Большой путь начинается с первого шага

Безрукова Светлана Борисовна,

учитель начальных классов, педагог дополнительного образования

bezrukovasb@gmail.com

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

города Москвы «Школа №1400»

Аннотация

*В статье рассматриваются вопросы ранней профессиональной ориентации, самоопределение и совершенствование закладывается с первого класса общеобразовательной школы.*

Мы живём в мире стремительных изменений и становимся свидетелями непрерывных технологических усовершенствований. Темп жизни ускоряется, каждый день появляются технологии, которые заставляют нас по-новому смотреть на привычные вещи. Изменчивость мира рождает новые требования к детям, к тому, какими они будут и кем станут.

В этом году мы с первоклассниками рассуждали, кем бы они хотели стать в будущем? Ответы были для меня неожиданными. Дети осознанно выбирали и видели себя программистами, разработчиками программ дополненной и виртуальной реальности... Выбор будущих профессий моих первоклассников заставил задумываться о переподготовке и моего самосовершенствования в области IT.

В современных реалиях педагог должен брать на себя роль помощника и организатора учебного процесса. Учитель сегодня должен умело менять роли, в их числе должны быть:

\* организатор индивидуальной работы,

\* организатор групповой работы,

\* организатор самостоятельного обучения с систематической поддержкой.

Время требует от учителя трех главных качеств: любопытства, готовности постоянно учиться, смелости.

 Я понимаю, что ряд профессий перестанут быть востребованными в течение ближайших десяти лет, поэтому так важно развивать навык обучения на протяжении всей жизни.

Во-первых, никогда не поздно начать. Другое дело, как быстро после рождения ребенка стоит его погружать. Тут стоит отметить, что часть погружения происходит неосознанно. Детство современного ребенка пронизано новыми технологиями. Уже в полтора года дети берут в руки гаджеты и активно пользуются планшетами, ноутбуками. Дети погружаются в эту среду очень естественно. Вопрос: хотим ли мы их развивать в этой среде? Если да, то этим нужно заняться с 1 класса. Чтобы времяпрепровождение ребенка с гаджетами было не бесполезным, чтобы он научился грамотно пользоваться современными технологиями, существует множество обучающих программ, курсов и IT-классов.

Изучение программирования – не каприз и не дань моде. Это способ научить ребенка думать, решать задачи, всесторонне рассматривать проблемы. Даже если в будущем он не станет программистом, эти навыки точно пригодятся.

 В **2018 году в Москве стартовал замечательный Проект KidSkills– это место, где формируются актуальные для дошкольников и младших школьников знания, умения и навыки. Нам посчастливилось успешно участвовать в Чемпионате KidSkills**. Ранняя профессиональная ориентация позволяет не только расширять представления о мире труда и различных профессиях, развивает те навыки, которые необходимы ребенку именно сегодня и знакомит с теми умениями, которые смогут пригодиться подрастающему человеку в далеком будущем.

Осенью 2022 года Чемпионат KidSkills переименован в ежегодный московский чемпионат профессионального мастерства среди школьников младших классов «Мастерята», в 2022-2023 учебном году прошел уже по 34 компетенциям:

* Изготовление прототипов (Аддитивное производство),
* Инженерный дизайн САПР,
* Интернет вещей,
* Инженерия космических систем,
* Графический дизайн,
* Кондитерское дело,
* Мультимедийная журналистика,
* Малярные и декоративные работы,
* Эксплуатация беспилотных авиационных систем,
* Мобильная робототехника,
* Сити-фермерство,
* Технология разработки виртуальной и дополненной реальности (VR/AR),
* Электромонтаж,
* Электроника,
* Видеопроизводство,
* Промышленная робототехника,
* Промышленный дизайн,
* Разработка виртуальной и дополненной реальности,
* Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений и др.

