государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области

средняя общеобразовательная школа №2 «Образовательный центр» с. Кинель-Черкассы муниципального района Кинель-Черкасский Самарской области.

СП СЮТ ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы

Доклад на тему

**«Формирование ранней профориентации у детей младшего школьного возраста в объединении**

**«IT-квантум»**

Автор: Никонова Ирина Александровна,

педагог дополнительного образования

с. Кинель-Черкассы, 2024г

Обучение по программе «IT – квантум» способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения анализировать и конструировать. Знания, полученные обучающимися на занятиях, актуальны и востребованы как на бытовом, так и на профессиональном уровне.

**Ранняя профориентация детей в направлении IT-квантум** включает изучение основ программирования, работы с изображениями. В процессе обучения учащиеся создают собственные игры, мультфильмы, викторины и многое другое.

На занятиях мы изучаем несколько программ:

- **Графический редактор Adobe Photoshop** (рисование, анимация, работа с изображениями, разработка афиш, реклам)

***Изучение Photoshop для детей может способствовать ранней профориентации****.* Навыки работы в графическом редакторе позволяют самостоятельно использовать технологии фото для создания иллюстраций, презентаций, художественного творчества и дизайна. Это может помочь в дальнейшем продолжить образование в области искусства, рекламы, дизайна, издательской деятельности и полиграфии.

***Некоторые преимущества изучения Photoshop для детей:***

* ***Развитие творческих навыков****.* Ребёнок учится создавать изображения, редактировать их, используя вариативные инструменты, а также добавлять эффекты.
* ***Обучение компьютерной грамотности****.* Ребёнок приобретает навыки работы с компьютером, осваивает базовые принципы взаимодействия с программным обеспечением.
* ***Улучшение координации движений***. Работа с Photoshop требует точности движений, что развивает мелкую моторику, координацию рук и глаз.
* ***Развитие логического мышления***. Ребёнок учится анализировать и принимать решения, развивает критическое мышление.

- **Среда визуального программирования Kodu Game Labe**

— это инструмент [визуального программирования](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_programming), который используется для обучения базовому программированию с помощью блоков и изображений. Его дизайн позволяет получить к нему доступ любому пользователю.

Современным детям доступно все многообразие способов и средств обучение. Уже никого не удивляет, что программированием занимаются совсем маленькие дети в возрасте 5-6 лет

С развитием технологий способы обучения программированию модернизировались, что позволило создать новый игровой формат, когда ребенок постигает азы программирования в процессе создания игры.

Визуальное программирование — это способ создания компьютерной программы с помощью графических элементов вместо написания текста

**Игры остаются самым результативным форматом обучения** младших школьников, в совокупности с визуальным программированием они призваны постепенно подвести юного разработчика с серьезному кодингу.

Работая с графическими элементам (картинками, блоками), ребятам проще усвоить причинно-следственные связи и понять саму логику программирования. Программы, основанные на визуальном программировании, нужны, чтобы помочь детям понять суть кода и принципы работы алгоритмов. Научившись работать в них, ребята смогут быстрее освоить более сложные языки программирования.

В Коду Гейм Лаб дети создают игры, куда входит построение мира, создание персонажей, программирование персонажей, уровни игры, подсчет очков, жизнь, победа или проигрыш)

**- Среда программирования Scratch** довольно простой язык, он позволяет создавать сложные и эффективные проекты: анимации, ролики, обучающие программы, компьютерные игры, мультфильмы, презентации, викторины, интерактивные истории с увлекательным сюжетом. Для этого Scratch предоставляет готовые графические элементы, которые ребёнок может использовать без каких-либо предварительных навыков. Интерфейс прост и рассчитан на то, чтобы детям младшего и среднего школьного возраста было легко выбирать и перемещать нужные элементы. Платформа работает в безопасной среде, защищённой от мошенников и вредоносных программ. Мы можем сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных нами персонажей, учиться работать с графикой и звуком.

Программирование и информационные технологии в наше время – приоритетное направление движения научно-технического прогресса. Поэтому очень важно привлечь внимание молодого поколения **к профессиям IT-сектора.** В будущем дети могут стать:

- **программистами** (разработка компьютерных программ, игр, мультфильмов);

**- инженерами по тестированию** (**специалисты, которые проверяют, как работает программа или приложение**). Они ищут ошибки, смотрит, чтобы программа делала именно то, что задумано, защищает продукт от хакеров, проверяет, как приложение работает на разных устройствах и в разных операционных системах

- **веб-дизайнерами** (создание дизайна и интерфейсов для веб-сайтов, приложений и других интерактивных онлайн-проектов. Специалист отвечает за внешний вид и пользовательский интерфейс веб-страницы, обеспечивая хорошую пользовательскую опыт и эстетическое восприятие сайта);

**Бренд-дизайнерами** (специалисты, которые разрабатывают эмблемы, логотипы и баннеры)

**Ретушёрами** (редактирование фотографий)

**Художниками (**Рисует арты и создаёт фэнтези-миры для игр, фильмов и мультиков). 

Дети приобретают важные навыки творческой и исследовательской работы в процессе разработки, программирования. В современном мире важную роль играет умение чётко планировать свои действия, находить нужную для этого информацию и правильно её обрабатывать. Иначе говоря, современный человек должен уметь быть алгоритмически грамотным.