое Самарское знамя, под которым славянские народы воевали за свою независимость. За освобождение какой страны сражались под Самарским знаменем?

Болгарии; Сербии; России.

Правильный ответ: Под Самарским знаменем славянские народы сражались за освобождение Болгарии от Османского ига.

12. Прогулку начнем с берегов Волги. Самарцы по праву гордятся своей красавицей набережной. Это излюбленное место отдыха горожан. Какова ее протяженность?

4 километра; 5 километров; 10 километров.

Правильный ответ: Общая протяженность самарской набережной около 4 километров.

1.2 Сценарий итогового мероприятия, посвященного завершению проекта «Профессионариум»

Цель: подвести итоги работы команд в проекте.

Задачи:

- Поощрить лучшие команды за активную работу в проекте.
- Получить обратную связь от участников.
- Объявить, что проект официально закрыт.

Действующие лица:

Ведущая

Техническое обеспечение:

Мультимедийный проектор, большой экран, ноутбук, колонки, микшерный пульт

Перед началом мероприятия звучит весёлая фоновая музыка.

За 5 минут до начала мероприятия, команды рассаживаются по столам, на которых расставлены таблички с названием их учреждения.

Звучит торжественная музыка. Выход ведущих.

Ведущий 1: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые педагоги! Мы рады приветствовать вас на итоговом мероприятии городской проектной инициативы «Профессионариум»!

Ведущий 2: Одной из задач проекта было познакомить вас с творческой профессией архитектора. Ведь архитектура - это искусство, с помощью которого возможно воплотить свое видение мира, выразить в художественных образах свои идеи.

Ведущий 1: Вместе с опытными преподавателями вы изучали историю выбранного архитектурного объекта, описывали его состояние в настоящее время и прогнозировали развитие в будущем.

Ведущий 2: В творческой мастерской вы рисовали эскизы, создавали модели и проектировали 3D модели выбранных зданий.

Ведущий 1: Давайте сейчас вернёмся на много месяцев назад и вспомним основные мероприятия проекта и как проходило обучение.

Видеопрезентация проекта «Профессионариум»

Ведущий 2: Вот так весело и интересно проходило обучение по проекту. И сегодня мы познакомимся с вашими архитектурными объектами и узнаем, как вы видите их в будущем.

Ведущий 1: Давайте встретим команду, которая первой представит свой архитектурный проект. Встречаем команду школы №13.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №13

Ведущий 2: Поблагодарим аплодисментами команду школы №13. И

приглашаем презентовать свой проект команду центра дополнительного образования «Экология детства».

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды ЦДО «Экология детства»

Ведущий 1: Спасибо командам за интересные презентации своих архитектурных проектов.

Ведущий 2: Сегодня мы с вами не просто познакомимся с проектами других команд, но и посоревнуемся в игре «Архитектурная мозаика».

Ведущий 1: Пока вам раздают необходимые материалы для игры мы расскажем правила.

Ведущий 2: Игра состоит из 18 вопросов, разделённых на 3 тура. В каждом туре по 6 вопросов. Вопросы будут показываться на экранах примерно 10 секунд. Вам нужно будет посоветоваться и написать на листочке ответы. После озвучивания всех шести вопросов каждого тура они читаются повторно и запускается обратный 15-секундный отсчёт, по истечении которого листочек с ответами сдаётся. Победителем игры становится команда, взявшая наибольшее количество баллов по результатам всей игры.

Ведущий 1: Все готовы? Первый тур называется «Разминка».

1. В каком году был образован город Самара?

Ответ: 1586 год.

2. Кто основатель города Самара?

Ответ: Григорий Засекин

3. Какой детский фильм снимался в Самаре в 1940 году?

Ответ: Тимур и его команда.

4. Какое здание в Самаре в народе называют «теремком» или «пряничным домиком»?

Ответ: Академический театр драмы имени М.Горького

5. С высокого откоса площади Славы видна большая круглая крыша Самарского цирка, похожая на клетчатую кепку клоуна. Имя какого знаменитого артиста циркового искусства носит Самарский цирк?

Ответ: Олега Попова

6. Около музея писателя Алексея Толстого (Литературный музей) установлен памятник его самому известному литературному герою. Какому?

Ответ: Буратино

Ведущий 2: Запускаем 15-секундный обратный отсчет. Время закончилось и прошу все команды сдать листочки с ответами.

Ведущий 1: А мы продолжаем знакомиться с проектами над которыми вы работали на протяжении всего года. И на сцену я приглашаю команду школы №16.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №16

Ведущий 2: Давайте аплодисментами поблагодарим ребят за их интересный проект. И также дружно встретим следующую команду, которая готова нам показать не менее интересную работу – встречаем команду школы №15.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №15

Ведущий 1: Спасибо командам за проделанную работу.

Ведущий 2: А в следующем раунде мы проверим, насколько команды знают Архитектуру Самары.

1. Какое из этих модернистских зданий построил Дмитрий Вернер?

А. Особняк Курлиной

Б. Особняк купцов Матвеевых

2. Какое из представленных зданий является представителем советского модернизма, которое и сегодня стоит в Октябрьском районе?

А. Самарский кинотеатр «Звезда»

Б. Галерея в Нижнем Новгороде

3. На одном из фото фасад самарского дома в стиле фахверк, а на другом – такой же в Ротенбурге. Какой из них Самарский?

А. фото здания в Самаре Ротенбурге

Б. фото здания в Самаре

4. Какое из зданий Самары было построено по проекту известного городского архитектора – Александра Щербачева?

А. Театр Драмы

Б. Особняк Клодта

5. На какой улице находится дом Михаила Чельшова?

А. Красноармейская

Б. Льва Толстого

В. Некрасовская

6. Является ли это здание памятником архитектуры?

А. Да

Б. Нет, является почти памятником

В. Нет, это просто дом

Ведущий 1: Запускаем 15-секундный обратный отсчет. Время закончилось и прошу все команды сдать листочки с ответами. (И зачитывает правильные ответы).

Ведущий 2: Гете называл архитектуру застывшей музыкой – в этом смысле показательна цитата из его произведения: «Звучит триглиф, звучат колонны, свод, и дивный храм как будто весь поет».

Ведущий 1: Подобно композиторам, словно ноты, команды собирали исторические факты о своём объекте и создавали уникальные архитектурные произведения.

Ведущий 2: Давайте посмотрим, что подготовила команда школы №25.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №25

Ведущий 1: Аплодисменты ребятам. Встречаем команду школы №167.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №167

Ведущий 2: Спасибо командам за интересное видение будущего наших самарских домиков.

Ведущий 1: А мы приступает к последнему раунду нашего конкурса, который называется «7 памятников Самары».

1. В 2017 году в Самаре был установлен единственный в России памятник этому человеку (кинорежиссеру), который родился в Куйбышеве и жил в период эвакуации в великую отечественную войну.

Ответ: Эльдар Рязанов.

2. Самара считается местом создания ЭТОГО музыкального инструмента. Вскоре в городе планируется открыть памятник этому музыкальному инструменту. Один из самых популярных исполнителей России на этом музыкальном инструменте проживает в Самаре. (и работает в Губернской Думе).

Ответ: баян.

3. Кому памятник?

Ответ: Владимир Высоцкий

4. Что скрыто на картинке?

Ответ: собака

5. В 2019 году в одном из скверов площади Куйбышева открыли памятник этому знаменитому композитору. Напишите имя композитора.

Ответ: Дмитрий Шостакович

6. На территории какого сквера расположен этот памятник?

Ответ: сквер им. А.С. Пушкина

Ведущий 2: Запускаем 15-секундный обратный отсчет. Время закончилось и прошу все команды сдать листочки с ответами.

Ведущий 1: Команда школы №132 выбрала дом №201 на улице Самарской. Какова история этого здания? Что с ним сейчас? И как ребята видят его будущее - узнаем из выступления их команды. Встречаем.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №132

Ведущий 2: Спасибо команде школы №132. Встречаем команду школы №70.

Фоновая музыка на выход команды

Презентация команды школы №70

Ведущий 1: Аплодисменты команде школы №70.

Ведущий 2: Все команды представили свои объекты. И пришло время подвести итоги проекта «Профессионариум».

Ведущий 1: На протяжении года вместе с педагогами вы трудились в творческих мастерских, посещали занятия, мастер-классы, тренинги. Ваши проекты помогут многим зданиям Самары обрести «второе дыхание».

Ведущий 2: Для вручения сертификатов участников проекта, а также награждения лучших, приглашается *заместитель директора Шубина Оксана Константиновна*.

Фоновая музыка на выход

Награждение команд

Ведущий 1: Также сегодня команды боролись за звание знатоков родного города. И с результатом - _____ баллов побеждает команда _____.

Ведущий 2: Закрытие проекта «Профессионариум» состоялось. Огромное спасибо всем, кто принял участие – всем, кто занимался изучением архитектурного наследия нашего города. Надеемся, что вы и дальше будете продолжать эту важную работу на благо нашего города, которая позволит сохранить его уникальность и неповторимый исторический облик.

Ведущий 1: Приглашаем всех для общей фотографии.

