

Классный час по профориентации «Профессии будущего»

АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ



Подготовил: *Сухарева Надежда Викторовна, классный руководитель 9 класса*

2022 год

Цели:

1. Оказать профориентационную поддержку учащимся в выборе будущей профессиональной деятельности;
2. Выработать у школьников профессиональное самоопределение выбора профессии в соответствии со своими возможностями, способностями и с учетом требований рынка труда.

Задачи:

1. Познакомить учащихся с Атласом новых профессий и профессиями будущего;
2. Воспитывать уважительного отношения к людям любой профессии и труду;
3. Развивать умение планировать и оценивать свою деятельность.

ТСО: компьютеры, ноутбук, проектор, экран, презентация, электронная книга «Атлас новых профессий 3.0».

Место проведения: компьютерный класс

Ход проведения

1. Организационный момент.

Слайд 1. Здравствуйте, ребята! Расскажите, кем в детстве вы мечтали стать, когда вырастаете? *(ответы учеников)*.

Слайд 2. А сейчас вы знаете, кем хотите стать? Уже очень скоро вам предстоит выбор, кем стать в будущем. Ведь недаром говорят: «Счастье – это когда утром хочется идти на работу, а вечером хочется идти домой». Чтобы потом многие годы каждое утро вам хотелось идти на работу, уже сейчас нужно задуматься о своем будущем, решить, кем стать, выбрать работу по душе.

2. Вступительная беседа.

Слайд 3. А вы знаете, о чем мечтали дети 80 лет назад?

В 1929 году журнал «Пионер» провел опрос 13-14-летних школьников по поводу работы-мечты. Безусловными лидерами стали профессии техника и агронома и учителя. А вот в начале 1970-х годов перечень желаемых подростками профессий был очень ограничен. Так, соцопрос 1970 года выявил 11 профессий. Список мальчиков тогда выглядел так: космонавт (16%), врач (14%) и водитель грузовой машины (12%). У девочек — это учитель (20%), врач (11%) и балерина (8%). Как вы думаете, почему дети хотели быть космонавтами, балеринами, актерами, агрономами? *(ответы детей)*. Правильно, это были новые профессии, которые появились именно в это время, или профессии, которые нужны были нашей стране.

Слайд 4. Вот и сейчас так, мы выбираем профессии, которые актуальны для нашего и будущего времени. Впервые в России Московская школа управления «СКОЛКОВО» и Агентство стратегических инициатив провели масштабное исследование «Форсайт Компетенций 2030», в котором приняли участие свыше 2500 российских и международных экспертов, чтобы выявить востребованные профессии в отраслях экономики. Результаты исследования были собраны в «Атлас новых профессий». Атлас новых профессий – это уникальный проект, который поможет понять, в каких отраслях экономики будут появляться новые технологии, и какие новые специалисты потребуются для работы с этими технологиями в будущем. Атлас — это инструмент профессиональной ориентации, который поможет открыть новые горизонты перед школьниками. Ведь чтобы стать хорошим профессионалом через несколько лет, нужно как можно четче представить, чем ты хочешь заниматься в будущем, и начать меняться уже сегодня.

3. Сообщение темы классного часа.

Сегодня мы познакомимся с самыми интересными профессиями из электронной книги «Атлас новых профессий 3.0.».

4. Работа в группах по 3 человека.

Каждая группа знакомится с определенной профессией из электронной книги «Атлас новых профессий 3.0.», оформляет один слайд и кратко представляет профессию. В конце классного часа получается презентация "Профессии будущего".

Слайд 5. Медиаполицейский. Страж порядка в медиасфере. Ищет нарушения законодательства путем мониторинга медиаресурсов лично и/или с помощью специальных программ. Сейчас в России эту функцию отчасти выполняют Роскомнадзор и Лига безопасного интернета, но в будущем злоупотребление информацией и киберпреступность будут расти, так что эта функция выделится в отдельную профессию.

Слайд 6. Куратор виртуального музея. Специалист, который с командой дизайнеров и программистов работает над эстетикой и юзабилити виртуального музея, следит за оцифровкой культурных объектов, придумывает виртуальные экскурсии и мультимедийные проекты и так далее.

Слайд 7. Игропедагог. Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем. В школах будет замещать традиционного учителя. В России уже существуют развитые традиции игропедагогики в школах. Проникновение игр в школы в основном ограничено нормативно-правовой базой.

Слайд 8. Регулировщик дронов. Дроны станут появляться повсеместно. Их начнут широко использовать в качестве такси, курьеров, для оценки дорожного трафика, даже для доставки органов в больницы. Понадобятся специалисты, которые смогут обеспечить безопасность передвижения дронов в городе.

Слайд 9. Медиатор социальных конфликтов. Специалист, помогающий ненасильственным путем решать конфликты, возникающие между социальными группами на имущественной, культурной, национальной, религиозной и других почвах.

Слайд 10. ИТ-аудитор. Профессионал со специализацией в сфере разработки программного обеспечения. Проверяет работу сложных ИТ-систем, ошибки или взлом которых потенциально несут высокие риски. В частности, оценивает безопасность программного обеспечения этих систем, причем отслеживает даже процесс разработки ПО и квалификацию разработчиков.

Слайд 11. Специалист по детской психологической безопасности. Профессионал, тестирующий различные детские товары и сервисы (игрушки, игры, мультфильмы, одежду, мебель и др.) на предмет угроз для психики и потенциального вреда развитию ребенка. По итогам тестов он вносит рекомендации по доработке продукта и способам его использования.

Слайд 12. Инженер 3D – печати в строительстве. Специалист, занимающийся вопросами проектирования и возведения зданий с помощью 3D-печати. Проектирует макеты конструкций, подбирает компоненты для их печати, планирует и контролирует установку арматуры и коммуникаций с помощью роботов-манипуляторов и сопровождает процесс

печати домов. Сейчас наиболее близкая профессия — инженер аддитивного производства, она уже востребована на Западе.

Слайд 13. Сценарист интерактивного кино/сериала. Специалист, создающий художественные сценарии, в которых зритель может влиять на сюжет. Теле- и киноиндустрия стремится достичь новых высот эмоционального воздействия на аудиторию. В 2018 году кинорежиссер и продюсер Стивен Содерберг выпустил интерактивный сериал «Мозаика» на бесплатном приложении для iOS и Android, где пользователи могли менять ход действия. Сценаристы сериала «Черное зеркало» выпустили интерактивную серию «Брандашмыг» для Netflix. Компьютерные игры не отстают — зависимость сюжета от морального выбора пользователя принесла популярность играм HeavyRain, LifeIsStrange и Detroit: BecomeHuman. Все это требует от сценаристов новых навыков, как в понимании психологии зрителя, так и в построении сюжета.

5. Итоги классного часа. Рефлексия

Наш классный час подходит к концу. Что нового вы сегодня узнали? Пригодится ли это вам в будущем? Какие выводы можно сделать из нашего урока?