Мир воруг нас меняется каждый день. Сегодня ребенок уже практически с рождения включен в процесс цифровизации. Его окружают гаджеты и различные технические устройства. Многие из ребят еще не умеют писать, но уже лучше некоторых взрослых обращаются со смартфонами и планшетами. Однако, действительно ли современные дети с гаджетами в руках заняты чем-то полезным? А что, если совместить приятное и полезное, и с детства превратить взаимодействие ребенка с цифровыми устройствами в его будущую профессиию. Так в ходе подготовки и реализации чемпионата, младшие школьники освоивают интересные для них навыки и знакомятся с различными профессиями. Так как участие в чемпионате начинается с 6 лет, у каждого ребенка есть шанс к 5-му классу попробовать свои силы в различных компетенциях, а затем стать осознанным участником чемпионата WorldSkills и продолжить профессионально самоопределяться и совершенствовать свои способности.

Если проанализировать компетенции для учащихся 1-4 классов, можно заметить, что абсолютное большинство связано с умениями и навыками программирования и моделирования.

Мои первоклассники остановили выбор на новой для них и для меня компетенции «Технология разработки виртуальной и дополненной реальности». Данная компетенция является одной из самых молодых и востребованных в сфере интерактивных технологий реального времени. Она позволяет приобрести начальные знаний и опыт для освоения инновационных профессий будущего: дизайнер виртуальных миров, продюсер AR-игр, режиссер VR-фильмов, архитектор адаптивных пространств, дизайнер интеративных интерфейсов в VR и AR и др.

В ноябре на площадке компетенции «Технология разработки виртуальной дополненной реальности» - в Московском колледже бизнес-технологии прошел полуфинал детского чемпионата KidSkills. Команда класса в составе первоклассников Егора Б. и Бориса Т. создали самое настоящее приложение дополненной реальности – образовательный квест по знакомству с дикими животными и с тем, чем они питаются. По результатам экспертной оценки 20 команд города с лучшими результатами были отобраны в финал чемпионата. Команда класса в числе финалистов. Финалисты создавали по техническому заданию приложения виртуальной реальности на тему «Природные зоны России. VR» с использованием очков виртуальной реальности. В свое приложение первоклассники Егор и Борис включили аудиофайлы (звуки природы, звуки животных…), видеофайлы, анимированные 3D модели животных и растений, текстовую информацию о флоре и фауне. Они одержали победу. Готовясь с детьми к чемпионату, видя реальные результаты подготовки, приходишь к выводу: изучение основ программирования, робототехники в начальной школе реально, перспективно и важно именно сейчас.

Литература

1. Алленов С.В., Плеханова М.В. О формах работы с учителями школ по формированию ИКТ-компетентности: Современные информационные технологии в образовании. Материалы XXIX Международной конференции. – Москва. – 2018. – С. 500–502.
2. Аллёнов С.В., Хэкало Е.Е. Обучение современного учителя мультимедийным технологиям: Университетское образование: культура и наука. Материалы Международного молодежного научного форума. – Ульяновск, – 2012. – С. 129–132.
3. Вечтомов, Е. М. Решение логических задач как основа развития мышления / Е. М. Вечтомов, Я. В. Петухова // Научно-методический электронный журнал концепт. – 2012. – № 8. – С. 92–106.
4. Довек, Ж. Введение в теорию языков программирования / Ж. Довек, Ж.-Ж. Леви. — М.: ДМК, 2016. —С. 13-14.
5. Информатика и программирование. Алгоритмизация и программирование / Н.И. Парфилова и др. - М.: Academia, 2012. - 336 c.
6. Леонтьев А.А.. Что такое деятельностный подход в образовании? // Начальная школа: плюс-минус. – 2001. – № 1. – С. 3-6.
7. Деятельностный подход к формированию умения решать задачи по информатике//Инновационное развитие и современные в системе физико-математического образования: актуальные вопросы теории, методики и практики //Сборник научных статей по итогам международной междисциплинарная конференция (19-20 апреля 2018 года) - М.: ИИУ МГОУ, 2018. стр. 61-64.