Команды под музыку встают для общей фотографии

**II. ПРОГРАММЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КУРСОВ
ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ
«ПРОФЕССИОНАРИУМ»**

2.1 Программа курса «Основы архитектурного проектирования»

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Паспорт программы.....	22
2. Пояснительная записка.....	22
3. Учебно-тематический план.....	26
4. Содержание программы.....	28
5. Методическое обеспечение.....	30
6. Список литературы.....	30
7. Приложения	
Приложение 1 «Календарно-тематический план».....	31

I. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	«Основы архитектурного проектирования»
Направленность программы	техническая
Вид программы	модифицированная
Образовательное учреждение, реализующее программу (адрес, телефон)	МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» г.о. Самара, г. Самара, Студенческий переулок, 2 телефон 242 -13 -47
Составитель программы	Малахов Сергей Алексеевич, педагог дополнительного образования
Возраст учащихся	14-17 лет
Срок реализации	4 месяца
Форма обучения	очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий
С какого года реализуется программа	февраль 2019 года

II. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы архитектурного проектирования» направлена на ознакомление со сферой деятельности таких профессий как «архитектор», «дизайнер», «макетчик».

Направленность программы: техническая.

Отличительная особенность

Данная программа соединяет в себе элементы как технического моделирования, так и предпрофильного обучения. В процессе обучения у обучающихся закладываются основы нестандартного творческого мышления. Содержание программы носит пропедевтический характер, так как вся информация, преподаваемая учащимся, является сокращённым систематическим изложением архитектуры, как науки. Архитектурная пропедевтика считается новым направлением в обучении профессии архитектора.

При реализации данной программы используется очно-заочная форма обучения с применением дистанционных технологий. В качестве рабочей площадки для общения с учащимися используется группа в

социальной сети ВКонтакте «Профессионариум – образовательный форум», где размещаются видеоуроки, учебный материал, домашнее задание и расписание очных встреч.

Некоторые очные занятия проводятся на базе социальных партнеров программы – в мастерской самарского архитектора профессора С.А. Малахова; в учебных аудиториях кафедры инновационного проектирования архитектурно-строительного института Самарского государственного технического университета.

Актуальность программы

Программа реализуется как очно (традиционная форма), так и заочно (в форме дистанционного курса), в соответствии со статьей 16 «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года. Использование дистанционных технологий повышает доступность дополнительного образования. Профориентационная работа в рамках реализации данной программы направлена на поддержание и стимулирование интереса учащихся к архитектурно-строительным профессиям, что является одним из приоритетных направлений в государственной политике РФ. Об этом говорится в «Комплексе мер по созданию условий для развития и самореализации учащихся в процессе воспитания и обучения на 2016-2020 годы» (утв. Заместителем Председателя Правительства РФ 27 июня 2016 г.).

Педагогическая целесообразность

При подаче учебного материала педагог пользуется методом объяснительно-иллюстративного обучения. Он наиболее приемлем для организации занятий по программе пропедевтического характера, что подразумевает системность в подаче и усвоении знаний, а также последовательность изложения материала.

Дистанционная форма обучения дает возможность дать учащимся большее количество информации и подразумевает построение самим учащимся собственного режима занятий. Цель такого метода является усвоение знаний и их последующее применение на практике формирование умений и навыков.

Блок практических занятий переплетается с получением теоретических знаний. Занятия выстроены по принципу «посмотрел, как делают другие - попробуй сделать сам». В процессе обучения ребята проходят все этапы архитектурного проектирования: от творческой задумки до эскиза и далее от учебного макета до готового архитектурного проекта.

Основными формами занятий являются беседа, практические занятия, проектная деятельность, экскурсия, выставка.

Цель программы:

Ознакомление с основными аспектами архитектурного проектирования и осуществление первой пробы учащихся в профессии «архитектор».

Задачи:

1. Ознакомить с методикой выполнения проекта реконструкции самарского двора в историческом центре Самары.
2. Объяснить основные правила работы над макетом альбома эскизов и чертежей объекта (дома и двора).
3. Научить изготовлению пластической модели двора и изготовлению макета дома из картона в масштабе.
4. Обучить работе над аксонометрическое изображением и эскизной прорисовке внешнего вида на основе фотографий объектов и пространства двора.
5. Научить правилам верстка презентации для размещения на планшете из пенокартона.
6. Научить пользоваться инструментами для макетирования.
7. Развивать умение самостоятельного поиска способов решения проблем поискового и творческого характера.
8. Воспитывать усидчивость и целеустремленность.

Программа рассчитана на детей в возрасте 14 – 18 лет.

Количество детей в группе: от 15 человек.

Срок реализации

Программа рассчитана на 4 месяца обучения – 68 часов.

Формы обучения: очно-заочная с применением дистанционных технологий.

Формы организации деятельности: всем составом, по группам, индивидуально.

Режим занятий: 4 часа в неделю (2 раза по 2 академических часа).

Одно занятие в неделю очное, второе – дистанционное (на образовательной платформе).

Ожидаемые результаты

Предметные результаты:

По окончании обучения учащийся должен знать:

– общие понятия и категории из области объемно-пространственной композиции, способствующие продуктивности пространственного воображения;

– основы теории перспективного построения геометрических тел и фигур в пространстве;

должен уметь:

– подробно анализировать форму (величину, пропорции, положение и взаимное расположение в пространстве)

- оперировать пространственными образами при создании композиции на определенную тематику;
 - принимать нестандартные композиционные решения на заданную тему;
 - уметь пользоваться инструментами для макетирования;
 - осуществлять построения разверток, с дальнейшим склеиванием в цельный объем;
- должен иметь навыки:
- создания эскизов при визуализации идеи на заданную тему
 - компоновки работы на листе заданного формата
 - построение геометрических фигур и тел в пространстве по заданным пропорциям;
 - создания эскизов при визуализации идеи на заданную тему, макетных приемов выполнения сложных геометрических форм из плоского листа бумаги.

Личностные результаты:

По итогам реализации программы, обучающиеся:

- Проявляют интерес к техническому творчеству;
- Развивают образное мышление, воображение;
- Проявляют навыки взаимодействия и сотрудничества;
- Дают адекватную самооценку результатов труда;
- Проявляют внимание, целеустремленность и аккуратность;
- Испытывают ответственность за результаты своего труда.

Метапредметные:

Результаты, сформированные по итогам познавательных УУД:

- осуществление поиска необходимой информации;
- самостоятельное создание способов решения проблем поискового и творческого характера;
- анализ и систематизация новых знаний.

Результаты, сформированные по итогам регулятивных УУД:

- планируют результат деятельности при помощи педагога;
- проявляют способность управлять своей деятельностью;
- осуществляют контроль и коррекцию результата деятельности.

Критерии и способы определения результативности:

Главным критерием результативности работы по данной программе является проявление у учащихся интереса к изучению архитектуры и истории своего города, проявление инициативы в научно – поисковой и творческой работе.

Способы определения результативности:

- входной контроль (тест на знание теоретического материала)
- текущий контроль знаний в процессе устного опроса

(индивидуального и группового);

– текущий контроль умений и навыков в процессе наблюдения за индивидуальной и групповой работой;

– промежуточный контроль (тест на знание теоретического материала);

– итоговая диагностика.

Формы подведения итогов обучения: беседы, тесты, участие в конкурсах.

III. УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вступительная лекция «Цель, содержание и состав архитектурного проекта»	2	2	-	Опрос
2.	Методика выполнения проекта реконструкции самарского двора в историческом центре Самары	4	1	3	Эссе на тему лекции
3.	Аксонометрия двора	2	1	1	Эссе на тему лекции
4.	Уточнение выбранного объекта реконструкции (адрес, наличие исходных материалов: плана, информации о объектах наследия и фотографий)	2	-	2	Опрос
5.	Работа над макетом альбома эскизов и чертежей объекта (дома и двора)	2	-	2	Опрос
6.	Восстановление схемы плана двора в масштабе 1:300 (1:400). Цветная аппликация	2	-	2	Эссе на тему лекции
7.	Правила прорисовки толстым маркером	2	-	2	Опрос
8.	Пластическая модель двора (масштаб 1:300, 1:250). Применение скульптурного пластилина. Простая форма.	6	-	6	Опрос
9.	Фотографирование моделей. Подготовка материалов.	2	-	2	Фотоотчет
10.	Аксонометрическое изображение самарского двора на основе	2	-	2	Опрос

	подготовленных материалов (плана и пластической модели)				
11.	Онлайн-тестирование по пройденному материалу	2	-	2	Проверка результата
12.	Выбор положения дома-вставки (с учетом предыдущих моделей) и размещение на плане двора	4	-	4	Опрос
13.	Развитие дома-вставки в пространстве реконструируемого двора («Дом-тетрис») с использованием плана.	4	-	4	Опрос
14.	Эскиз дома-вставки внутри пластической модели с применением деревянных модулей. Фотографирование модели.	4	-	4	Опрос
15.	Работа над проектом (Дом-тетрис).	4	-	4	Опрос
16.	Обобщенное решение нового дома в структуре двора. План в масштабе 1:300 (1:400). Эскизы внешнего вида на основе фотографий объектов и пространства двора.	2	-	2	Опрос
17.	Применение аппликации из цветной бумаги в эскизе	2	-	2	Опрос
18.	Выбор архитектурного языка нового дома.	2	-	2	Опрос
19.	Проработка графических эскизов	2	-	2	Опрос
20.	Макет нового дома из картона в масштабе 1:200. Первый и второй этапы.	5	-	5	Опрос
21.	Фотографирование макета. Архитектурная фотография	3	-	3	Фотоотчет
22.	Разработка эскиза презентации и пояснительного текста к проекту.	2	-	2	Опрос
23.	Сканирование графических эскизов и фотографий с макетов.	2	-	2	Фотоотчет
24.	Верстка презентации. Планшет с проектом	2	-	2	Опрос

	(отсканированные эскизы и фотографии) и макетом (масштаб 1:200) на пенокартоне 100x70 (возможно добавление второго планшета с предыдущими разработками)				
25.	Выставка и защита проектов	2	-	2	Презентация проекта
	Итого	68	4	64	

IV. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вступительная лекция «Цель, содержание и состав архитектурного проекта»

Теория Что такое проект, из чего он состоит.

