

Из опыта работы

руководителя кружка Точка роста «Программируем в Scratch»
Маланичевой Ирины Николаевны МАОУ Винзилинская СОШ им. Ковальчука

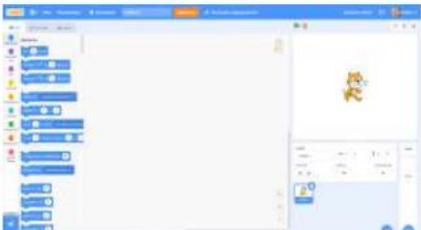
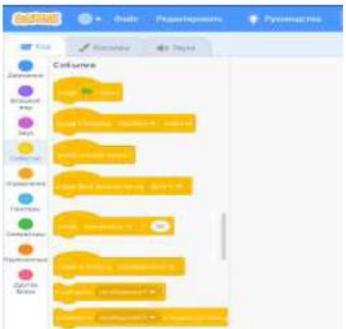
Огромен опыт педагогической учебной и внеурочной деятельности. Каждый учитель, начиная новый учебный год, испытывает желание проводить такие занятия, которые будут интересны, полезны, а главное приняты детьми. И, конечно же, когда твоя деятельность находит отклик в сердцах и умах учащихся – это великое учительское счастье. В своей статье я возможно не открою чего-то ранее неизвестного, но постараюсь рассказать о тех методах в работе, которые оказались наиболее эффективными для получения результата.

С развитием средств массовой информации, доступностью интернета все больше детей и взрослых увлекаются созданием видеороликов, мультипликационных фильмов, игр. Создано много программ и сайтов для этого. Одной из них является Scratch. Являясь руководителем кружка «Программируем в Scratch», я старалась увлечь учащихся МАОУ Винзилинская СОШ им. Ковальчука работой в этой программе. В среде программирования Scratch есть различные спрайты (персонажи и предметы), которых можно поместить в удивительные места и научить выполнять разные движения. При грамотной реализации придуманные истории оживают.

В начале учебного года была создана рабочая программа, но темы занятий рабочей программы в течение процесса обучения корректируются. Это связано с тем, что некоторые моменты учащимися усваиваются быстро, а некоторые требуют более глубокого изучения. Особенно часто это происходит при подготовке к соревнованиям или конкурсам.

На начальном этапе знакомства с программой ребята изучают блоки. Для обучения ребят было создана пара опор. Эти опоры помогли снять страх учащихся перед большим объемом информации. На первом же занятии ребята смогли создать свой мини-мультфильм.

Опора для создания мини-мультфильма

<p>Спрайт - объект, который может передвигаться по экрану, выполнять разные действия.</p> <p>Кружочками разного цвета обозначены группы блоков различного назначения.</p> <p>Блок  (node - узел) – кусочек кода, отвечающий за определенное действие</p> <p>Скрипт –  последовательность блоков</p>	<p>1 Рассмотрите подписи у каждого кружочка.</p> 
<p>2. Передвиньте котика к краю экрана просмотра</p> 	<p>3. Нажмите желтый кружок «События» и выберите блок с флажком.</p> 

Обычно же для обучения учащихся используются видеоматериалы сайта, Они на английском языке, но благодаря своей наглядности довольно хорошо воспринимаются учащимися.

В начале каждого занятия перед обучающимися ставится цель, фиксируются только основные моменты и предоставляется возможность творчества при решении поставленных задачи. Например, когда на занятии отработывали движение спрайтов, то ребятам было предложено использовать не только готовые фигуры, а создать свои персонажи и заставить его двигаться.



Но действовать по инструкции быстро надоедает ребятам. Они начинают создавать свои истории. Особенный азарт появляется, когда есть цель - показать свое творение другим. На сайте Scratch можно посмотреть проекты других людей и разместить свои.

Ссылки на конкурсные работы учащихся 2021-2022 учебный год

<https://scratch.mit.edu/projects/595232529/>

<https://scratch.mit.edu/projects/619142565>

В Scratch программе ребята в доступной форме учатся логике в программировании, а также развивают фантазию и расширяют кругозор. Овладев навыками программирования в Scratch, проще переходить к более сложным языкам программирования, в том числе передовым C++ или C#. Отдельно хочется отметить, что главное место в занятиях кружка принадлежит старшим учащимся. Они, общаясь друг с другом, обмениваются опытом и самостоятельно осваивают новые приёмы. Ресурсы в сети Интернет позволяют следить за новинками в программировании. Творческое мышление ребят легко воспринимает эти новинки. Учащиеся много экспериментируют в своих работах. Интересный факт: во время дистанционного обучения ребята самостоятельно занимаются

изучением различных программ. Они создали свою конференцию и совместно работали над конкурсными проектами. Занятия в кружке вдохновили ребят к созданию игры для VR шлема.

Для ребят важным мотивирующим фактом является желание использовать знания программирования в своей будущей профессии. Некоторые из них, помимо занятий в кружке «Программируем в Scratch», занимаются в кружках по робототехнике, компьютерному программированию, где требуются знания программ другого формата.

Важным моментом для ребят было проведение мастер класса «Программируем в Scratch» на областном семинаре «Повышение качества образования и воспитания, формирование культуры безопасного поведения на основе возможностей ЦОЦП «Точка роста». Междисциплинарный подход к содержанию образования». Учащиеся сами выступали в роли учителей и когда они видели одобрение и заинтересованность участников семинара, то, конечно ощущали значимость своих занятий.



Подводя итог вышесказанному, отмечу, что главное в моей деятельности-это дать учащимся четыре возможности: возможность получить основные знания; возможность творчества, самостоятельного познания; возможность эксперимента; возможности поделиться своими достижениями.

Когда видишь настоящую увлеченность учащихся, результаты их работы, то понимаешь, что твой труд интересен и полезен.

Руководитель кружка Точка роста «Программируем в Scratch» Маланичева Ирина Николаевна
МАОУ Винзилинская СОШ им. Ковальчука