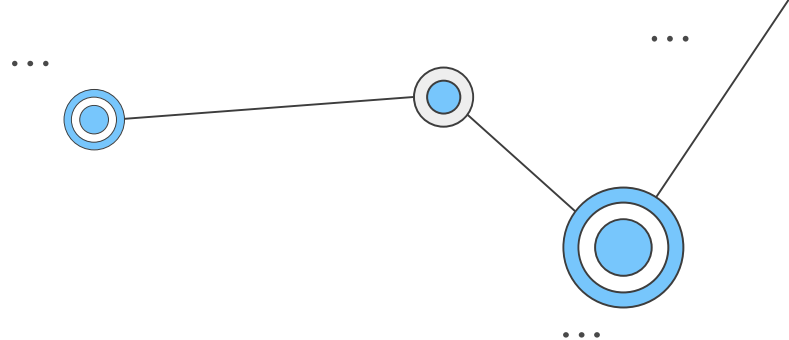
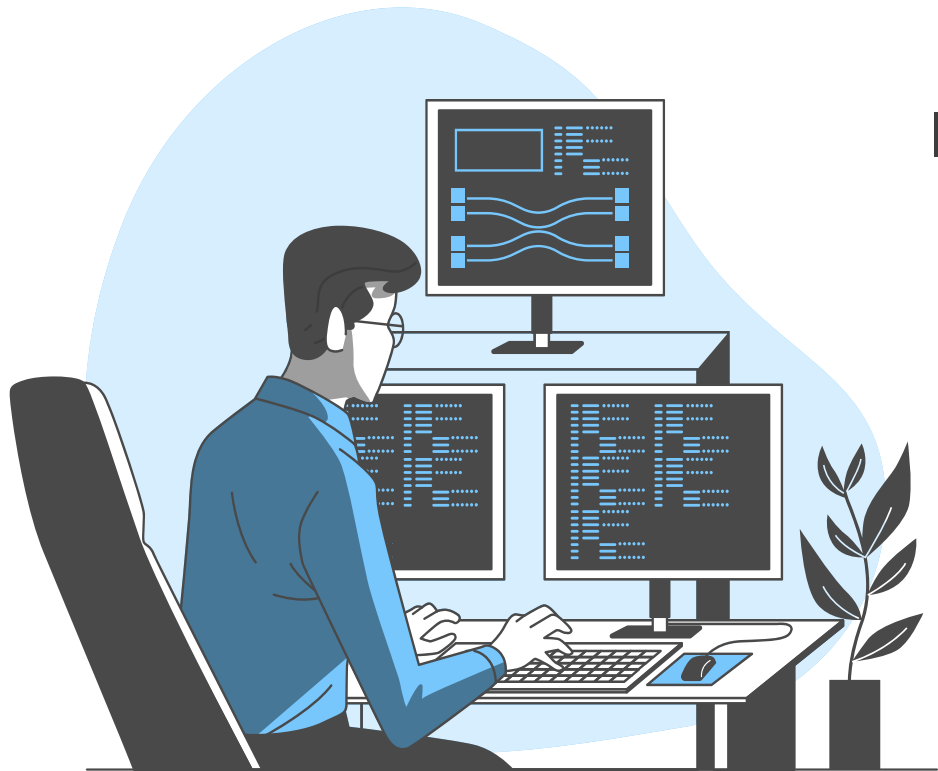




# IT-пространство: от игрового интереса к осознанной профессии

Никонова Ирина Александровна, педагог  
дополнительного образования СП СЮТ ГБОУ  
СОШ №2 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы

# Программы



Kodu game lab



**3 D игры**

Scratch

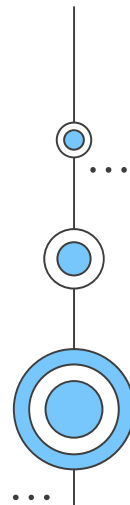
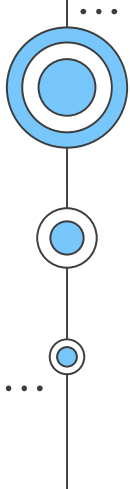


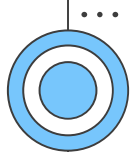
**Мультфильмы,  
Игры,  
Интерактивные  
истории,  
Викторины**

Photoshop



**Рисование,  
Обработка фото,  
Дизайн**





# Точка входа

1

## *Игровой интерес (7–10 лет)*

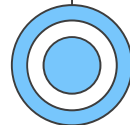


Для детей 7–10 лет интерфейс — игра:

- сборка кода цветными блоками,
- создание простых 3D - игр и мультфильмов.

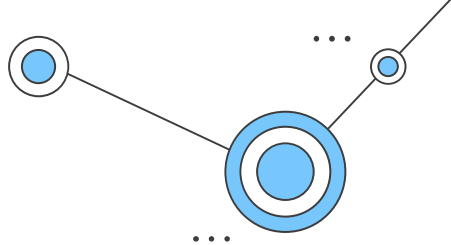
Такой опыт формирует базовую уверенность и пробуждает любопытство к дальнейшему обучению, мотивирует.

...



# 2

## *Экспериментирование* (11–14 лет)



### Поддержка развивает ответственность

Взрослые часто запрещают эксперименты («не ломай систему») или обесценивают попытки учеников («лучше бы уроки делал»). Такой подход подавляет любопытство, снижает мотивацию и тормозит развитие технических навыков.

Разрешение на небольшие эксперименты переводит риск «сломать что-то» в учебную ситуацию с последствиями и ответственностью. Примеры: изменение обоев, создание иконок, монтаж игровых роликов — всё это формирует инициативу, критическое мышление и управляемость проектами.

Поддержка с ответственностью усиливает навыки и вовлечённость, запреты — тормозят развитие.



3

**Профессиональная  
ориентация**  
(15–17 лет): от интереса к  
востребованной  
профессии

Графический  
дизайнер

**Создает:**  
Картинки для игр  
Логотипы, рекламы, афиши  
Оформление сайтов

Программист  
Разработчик

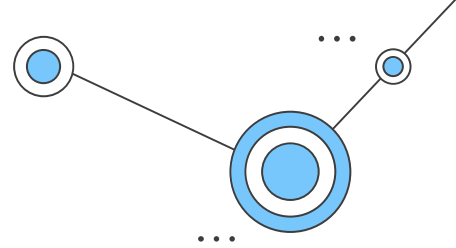
**Создает:**  
Правила игры  
Коды  
Инструкции

Системный  
администратор

Решает  
Настраивает  
Чинит

Тестировщик

Поиск ошибок.



Спасибо за внимание!