Практика Самостоятельная разработка пакета технической документации на выбранный объект.

Тема 2. Методика выполнения проекта реконструкции самарского двора в историческом центре Самары

Теория Изучение понятий реконструкция, строительная конструкция, строительный материал. Типы преобразования здания, этап проектирования, визуализация, пакет документов.

Практика разработка проекта реконструкции выбранного объекта.

Тема 3. Аксонометрия двора

Теория Что такое аксонометрические проекции. Штриховка сечений в аксонометрических проекциях.

Практика самостоятельное изображение аксонометрии строений на территории выбранного объекта (двора)

Тема 4. Уточнение выбранного объекта реконструкции (адрес, наличие исходных материалов: плана, информации о объектах наследия и фотографий)

Практика Учащиеся вместе с педагогом систематизируют имеющийся у них материал по выбранному объекту.

Тема 5. Работа над макетом альбома эскизов и чертежей объекта (дома и двора)

Практика Учащиеся под руководством педагога составляют альбом эскизов и чертежей.

Тема 6. Восстановление схемы плана двора в масштабе 1:300 (1:400). Цветная аппликация.

Практика Учащиеся составляют схему плана двора с в технике аппликации

Тема 7. Правила прорисовки толстым маркером

Практика Прорисовка схемы двора и эскизов здания толстым маркером.

Тема 8. Пластическая модель двора (масштаб 1:300, 1:250). Применение скульптурного пластилина. Простая форма.

Практика изготовление модели двора с использованием скульптурного пластилина.

Тема 9. Фотографирование моделей. Подготовка материалов.

Практика учащиеся готовят серию фотографий моделей двора для презентации.

Тема 10. Аксонометрическое изображение самарского двора на основе подготовленных материалов (плана и пластической модели)

Практика учащиеся работают над аксонометрией двора выбранного объекта.

Тема 11. Онлайн-тестирование по пройденному материалу

Практика учащиеся отвечают на вопросы теста по пройденному материалу.

Тема 12. Выбор положения дома-вставки (с учетом предыдущих моделей) и размещение на плане двора

Практика учащиеся совместно с педагогом выбирают оптимальное место расположения предполагаемого дома-вставки на плане двора.

Тема 13. Развитие дома-вставки в пространстве реконструируемого двора («Дом-тетрис»)

Практика учащиеся совместно с педагогом придумывают внешний вид и функциональное предназначение дома-вставки.

Тема 14. Эскиз дома-вставки внутри пластической модели с применением деревянных модулей. Фотографирование модели.

Практика учащиеся совместно с педагогом разрабатывают эскиз дома-вставки внутри пластической модели с применением деревянных модулей, а затем фотографируют придуманную модель.

Тема 15. Работа над проектом (Дом-тетрис).

Практика учащиеся работают над своим проектом.

Тема 16. Обобщенное решение нового дома в структуре двора. План в масштабе 1:300 (1:400). Эскизы внешнего вида на основе фотографий объектов и пространства двора.

Практика учащиеся совместно с педагогом разрабатывают эскизы внешнего вида на основе фотографий объектов и пространства двора.

Тема 17. Применение аппликации из цветной бумаги в эскизе

Практика учащиеся совместно с педагогом дорабатывают эскиз с помощью аппликации из цветной бумаги.

Тема 18. Выбор архитектурного языка нового дома.

Практика

Тема 19. Проработка графических эскизов

Практика учащиеся рисуют графические эскизы дома-вставки, окружающего и внутреннего пространства.

Тема 20. Макет нового дома из картона в масштабе 1:200. Первый и второй этапы.

Практика учащиеся занимаются изготовлением макета нового дома из картона.

Тема 21. Фотографирование макета. Архитектурная фотография

Практика Особенности фотографирования архитектурных объектов и макетов. Фотографирование объектов на территории города.

Тема 22. Разработка эскиза презентации и пояснительного текста к проекту

Практика учащиеся совместно с педагогом разрабатывают эскиз презентации и пояснительный текст к проекту

Тема 23. Сканирование графических эскизов и фотографий с макетов

Практика учащиеся сканируют подготовленные материалы и формируют из них альбом.

Тема 24. Верстка презентации. Планшет с проектом (отсканированные эскизы и фотографии) и макетом (масштаб 1:200) на пенокартоне 100x70 (возможно добавление второго планшета с предыдущими разработками)

Практика учащиеся совместно с педагогом работают над версткой презентации своих объектов.

Тема 25. Выставка и защита проектов

Практика учащиеся представляют свои проекты.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Дидактическое обеспечение

- альбомы с фотографиями: «Такая разная архитектура», «Необычные дома», «Окна», «Двери», «Небоскребы», «Ландшафтная архитектура», «Архитектура Руси»;
- фотографии архитектурных объектов нашего города;
- образцы работ педагога, раздаточный материал (шаблоны, схемы), технологические карты.

Материально-техническое обеспечение

Цветные и простые карандаши, акварель, гуашь, кисти, клей ПВА, ножницы, бумага (белая и цветная), картон белый и цветной, картон гофрированный, ватман А5, пластилин, пенокартон 100 x 140 см.

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абаева И.М., Бармаш О.А. Инновационная программа «СТАРТ». Развитие творческого потенциала детей средствами архитектуры и

дизайна. -М.:1998.

2. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Учебное пособие. -М.: Книжный дом «Университет», 2000.

3. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Учеб. Пособие. -М.: «Архитектура-С», 2004

Приложение № 1

Календарно-тематический план на 2019-2020 уч.г.

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1.	02.09.19	Вступительная лекция «Цель, содержание и состав проекта»	2	Беседа	Опрос
2.	04.09.19	Методика выполнения проекта реконструкции самарского двора в историческом центре Самары	2	Видеоурок	Эссе
3.	09.09.19	Методика выполнения проекта реконструкции самарского двора в историческом центре Самары	2	лекция/ Практика	Опрос
4.	11.09.19	Аксонометрия двора	2	Видеоурок	Эссе
5.	16.09.19	Уточнение выбранного объекта реконструкции (адрес, наличие исходных материалов: плана, информации о объектах наследия и фотографий)	2	Беседа	Опрос
6.	18.09.19	Работа над макетом альбома эскизов и чертежей объекта (дома и двора)	2	Дистанционное задание в группе ВК	Опрос
7.	23.09.19	Восстановление схемы плана двора в масштабе 1:300 (1:400). Цветная аппликация	2	Лекция/ практика	Эссе
8.	25.09.19	Правила прорисовки толстым маркером	2	Дист. задание	Опрос
9.	30.09.19	Пластическая модель двора (масштаб 1:300, 1:250). Применение скульптурного пластилина. Простая форма. 1)	2	Лекция/ практика	Опрос
10.	02.10.19	Пластическая модель двора (масштаб 1:300, 1:250). Применение скульптурного пластилина. Простая форма.	2	Видеоурок	Опрос
11.	07.10.19	Доработка пластической модели двора (с применением	2	Лекция/ практика	Опрос

		скульптурного пластилина).			
12.	09.10.19	Фотографирование моделей. Подготовка материалов.	2	Дист. задание	Фотоотчет
13.	14.10.19	АксонOMETрическое изображение самарского двора на основе подготовленных материалов (плана и пластической модели)	2	Лекция/ практика	Опрос
14.	16.10.19	Онлайн-тестирование по пройденному материалу	2	Дист. задание	Проверка результата
15.	21.10.19	Выбор положения дома-вставки (с учетом предыдущих моделей) на плане двора.	2	Лекция/ практика	Опрос
16.	23.10.19	Размещение дома-вставки на макете	2	Дист. задание	Опрос
17.	28.10.19	Развитие дома-вставки в пространстве реконструируемого двора («Дом-тетрис») с использованием плана.	2	лекция/ практика	Опрос
18.	30.10.19	Доработка дома-вставки в пространстве реконструируемого двора	2	Дист. задание	Опрос
19.	06.11.19	Эскиз дома-вставки внутри пластической модели с применением деревянных модулей.	2	Лекция/ практика	Опрос
20.	11.11.19	Доработка эскиза дома-вставки. Фотографирование модели.	2	Дист. задание	Фотоотчет
21.	13.11.19	Работа над проектом (Дом-тетрис).	2	лекция/ практика	Опрос
22.	18.11.19	Доработка проектного предложения основе пластической модели (Дом-тетрис).	2	Дист. задание	Опрос
23.	20.11.19	Обобщенное решение нового дома в структуре двора. План в масштабе 1:300 (1:400). Эскизы внешнего вида.	2	Лекция	Опрос
24.	25.11.19	Применение аппликации из цветной бумаги в эскизе	2	Дист. задание	Опрос
25.	27.11.19	Выбор архитектурного языка нового дома.	2	Лекция	Опрос
26.	02.12.19	Проработка графических эскизов	2	Дист. задание	Опрос
27.	04.12.19	Макет нового дома из картона в масштабе 1:200. Первый этап.	2	Лекция	Опрос
28.	09.12.19	Фотографирование макета. Архитектурная фотография	2	Дист. задание	Фотоотчет

29.	11.12.19	Макет нового дома из картона в масштабе 1:200. Второй этап.	2	лекция/ практика	Опрос
30.	16.12.19	Доработка макета нового дома из картона в масштабе 1:200. Фотографирование макета.	2	Дист. задание	Фотоотчет
31.	18.12.19	Разработка эскиза презентации и пояснительного текста к проекту.	2	Беседа Практику м	Опрос
32.	23.12.19	Сканирование графических эскизов и фотографий с макетов.	2	Дист. задание	Фотоотчет
33.	25.12.19	Верстка презентации. Планшет с проектом (отсканированные эскизы и фотографии) и макетом (масштаб 1:200) на пенокартоне 100x70 (возможно добавление второго планшета с предыдущими разработками)	2	Беседа Практику м	Опрос
34.	30.12.19	Выставка и защита проектов	2	Беседа	Презентация проекта
		Итого:	68		

2.2 Программа курса «Основы проектной деятельности»

I. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	«Основы проектной деятельности»
Направленность программы	социально-педагогическая
Вид программы	модифицированная
Образовательное учреждение, реализующее программу (адрес, телефон)	МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» г.о. Самара, г. Самара, Студенческий переулок, 2 телефон 242 -13 -47
Составитель программы	Гинтер Ирина Сергеевна, педагог дополнительного образования
Возраст учащихся	14-17 лет
Срок реализации	2 месяца
Форма обучения	очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий
С какого года реализуется программа	март 2019 года

II. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы проектной деятельности» направлена на ознакомление со сферой деятельности такой профессии как «менеджер проектов».

Направленность программы: социально-педагогическая.

Отличительная особенность

Данная программа соединяет в себе элементы менеджмента, маркетинга и предпрофильного обучения. В процессе обучения у обучающихся закладываются основы создания социального проекта по законам маркетинга. Закладываются навыки стратегического мышления менеджера.

Содержание программы носит сжатый и интенсивный характер, так как вся информация, преподаваемая учащимся, является сокращённым, общим изложением этапов реализации социального проекта. Проектная деятельность является основой в профессии менеджера.

При реализации данной программы используется очно-заочная форма обучения с применением дистанционных технологий. В качестве

рабочей площадки для общения с учащимися используется группа в социальной сети ВКонтакте: «Профессионариум – образовательный форум», где размещаются учебный материал, домашнее задание и расписание очных встреч.

Очные занятия проводятся на базе социального партнера программы – региональный институт развития инновационной деятельности Самарской области «StartupSamara».

Актуальность программы

Программа реализуется как очно (традиционная форма), так и заочно (в форме дистанционного курса), в соответствии со статьей 16 «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года. Использование дистанционных технологий повышает скорость освоения и облегчает доступность дополнительного образования. Профориентационная работа в рамках реализации данной программы направлена на поддержание и стимулирование интереса учащихся к профессии менеджера проектов, что является одной из востребованных профессий на рынке вакансий.

Педагогическая целесообразность

При подаче учебного материала педагог пользуется игровыми методами и методом объяснительно-иллюстративного обучения. Он наиболее приемлем для организации занятий по программе пропедевтического характера.

Дистанционная форма обучения дает возможность дать учащимся большее количество информации и дальнейшее применение знаний на практике.

Блок очных занятий складывается из приобретения теоретических знаний и практических. Практические занятия выстроены по принципу игровых тренингов: в заданных искусственных условиях, в конкретных временных рамках достигается поставленная цель. В процессе обучения ребята проходят все этапы создания проекта менеджером: от рождения идеи до ее воплощения.

Основными формами занятий являются беседа и игровые тренинги.

Цель программы:

Ознакомление с основными составляющими проектной деятельности и знакомство учащихся с профессией «менеджер проектов».

Задачи:

1. Ознакомить с классификацией проектов, их отличительными чертами.
2. Ознакомить с процессами при управлении проектами.
3. Научить анализировать, прогнозировать и выстраивать стратегию

- проекта.
4. Ознакомить с основными инструментами менеджмента в проектной деятельности.
 5. Развивать умение принимать решения в проектной деятельности.
 6. Воспитывать целеустремленность и ответственность.

Программа рассчитана на детей в возрасте 14 – 18 лет.

Количество детей в группе: от 15 человек.

Срок реализации

Программа рассчитана на 2 месяца обучения – 12 часов.

Формы обучения: очно-заочная с применением дистанционных технологий.

Формы организации деятельности: всем составом, по группам.

Режим занятий: 2 часа в неделю (1 раз по 2 академических часа).

Одно занятие в неделю очное, закрепление пройденного – дистанционно (на образовательной платформе).

Ожидаемые результаты

Предметные результаты:

По окончании обучения учащийся должен знать:

- классификацию проектов, их отличительные черты, различия в подготовке и реализации;
- основы теоретических знаний о процессах при управлении проектом;
- основные инструменты менеджмента.

должен уметь:

- формировать идею проекта;
- ставить цели и разрабатывать шаги к их достижению;
- анализировать каждый этап проекта, выявлять сильные и слабые стороны, риски и возможности.

должен иметь навыки:

- разработки концепции и плана проекта;
- презентации концепции проекта;
- принятия ответственного решения.

Личностные результаты:

По итогам реализации программы обучающиеся:

- проявляют интерес к менеджменту;
- развивают аналитическое и логическое мышление, воображение;
- проявляют навыки взаимодействия и сотрудничества;
- дают адекватную оценку результатов труда;

Метапредметные:

Результаты, сформированные по итогам познавательных УУД:

- осуществление поиска необходимой информации;
- самостоятельное создание способов решения проблем поискового и творческого характера;
- анализ и систематизация новых знаний.

Результаты, сформированные по итогам регулятивных УУД:

- планируют результат деятельности при помощи педагога;
- проявляют способность управлять своей деятельностью;
- осуществляют контроль и коррекцию результата деятельности.

Критерии и способы определения результативности:

Главным критерием результативности работы по данной программе является проявление у учащихся интереса к управлению проектом, наличие групповой письменной разработки проекта и его защита.

Способы определения результативности:

- входной контроль (беседа на знание материала изучаемого предмета)
- текущий контроль знаний в процессе устного опроса (индивидуального и группового);
- текущий контроль умений и навыков в процессе наблюдения за индивидуальной и групповой работой;
- итоговая презентация проекта.

Формы подведения итогов обучения: беседы, дискуссии, участие в игровых тренингах.

III. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Что такое проект, классификация проектов, перечень проблем при разработке и реализации проектов.	2	2	-
2.	Процессы проектной деятельности	2	1	1
3.	Планирование – помощник менеджера в проектной деятельности	2	1	1
4.	Исследовательская деятельность в разработке проекта и его реализации	1	1	-
5.	Игровой тренинг: разработка инновационного социального проекта	1	-	1
6.	Анализ результатов проекта на каждом этапе реализации. Корректировка плана.	2	1	1
7.	Работа над индивидуальным проектом	2	-	2
	Итого	12	6	6

IV. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вступительная лекция «Понятие «Проект». Классификация проектов. Перечень проблем при разработке и реализации проектов».

Теория: Знакомство с понятием «проект» по стандарту Института Управления Проектами (PMI). Признаки проекта. Классификации проекта. Распространенные проблемы при разработке и реализации проекта.

Тема 2. «Процессы проектной деятельности»

Теория: Ознакомление с этапами подготовки и реализации проекта.

Практика: разбор кейсов «строительный проект: индивидуальный жилой дом» и «социальный проект: «Профессионариум».

Тема 3. «Планирование – помощник менеджера в проектной деятельности»

Теория: Рассмотрение основных фаз процесса планирования:

Практика: Самостоятельное составление плана архитектурного проекта выбранного здания.

Тема 4. «Исследовательская деятельность в разработке проекта и его реализации»

Теория: изучение основных методов и видов исследования в проектной деятельности:

Практика: проведение исследовательской работы по выбранному архитектурному проекту.

Тема 5. «Игровой тренинг: разработка инновационного социального проекта»

Практика: Учащиеся-проектные менеджеры делятся на команды-организации. Каждая организация за определенное время разрабатывает инновационный социальный проект и перед всеми учениками – проектными менеджерами защищает его.

Тема 6. «Анализ результатов проекта на каждом этапе реализации. Корректировка плана»

Теория: ознакомление с маркетинговыми инструментами анализа в проектной деятельности.

Практика: анализ проекта выбранного архитектурного здания

Тема 7. «Работа над индивидуальным проектом»

Практика: Работа над документацией проекта выбранного архитектурного здания.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Дидактическое обеспечение:

раздаточный материал (кейсы), презентации.

Материально-техническое обеспечение

Бумага, ватман А5, маркеры.

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. К. Хелдман. Профессиональное управление проектом. М., 2016.

Интернет-источники:

1. <https://finswin.com/projects/osnovnye/vidy-proektov.html>

2. <https://finswin.com/projects/metody/pmbok.html>

3. <https://pmjournal.ru/articles/obzory/pmbok-pyatoe-izdanie-kratkoe-izlozhenie>

Приложение 1

Календарно-тематический план на 2019 – 2020 уч. год

№	Дата	Тема	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1.	21 марта	Вступительная лекция «Понятие «Проект». Классификация проектов. Перечень проблем при разработке и реализации проектов».	2	Лекция	Опрос
2.	28 марта	Процессы проектной деятельности	2	Лекция беседа	Разбор кейсов
3.	4 апреля	«Планирование – помощник менеджера в проектной деятельности»	2	Лекция , игра	Самостоятельная работа
4.	11 апреля	«Исследовательская деятельность в разработке проекта и его реализации»	1	Лекция	Самостоятельная работа
5.	18 апреля	«Игровой тренинг: разработка инновационного социального проекта»	2	Игровой тренинг	Защита самостоятельной работы
6.	25 апреля	«Анализ результатов проекта на каждом этапе реализации. Корректировка плана»	2	Лекция	Самостоятельная работа
7.	Дистанционно	Предзащита проекта (индивидуально)	2	Беседа	Предзащита индивидуального проекта по выбранному архитектурному зданию
		Итого	12		

2.3 Цикл занятий «3D-моделирование»

Пояснительная записка

В рамках занятий по данному направлению учащиеся получают основные знания о том, что такое 3D моделирование и о программах, в которых можно создавать трёхмерную модель дома и его интерьера. Занятия направлены на овладение знаниями в области компьютерной трёхмерной графики конструирования и технологий на основе методов активизации творческого воображения, и тем самым способствует развитию конструкторских, изобретательских, научно-технических компетентностей и нацеливает детей на осознанный выбор необходимых обществу профессий.

Учащиеся смогут попробовать создать свою собственную модель в программе трёхмерного моделирования.

Актуальность обусловлена его направленностью на овладение знаниями в области компьютерной трёхмерной графики, которые повсеместно используются в различных сферах деятельности и становятся все более значимыми для полноценного развития личности. Данный курс развивает творческое воображение, конструкторские, изобретательские, научно-технические компетенции школьников и нацеливает на осознанный выбор необходимых обществу профессий, таких как инженер-конструктор, инженер-технолог, проектировщик, дизайнер и т.д. Поддержка и развитие детского технического творчества соответствуют актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам Российской Федерации.

Новизна программы состоит в том, данная программа в области 3D моделирования обеспечивает современного российского школьника начальным уровнем владения компьютерными технологиями, а также социально-экономической потребностью в обучении. Дает дополнительные возможности для профессиональной ориентации школьников и их готовности к профессиональному самоопределению в области технических профессий.

В качестве программной среды для курса выбран продукт, представляющий собой бесплатную и простую в использовании в области создания трёхмерной графики программы SketchUp. SketchUp — программа для моделирования относительно простых трёхмерных объектов. Ее главное достоинство – уникальный по простоте, логичности и удобству интерфейс.

Цель: Формирование базовых знаний в области трёхмерной компьютерной графики и овладение навыками работы в программе SketchUp.

Задачи:

1. Образовательные:

- дать учащимся представление о трехмерном моделировании, его назначении, промышленном и бытовом применении, перспективах развития;
- познакомить с основными инструментами и возможностями создания и обработки изображения в программе SketchUp;
- научить ориентироваться в трехмерном пространстве сцены.

2. Развивающие:

- способствовать развитию интереса к изучению и практическому освоению программ для 3D моделирования;
- развивать пространственное воображение, умения анализа и синтеза пространственных объектов;
- способствовать расширению кругозора в области знаний, связанных с компьютерными технологиями;
- способствовать развитию творческих способностей, фантазии и эстетического вкуса.

3. Воспитательные:

- способствовать формированию потребности к осознанному использованию компьютерных технологий при обучении в школе и в повседневной жизни;
- воспитывать готовность к саморазвитию в сфере информационных технологий;
- воспитание самостоятельной личности, умеющей ориентироваться в новых социальных условиях;
- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека.

Педагогическая целесообразность

Занятия по 3D моделированию направлены на развитие и поддержку детей, проявивших интерес и определённые способности к этому виду деятельности, на формирование у обучающихся ряда компетенций: информационных, общекультурных, учебно-познавательных, коммуникативных, социально-трудовых, необходимых для дальнейшего формирования и развития компетентности в выбранной сфере информационных технологий, а также на возможность приобретения опыта при работе в графических средах. В курсе решаются задачи по созданию и редактированию 3D моделей с помощью специализированного редактора трехмерной графики SketchUp.

Ожидаемые результаты

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию
- умение использовать терминологию моделирования

- умение работать в среде графических 3D редакторов
- умение создавать новые примитивные модели из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки частей моделей и их модификации

Учебно-тематический план

№ п/п	тема занятия	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1.	Знакомство с 3D моделированием	1	0,5	0,5
2.	Инструменты программы трехмерного моделирования	2	0	2
3.	Построение 3D модели комнаты.	2	0,5	1,5
4.	Построение моделей различных объектов	2	0	2
5.	Построение 3D модели жилого дома	2	0	2
6.	Итоговое занятие	1	0	1
	Итого:	10	1	9

Содержание

Тема 1. Знакомство с 3D моделированием

Теория. Понятие 3-D-модели. Использование 3-D моделей.

Практика. Знакомство с программами по 3-D моделированию.

Интерфейс программы SketchUP.

Тема 2. Инструменты программы трехмерного моделирования

Практика. Знакомство с инструментами программы. Интерфейс.

Текстовые меню. Панели инструментов. Базовые инструменты рисования.

Инструменты камеры и прогулки

Тема 3. Построение 3D модели комнаты (интерьер)

Теория. Основные элементы модели комнаты.

Практика. Создание фигур с помощью инструмента "Тяни/толкай".

Рисование фигур инструментами "Окружность", "Дуга" и "Прямоугольник", "Перемещение".

Тема 4. Построение моделей различных объектов

Практика. Создание фигур с помощью инструмента "Тяни/толкай".

Рисование фигур инструментами "Окружность", "Дуга" и "Прямоугольник", "Перемещение".

Тема 5. Построение 3D модели жилого дома (экстерьер)

Теория. Структурные элементы модели жилого дома.

Практика. Создание фигур с помощью инструмента "Тяни/толкай".
Рисование фигур инструментами "Окружность", "Дуга" и "Прямоугольник".

Тема 6. Итоговое занятие

Практика. Работа над индивидуальным проектом по заданной теме.

Методическое обеспечение

Дидактическое обеспечение:

раздаточный материал (кейсы), презентации.

Материально-техническое обеспечение

Компьютер – по количеству учащихся.

III. ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ФОРУМА ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ «ПРОФЕССИОНАРИУММ»

Описание форума

В апреле 2019 года на базе лагеря «Золотая рыбка» прошел образовательный форум, где для участников проекта прошли обучающие мастер-классы, тренинги, квест-игры и семинары. Во время проведения форума основная работа была направлена на создание среды, благоприятной для формирования нравственной культуры ребенка, духовной основы его развития.

По окончанию форума, многие ребята смогли получить новые знания для совершенствования своего проекта по реставрации фасада дома, были составлены 3D-модели проектов, заложены основы дизайнерских решений по его презентации, а также подготовлены видеосюжеты о работе команды.

Департамент образования Администрации городского округа Самара
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Экология детства» городского округа Самара



Принята на заседании
научно-методического совета
протокол № ____
« ____ » _____ 2019 года

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО «ЦДО
«Экология детства» г.о. Самара

Е.А. Павлова
« ____ » _____ 2019 года

Программа профильной смены «Профессионариум»

Возраст учащихся: 14-17 лет
Место реализации: МАУ ДОД «ДООЦ Золотая рыбка» г.о. Самара
Срок реализации: 19-21 апреля 2019 г.

Разработчики:
Шубина О.К., заместитель директора
по научно-методической работе,
Яковлева В.С., методист

г. Самара
2019

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа является частью городской проектной инициативы «Профессионариум». Деятельность учащихся по данной программе носит профориентационный характер.

Городская профильная смена «Профессионариум» проводится в форме образовательного форума участников городского проекта.

Направленность социально-педагогическая.

Актуальность

Одним из приоритетных направлений развития дополнительного образования в РФ является предпрофильная подготовка и профессиональная ориентация старшеклассников.

В Государственной программе Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы сказано, что стратегической целью государственной молодежной политики является «создание условий для успешной социализации и эффективной самореализации молодежи, развитие потенциала молодежи и его использование в интересах инновационного социально-ориентированного развития страны».

Цель программы: моделирование образовательной среды, способствующей раскрытию личностных качеств, реализации их творческих способностей и формирования взвешенного, самостоятельного выбора профессиональной деятельности.

Задачи:

Образовательные

1. Познакомить с профессиями будущего и компетенциями, которыми должны владеть эти специалисты.
2. Обучить основам видеосъемки и видеомонтажа.
3. Ознакомить с основными правилами презентации и компьютерными программами, используемыми при подготовке презентации проекта.
4. Продолжить обучение по программе «Основы проектной деятельности».
5. Организовать консультации по оформлению проектов команд.
6. Организовать обучение по программе «Основы 3-D моделирования»

Воспитательные

1. Стимулировать потребности к социально-значимому труду.
2. Способствовать повышению самооценки.
3. Провести профилактику асоциального, девиантного (делинквентного) поведения подростков.

Развивающие

1. Развивать навыки самоконтроля и самоорганизации.
2. Расширять кругозор.
3. Развивать интерес к собственным возможностям.

Возраст детей: от 14 до 17 лет

Сроки реализации: 3 дня

Режим занятий:

с 9.30 до 13.00 – занятия по образовательной программе

с 14.50 до 17.40 – занятия по образовательной программе

с 18.15 до 19.00 – отрядные мероприятия, игры на взаимодействие

с 20.00 до 21.40 – общелагерное мероприятие

с 21.50 до 22.40 – отрядный вечерний огонек

Основные формы организации деятельности детей: по группам и всем составом (в зависимости от целей каждого конкретного мероприятия или занятия).

Формы проведения занятий и мероприятий:

Педагогическим коллективом профильной смены используются следующие формы проведения обучающих занятий и досуговых мероприятий: квест-игра, практикум, «Лаборатория проектов», лекция, игры на взаимодействие и развитие сенсорики, сюжетно-ролевая игра, «Вечерний огонек», «Утреннее информационное собрание», тренинг, настольная игра, мастер-класс, интеллектуальная игра, спортивная игра на свежем воздухе, круглый стол, КТД.

Ожидаемые результаты:

По окончании профильной смены предполагается, что у детей будут сформированы новые, а также развиты имеющиеся знания, умения и навыки в области архитектуры, дизайна, проектной деятельности, 3D моделирования.

В число критериев и показателей эффективности работы входят:

Качественные показатели:

- формирование ответственности за себя, других, за свое и общее дело;
- психологически комфортное положение всех участников программы;
- степень включенности в активную жизнь смены;
- мотивация к здоровому образу жизни;
- приобретение нового социального опыта;
- желание получить образование по профессиям архитектор, дизайнер, менеджер проектов и т.п. смежных профессий;
- удовлетворенность родителей и детей формами организации свободного времени, ощущение удовлетворения от своего участия в работе и от достигнутых за время профильной смены результатов.

Количественные показатели:

- количество детей, вновь стремящихся попасть в лагерь по данной программе;
- статистика позитивно настроенных детей.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Профильная смена проводится для старшеклассников 14-17 лет в форме «образовательного форума» и поэтому план-сетка каждого дня выстроена в формате, соответствующем этому виду мероприятия.

2.1. План-сетка на каждый день

(Программа образовательного форума «Профессионариум»)

<i>19 апреля, (пятница)</i>				
Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственный	Примечание
08.00 – 08.50	Заезд команд. Регистрация участников. (Расселение)	Главные ворота МАУ «Золотая рыбка»	Шубина О.К. Кураторы: Севрюгина О.М. Яковлева В.С.	Проверить наличие мед. справок. Сказать каждому ребенку номер

			Митлина В.Д. Шапошникова А.И.	комнат. Тим- лидеры провожают до комнат.
09.00 - 09.30	Завтрак			
09.30 – 10.10	Квест-игра «Профессионариум»	Территория МАУ «Золотая рыбка»	Кураторы: Севрюгина О.М. Яковлева В.С. Митлина В.Д. Шапошникова А.И. (тим-лидеры)	Маршрутные листы для команд. Общий сбор – баскетбольная площадка у столовой.
10.20 – 11.00	Открытие Форума «Профессионариум»	Холл 1 этажа	Гинтер И.С. Шубина О.К. Матвеев Д.В.	Получение раздатки и программы слета. Распределение по занятиям.
11.00 – 13.00	Занятия и мастер-классы:			Все участники делятся на три группы.
11.00 – 13.00	Практикум «Лаборатория проектов»	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	12.30 – Минеральный коктейль 25 человек
11.00 – 11.50	Лекция «Формы защиты проектов»	Кабинет №1	Севрюгина О.М.	14 человек (1 группа)
12.00 – 13.00				13 человек (2 группа) 12.20 - Минеральный коктейль
11.00 - 11.50	Лекция «Особенности фото и видеосъемки»	Кабинет №4	Матвеев Д.В.	13 человек (1 группа)
12.00 – 13.00				14 человек (2 группа) 12.20 - Минеральный коктейль
13.30 - 14.30	Обед			
14.30 – 14.50	Время рефлексии	Командные места	Кураторы: Севрюгина О.М. Яковлева В.С. Митлина В.Д. Шапошникова А.И	Информационный сбор по дальнейшим занятиям.
14.50 - 15.50	Занятия и мастер-классы:			
14.50	Практикум	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	27 человек

– 15.50	«Лаборатория проектов»			
14.50 – 15.50	Лекция «Формы защиты проектов»	Кабинет №1	Севрюгина О.М.	12 человек
14.50 – 15.50	Лекция «Особенности фото и видеосъемки»	Кабинет №4	Магвеев Д.В.	13 человек
16.00 - 16.30	Кофе-брейк			
16.40 - 17.40	Занятия и мастер-классы:			
16.40 – 17.40	Практикум «Лаборатория проектов»	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	27 человек
16.40 – 17.40	Лекция «Формы защиты проектов»	Кабинет №1	Севрюгина О.М.	13 человек
16.40 – 17.40	Лекция «Особенности фото и видеосъемки»	Кабинет №4	Магвеев Д.В.	12 человек
17.40 - 18.00	Время рефлексии			
18.00 - 18.15	Кислородный коктейль	Медицинский кабинет	Кураторы	
18.15 – 19.00	Игры на взаимодействие и сенсорику	Командные места	Кураторы	
19.00 - 20.00	Ужин			
20.00 - 21.40	Сюжетно-ролевая игра	Большие помещения	Кураторы	
21.40 - 21.50	Второй ужин		Холл 1 и 2 этажей	Кураторы
21.50 - 22.40	Вечерний огонек	Командные места	Кураторы	Подведение итогов дня
23.00	Отбой			

20 апреля, (суббота)				
Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственный	Примечание
08.00	Подъем			
08.00 - 08.30	Время личной гигиены			
08.30 – 08.50	Зарядка	Площадка перед корпусом/Холл	Митлина В.Д.	Танцевальная зарядка
09.00 - 09.40	Завтрак			

09.40 – 10.00	Утреннее информационное собрание	Командные места	Кураторы	
10.00 - 12.00	Занятия и мастер-классы:			
10.00 – 12.00	Тренинг «Технология подготовки и проведения презентаций»	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	25 человек
10.00 - 10.50	Настольная игра «Профессионариум»	Холл 1 этажа	Севрюгина О.М. Яковлева В.С.	12 человек (2 команды по 6)
		Кабинет №1		
11.00 – 11.50		Холл 1 этажа	Севрюгина О.М. Шубина О.К. Яковлева В.С.	15 человек (3 команды по 5)
	Кабинет №1			
	Кабинет №4			
10.00 - 10.50	Мастер-класс «Как не бояться публичных выступлений»	Холл 2 этажа	МБУ ДО «Центр «Поддержка детства» г.о. Самара	15 человек
11.00 - 11.50				12 человек
12.00 - 12.15	Прием минеральной воды	Медицинский кабинет		
12.15 - 13.30	Интеллектуальная игра «Самарская мозаика»	Холл 1 и 2 этажей	Яковлева В.С. Севрюгина О.М. Митлина В.Д. Шапошникова А.И	
13.30 - 14.30	Обед			
14.30 – 14.50	Время рефлексии	Командные места	Кураторы: Севрюгина О.М. Яковлева В.С. Митлина В.Д. Шапошникова А.И	Информационный сбор по дальнейшим занятиям.
14.50 – 15.50	Занятия и мастер-классы:			
14.50 – 15.50	Тренинг «Технология подготовки и проведения презентаций»	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	27 человек
14.50 - 15.40	Настольная игра «Профессионариум»	Холл 1 этажа	Севрюгина О.М. Яковлева В.С.	12 человек (2 команды по 6)
		Кабинет №1		
14.50 – 15.40	Мастер-класс «Как не бояться публичных выступлений»	Холл 2 этажа	МБУ ДО «Центр «Поддержка детства» г.о.Самара	13 человек

16.00 - 16.30	Кофе-брейк			
16.40 - 17.40	Занятия и мастер-классы:			
16.40 – 17.40	Тренинг «Технология подготовки и проведения презентаций»	Кабинет ЛФК	Гинтер И.С.	27 человек
16.40 - 17.30	Настольная игра «Профессионариум»	Холл 1 этажа Кабинет №1	Севрюгина О.М. Шубина О.К.	13 (2 команды по 6 и 7)
16.40 – 17.30	Мастер-класс «Как не бояться публичных выступлений»	Холл 2 этажа	МБУ ДО «Центр «Поддержка детства» г.о.Самара	12 человек
17.40 - 18.00	Кислородный коктейль	Медицинский кабинет		
18.00 - 19.00	Спортивная игра на свежем воздухе	Спортивная площадка	Кураторы	
19.00 - 20.00	Ужин			
20.00 - 22.00	Тематическая дискотека	Холл 1 этажа	Кураторы	в 21.00 – второй ужин
22.00 - 23.00	Вечерний огонек	Командные места	Кураторы	
23.00	Отбой			

21 апреля, (воскресенье)				
Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственный	Примечание
08.00	Подъем			
08.00 – 08.30	Время личной гигиены			
08.30 – 08.50	Зарядка	Площадка перед корпусом/Холл	Митлина В.Д.	Танцевальная зарядка
09.00 – 09.40	Завтрак			
09.50 – 10.50	Работа на дискуссионных площадках	Холл 1 и 2 этажей	Шапошникова А.И. Шубина О.К.	
10.50 – 11.00	Круглый стол «Что я знаю о графическом моделировании»	Холл 1 и 2 этажей	Участники проекта «Профессионариум»	25 школа (10 класс), 16 школа (Исаева Анна)
11.00 – 12.00	КТД «Город из фантазии»	Холл 1 этажа	Яковлева В.С. Севрюгина В.С.	
12.00 –	Прием	Медицинский		

12.15	минеральной воды	кабинет		
12.20 – 13.20	Фотокросс	Территория лагеря	Кураторы	
13.30 – 14.30	Обед			
14.30 – 14.40	Общий сбор участников		Кураторы	
14.40 – 15.10	Подготовка к закрытию Форума	Командные места		
15.30-16.30	Торжественное закрытие Форума	Холл 1 этажа	Кураторы	
16.30 – 17.00	Анкетирование участников Форума	Холл 1 этажа	Кураторы	
17.00 – 18.00	Сбор команд		Кураторы	Прием комнат.
18.00 – 19.00	Выезд участников Форума			

2.2. Образовательная деятельность

Педагогический состав городской профильной смены «Профессионариум» предлагает детям, отдыхающим в загородном оздоровительно-образовательном центре пройти обучение по образовательным модулям «Основы 3-D моделирования», «Основы проектной деятельности», а также посетить мастер-классы «Основы видеосъемки и видеомонтажа», тренинговые занятия на тему «Технология подготовки и проведения презентаций» и «Как не бояться публичных выступлений» (программы модулей, мастер-классов и тренингов в Приложении 1).

2.3. Воспитательная работа

Воспитательная работа во время смены направлена на создание среды, благоприятной для формирования нравственной культуры ребенка, духовной основы его развития. Ребятам предлагается тренинг на тему «Как не бояться публичных выступлений», КТД «Город из фантазии», вечерние отрядные огоньки, тематическая дискотека и т.п. мероприятия.

III. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Кадровое обеспечение программы

Педагогический коллектив смены состоит из 11 человек.

Четыре педагога-воспитателя на отрядах по 15 человек и 1 руководитель смены постоянно проживают на территории ДООЦ.

Для проведения занятий по образовательным модулям приезжают в смену 4 специалиста МБУ ДО «ЦДО «Экология детства» и 2 психолога МБУ ДО «Центр «Поддержка детства».

В качестве тим-лидеров выступают школьники 16-17 лет - слушатели «Городской школы вожатых».

3.2. Информационно-методическое обеспечение

Методическое обеспечение смены:

- Программа профильной смены, план работы каждого отряда, план-сетка;
- Должностные инструкции всех участников процесса;
- Методические разработки мероприятий;
- Программы образовательных модулей и мастер-классов;
- Анкеты для отслеживания результатов и подведения итогов.

В информационное обеспечение входит:

- Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены;
- Раздача памятки для родителей с информацией о том, что нужно брать в лагерь и что нельзя;
- Проведение ежедневных планёрок;
- Размещение информации о смене на сайте Центра и в социальных сетях;
- Предоставление каждому участнику раздаточного материала в виде брендированных блокнотов и тематических наклеек;
- Наличие у каждого участника, включая лекторов и педагогов, именных бейджей.

IV. ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

4.1. Система показателей оценки качества реализации программы

Для того чтобы программа заработала, нужно создать условия, при которых каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место с удовольствием относился к обязанностям и поручениям, а также с радостью участвовал в предложенных мероприятиях.

Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

- постановка реальных целей и планирование результатов программы;
- заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат;
- удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы;
- творческое сотрудничество взрослых и детей.

Главный критерий оценки удачной деятельности лагеря – мнение о смене самих ребят.

В анкетах будут отслеживаться результаты по двум блокам – образовательный блок и творческий блок.

Каждый блок оценивается по трем показателям по каждой теме: качество преподавания, качество учебного материала, степень удовлетворенности полученными знаниями (от 1 до 5 баллов).

В анкете, изучающей эмоциональную составляющую смены будут отслеживаться следующие показатели: «взаимоотношения между детьми и

взрослыми», «взаимоуважение и взаимопонимание», «отсутствие принуждения», «свобода», «равенство», «великолепная атмосфера», «общение с людьми», «взаимопомощь». По итогам анкетирования будет сформирована подробная статистика мнений.

На закрытии смены всем учащимся будут выданы сертификаты участников образовательного форума.

4.2. Система обратной связи

В качестве рабочей платформы обратной связи с участниками смены выступает группа В Контакте «Профессионариум – образовательный форум».

В данной социальной сети ребята по окончании смены будут обмениваться мнениями и впечатлениями об итогах участия в мероприятиях.

Также на данном ресурсе будут размещаться ежедневные фотоотчеты о проведенных мероприятиях.

V. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Кейс вожатого детского оздоровительного лагеря». Составители: Белов А.А., Грошева Р.Н., Зиборова Ю.В. Методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2014. – 152 с.

2. «Настольная книга вожатого», Составитель: В.Гугнин, - М.: Альпина Паблишер, 2015. – 297 с.

3. Интернет-ресурсы:

- <http://projectimo.ru/iniciaciya-proekta/prezentaciya-proekta.html>
- <https://artrange.ru/sozdanie-prezentatsiy-10-priemov-po-sozdaniyu-krasivyih-prezentatsiy/>
- <https://school.hse.ru/nis/defenceproject>
- http://elhoschool.ru/techno/plan_z.htm

IV. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПРОФЕССИОНАРИУМ»

Описание игры

Настольные игры всегда пользуются популярностью. Это прекрасный способ досугового времяпрепровождения для небольших компаний, развивающий потенциал которого можно использовать и в работе педагога. Грамотно подобранные настольные игры развивают различные качества и умения обучающихся в зависимости от типа игры (мышление, внимание, ловкость, координацию движений, память, логическое, ассоциативное, тактическое и стратегическое мышление, быстрота реакции, воображение и т.п.). Занятия с применением таких игр проходят оживленно, интересно и плодотворно.

Профессиональное самоопределение – одна из важнейших задач в жизни человека. Вопрос выбора профессии встает перед каждым человеком неоднократно. В школьный период у подростков и юношей проходит формирование профессиональной направленности, осознание ими своих интересов, способностей, ценностных ориентаций, связанных с выбором профессии и своего места в обществе. Поэтому важной задачей для специалиста по профориентации становится создание оптимальных условий для реализации данных возрастных задач обучающихся.

Использование игры на занятиях, как активного метода обучения, способствует повышению эффективности профориентационной работы и соответственно – самоопределению. При этом практически невозможно найти содержательные и доступные настольные игры по профориентации, поэтому педагогическая команда Центра «Экология детства» решила создать такое дидактическое пособие. В результате появилась игра «Профессионариум». На сегодняшний момент она прошла апробацию в профориентационной работе с обучающимися 14 – 17 лет и была высоко оценена как детьми, так и другими специалистами.

Цель игры: способствовать повышению у обучающихся готовности к выбору профессии через расширение и углубление представлений о разнообразии профессионального мира.

Задачи:

1.Обучающие:

- сформировать информационное пространство;
- ознакомить учащихся с многообразием и разнообразием профессий и специальностей, познакомить с новыми профессиями XXI века;

2.Развивающие:

- развить любознательность и познавательный интерес, интерес к поиску информации о профессиях и к выбору будущей профессии;
- развить ассоциативное и логическое мышление, наблюдательность, интуицию, творческие способности, коммуникативные навыки, способствовать интеллектуальному и творческому самовыражению.

3. Воспитательные:

- воспитать самостоятельность принятия решения, усидчивость, ответственность, организованность, уважение к другим, сформировать культуру общения в ситуации игры.

Целевая аудитория: дети от 14 до 17 лет.

Время проведения: 40-45 минут

Игра рассчитана на группу от 4 до 8 человек.

В начале занятия детям сообщаются цели игры, и они знакомятся с правилами. По окончании занятия подводятся итоги, дети высказывают свое мнение, сообщают наиболее запомнившиеся и заинтересовавшие их профессии.

Предлагаемая игра может использоваться учителями в работе с детьми, так как позволяет развивать интерес к миру профессий у обучающихся, существенно расширить их кругозор, а также повлиять на выбор своей будущей специальности.

Правила настольной игры

Набор игры состоит из:

- 112 карточек с профессиями (7 комплектов).
- 7 фишек для голосования
- 7 фигурок для перемещения

Все фигурки находится на старте. Каждому игроку на руки выдается по 16 карточек. Каждый ход один из игроков, по очереди, становится ведущим. Ведущий загадывает ассоциацию на одну из своих карточек, произносит её вслух и выкладывает на стол загаданную карточку рубашкой вверх. Остальные игроки ищут среди своих карточек ту, которая, по их мнению, наилучшим образом подходит под загаданную фразу, и кладет её на стол рубашкой вверх. Ведущий собирает карточки, перемешивает их и выкладывает на стол в линию в случайном порядке рисунком вверх. Карта, лежащая слева, считается картой номер 1, следующая – картой номер 2, и так далее. Где у вас лево, а где право – вы определяете сами.

Основная задача игроков — угадать, какую именно профессию загадал ведущий. Ведущий не комментирует выложенные на столе картинки.

Подсчет очков:

1. Если карточку ведущего угадали все игроки, то он стоит на месте, а остальные игроки двигаются на 1 шаг вперед.
2. На 1 шаг идут те, кто угадал карточку ведущего, в том числе и сам ведущий.
3. В любом другом случае по 1 очку получают все игроки, правильно угадавшие карточку.
4. Если никто не угадал карточку ведущего, то ведущий идет на шаг назад, а остальные игроки стоят на месте

Окончание игры

Победителем оказывается тот, кто дошел до финиша быстрее всех.



Игровое поле

Архитектор

специалист, осуществляющий архитектурное проектирование, включая разработку объемно-планировочных и интерьерных решений. Архитектурное проектирование - это организация архитектурной среды, включающее в себя проектирование зданий

Профильные навыки

- знание методов проектирования и проведения расчетов
- владение основами картографии, геодезии
- наличие развитого эстетического и художественного вкуса
- наличие художественных навыков в области рисунка

IT-ТЕХНИК

специалист, который занимается программированием генома под заданные параметры

Компетенции

- диагностика заболеваний пациента
- разработка методов генотипирования
- поиск генетических маркеров для выведения селекционных признаков

Важные качества

- системное мышление
- умение работать в сжатые сроки
- аналитический склад ума

Биотехнолог

ученый, который занимается генной инженерией и методами использования организмов для решения биотехнологических задач, созданием новых сортов продуктов, растений, витаминов, лекарственных средств, а также улучшением свойств существующих видов в растительной и животной среде

Компетенции

- участие в разработке состава и технологии производства пищевых добавок
- биологическая очистка сточных вод и загрязнённых территорий
- утилизация бытовых и промышленных отходов

Иллюстратор

специалист, который создает рисунок на заданную тематику по написанному тексту или истории. Основной рабочий инструмент — черный карандаш

Компетенции

- создание иллюстраций, картинок, изображений, коллажей
- обработка и ретушь изображений и фотографий, цветокоррекция
- разработка прифот
- работа с векторной графикой

Дизайнер

специалист по комплексному дизайну городского пространства и комфортной городской среды. Распространенными элементами дизайна являются удобные скамейки, лавочки, урны, вазоны

Обязанности

- придумывает и развивает концепцию объектов
- продумывает инженерные системы и оборудование
- разрабатывает системы освещения
- рассчитывает стоимость проекта

Обязанности

специалист по адаптации городских объектов к нуждам людей с ограниченными возможностями. Он должен разрабатывать решения в городском дизайне, которые позволят беспрепятственно перемещаться людям с нарушениями работы опорно-двигательного аппарата, нервной системы, зрения или слуха.

Обязанности

- проектировка безбарьерных пространств
- размещение систем тактильно-звукового оповещения
- размещение систем светозвуковых маяков и средств вызова помощи

Лечебный

косметический технолог

специалист, который разрабатывает меню и контролирует производство полезного, разнообразного и безопасного питания для членов экипажа пилотируемых космических аппаратов.

Обязанности

- разрабатывает вкусный, полезный, разнообразный и питательный рацион для экипажей пилотируемых космических аппаратов
- контролирует упаковку космического питания с точки зрения безопасности хранения
- работает над улучшением технологичного длительного хранения

Талантливый

доступный среды

специалист по адаптации городских объектов к нуждам людей с ограниченными возможностями. Он должен разрабатывать решения в городском дизайне, которые позволят беспрепятственно перемещаться людям с нарушениями работы опорно-двигательного аппарата, нервной системы, зрения или слуха.

Обязанности

- проектировка безбарьерных пространств
- размещение систем тактильно-звукового оповещения
- размещение систем светозвуковых маяков и средств вызова помощи

Проектировщик

новых тканей

специалист, проектирующий новые синтетические ткани и материалы с заданными свойствами (например, LED-ткани или ткани с памятью формы).

Профильные навыки

- работа с искусственным интеллектом.
- экологическое мышление
- навыки межотраслевой коммуникации
- наличие развитого эстетического вкуса

Сити - фермер

Специалист по обустройству и обслуживанию агропромышленных хозяйств на крышах и в зданиях небоскребов крупных городов.

Вертикальные фермы – автономные и экологичные конструкции, позволяющие выращивать растения и разводить животных в черте города – повестка ближайшего будущего

Профильные навыки

- навыки садоводства
- знание основ сельского хозяйства
- навыки работы с техникой

Копирайтер

это автор рекламных текстов, будь то название бренда, слоган, сам рекламный текст и его составляющие, статья, пресс-релиз, сленгарий рекламного ролика на телевидении, в интернете или на радио

Обязанности

- поиск информации
- написание текстов
- размещение материалов на сайте
- мониторинг отзывов о компании
- разработка запоминающихся слоганов

SMM-менеджер

специалист по комплексу мер по продвижению web-сайтов, товаров или услуг с помощью социальных медиа-средств, к которым относятся: блоги, социальные сети;

тематические Интернет-ресурсы класса Web 2.0

Обязанности

- разработка стратегии
- проведение конкурсов, флеш-мобов, разработка приложений для социальных сетей
- направление обслуживания в службу русло, повышающие активности пользователей в сообществах
- ведение аккаунтов и их модерация во всех социальных сетях

Блоггер

человек, ведущий дневник в интернете, он дополняет тексты графическими изображениями, видео, личными фотографиями. Блоггер может рассказывать о своей жизни, работать с новостями, создавать тексты о хобби, записывать видеоролики, которые будут привлекать новых подписчиков

Важные личные качества

- Услетчивость
- хорошо развитая фантазия
- креативность

3D-аниматор

профессионал в области трехмерной графики, который настраивает компьютерные персонажи для игровой анимации, обеспечивает движение рисованных моделей и объектов

Важные личные качества

- пространственное воображение
- художественный вкус
- глубокая наблюдательность
- художественное образование
- знание английского языка
- значительно упрощает обучение и работу

Архитектор VR

специалист, создающий новое виртуальное пространство. Главная задача архитектора VR — создать виртуальный мир во всех подробностях. Например, где и в какой период времени проедет шпика, откуда выедет машина

Обязанности

- разработка проектной документации
- продумывать визуальные, звуковые, тактильные ощущения пользователя во время его нахождения в VR
- продумывает вышние визуальных, звуковых и тактильных эффектов на психику человека

Фотограф

специалист, создающий фотографии с помощью фотоаппарата и специального оборудования для их распечатки. В работу фотографа входят и административные функции по подготовке к проведению съемок: выбор темы, переговоры с заказчиком, получение в случае необходимости разрешения на съемку, выбор места съемки,

реквизита и т. д.

Важные личные качества

- богатая фантазия
- эстетический вкус
- коммуникабельность
- жизнерадостность

Видеограф

занимается съемкой различных событий, используя фото- и видеотехнику. Он работает на свадьбах, корпоративах, детских утренниках и других мероприятиях, занимается не только съемкой, но и монтажом, обработкой видео

Важные личные качества

- видеограф не должен отличаться гоморильностью и любовью к гонимым
- обязан хранить секреты заказчиков
- должен быть коммуникабельным, внимательным, объективным, самокритичным и выносливым

V. КВЕСТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ «ЗАГАДКИ САМАРЫ»

Квесты – это увлекательные интерактивные приключения, в которых пользователи погружаются в интересную историю, выполняют задания, продвигаясь в определенной последовательности.

В рамках реализации городской проектной инициативы «Профессионариум» была разработана квест-экскурсия с технологиями дополненной реальности по архитектурным памятникам Самары. Квест-экскурсия поможет узнать больше про достопримечательности города Самара. Определить, какие интересные легенды с ними связаны. Что они скрывают и чем знамениты?

Всё, что нужно для прохождения квеста с дополненной реальностью – это установка специального приложения WallaMe. При наведении на разные предметы на экранах телефонов и планшетов игроков возникают подсказки. Задача игроков – правильно отвечая на вопросы, пройти путь от отправной до конечной точки квеста.

Вопросы для квеста

1. Дом музей Фрунзе (отправная точка)

Вопрос на телефоне

- ✓ Кто автор проекта здания? (ответ: архитектор А. Щербачев)
- ✓ Первый владелец дома? (ответ: самарский купец О. Кёницер)
- ✓ Фото филармонии (ваш следующий объект)

2. Филармония

- ✓ Что было на этом месте в 1907 году? (ответ: Цирк «Олимп»)
- ✓ Кто это? (Фото статуи на козырьке филармонии, ответ: Аполлон (бог искусств) и Эрата (богиня любви и поэзии))
- ✓ В каком году открылось новое здание филармонии? (ответ: 1988)
- ✓ Фото Музея-усадьбы Толстого (ваш следующий объект)

3. Музей – усадьба Толстого

- ✓ Самое известное произведение А. Толстого? (ответ: золотой ключик)
- ✓ В каком городе прожил А.Н. Толстой в первые годы обучения? (ответ: в Сызрани)
- ✓ Фото Музея- модерна (ваш следующий объект)

4. Музей модерна

- ✓ Какое неформальное название носит этот музей? (ответ: особняк Курлиной)
- ✓ Сколько комнат в музее? (ответ: 22)
- ✓ Какому известному архитектору Курлин заказал проект

дома? (ответ: А.Зеленко)

- ✓ Фото Площади Куйбышева (ваш следующий объект)

5. Площадь Куйбышева

- ✓ Какое первоначальное название площади? (ответ: соборная, коммунальная)
- ✓ Что было построено на площади ДО театра оперы и балета? (ответ: кафедральный собор)
- ✓ Какое масштабное мероприятие проводится каждый год на площади? (ответ: парад 9 мая)
- ✓ Фото ДрамТеатра (ваш следующий объект)

6. Драматический театр имени Горького

- ✓ Какова дата торжественной закладки театра? (ответ: 25 мая 1887)
- ✓ Какое событие произошло в жизни театра в 1936 году? (ответ: театру присвоено имя М. Горького)
- ✓ Фото Площадь Славы (ваш следующий объект)

7. Площадь Славы (конечная точка)

- ✓ Какова высота всего памятника? (ответ: 53 метра)
- ✓ Он был построен в середине 1980-х годов. В народе он получил прозвище...? (ответ: Бастилия)
- ✓ Какую сумму потратил каждый заводчанин на строительство монумента? (ответ: по 1 руб)
- ✓ Почему именно 30 потоков воды было сделано в фонтане? (ответ: в честь 30-летия Победы)