

*** ОБУЧЕНИЕ
МОДЕЛИРОВАНИЮ
ШКОЛЬНИКОВ В СРЕДЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЯ
SCRATCH**

Автор: Егорилова А. М.

Учитель технологии МБУ СОШ №64

В 2010 году в качестве эксперимента во многих школах России для общеобразовательных школ был введен стандарт второго поколения.

В данном стандарте уделяется большое внимание внеучебной научно-познавательной деятельности учащихся, под которой понимается совместная или самостоятельная деятельность с использованием методов научного исследования, где ведущим мотивом является познавательный интерес.



Изучив современную образовательную систему третьего тысячелетия, я выделила

для себя основные компоненты, которым должна научить ученика на уроках декоративно-прикладного творчества:

- оперативно работать с информацией, производя ее классификацию;
- принимать участие в определении собственной образовательной траектории и уровня образования;
- готовиться к непрерывному продолжению образования, смене ролей;
- стимулировать интегрирование новых идей, проектов.

Сегодня большую роль играет внедрение в процесс обучения метода проектов через самостоятельную, творческую деятельность школьника, соответствующую его личным интересам, характеру и уровню интеллекта.

Творчество — это высшая форма активной и самостоятельной деятельности человека, а в проекте осуществляется самовыражение, самораскрытие личности учащегося.

Результатом активного внедрения метода проектов на уроках является компетентность учащихся и конкретные умения и навыки, которые формируются в ходе проектной деятельности:

- опыт работы с большим объемом информации;
- опыт проведения презентации;
- умение оценивать ситуацию и принимать решения;
- умение структурировать информацию;
- умение индивидуально планировать работу;
- умение работать в команде.

Главным признаком того, что данная работа стремится решить задачи обучения навыки учащиеся применяют во внеурочной , общественной и социальной деятельности.

В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Я ПРИМЕНИЛА КОМПЬЮТЕРНУЮ ПРОГРАММУ” Scratch “

Scratch – это прекрасная программа, помогающая изучить основы программирования и математики детям от 9 лет. Суть ее заключается в том, чтобы в игровой и развлекательной форме донести до детей основы вышеуказанных наук. Так же, при помощи этого приложения, дети познакомятся с азами дизайна.



*

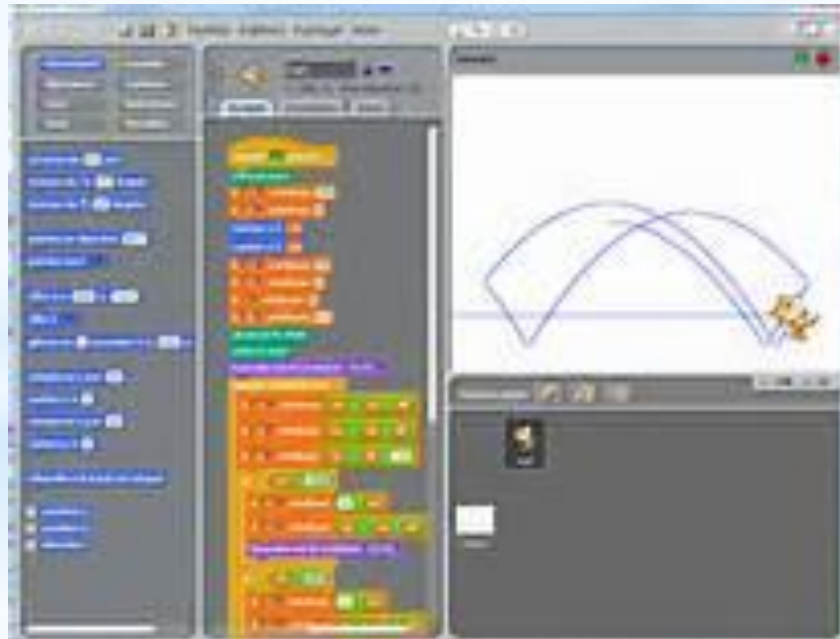
Изначально Scratch разрабатывался для детей, интерфейс программы упрощен настолько, чтобы при использовании этого приложения у юных пользователей не возникало серьезных затруднений.

Все работы производятся в так называемых проектах.

Можно не только создавать новые проекты, но и продолжать работу в сохраненных.



* С помощью Scratch дети смогут создавать интерактивные изделия декоративно-прикладного творчества, рекламу к изделию, ролик по его использованию с помощью анимации.



Главное окно программы делится на три рабочих раздела:



- собственный сценарий,
- блок сценария ,
- окно отображения результата выполнения выбранного скрипта.

В блоке сценария вы найдете множество логических конструкций, которые поделены на категории (звук, перо, движение, внешность, сенсоры, переменные, числа и контроль). К примеру, в категории «движение» пользователь найдет команды, которые отвечают за перемещение объекта по экрану. В окне собственного сценария пользователь видит свой проект.

Используя возможности данной среды, дети могут познакомиться с возможностями создавать собственные анимированные интерактивные истории, ролики с рекламой.

Изготовление буклетов, календарей, составление мультимедийных справочников .

К важному достоинству Scratch можно отнести возможность обучения моделированию различных объектов, процессов, явлений окружающего нас мира. Здесь компьютерное моделирование выступает как объект изучения, как средство обучения и как инструмент деятельности обучаемых, что будет способствовать формированию целостной картины и установлению межпредметных связей.

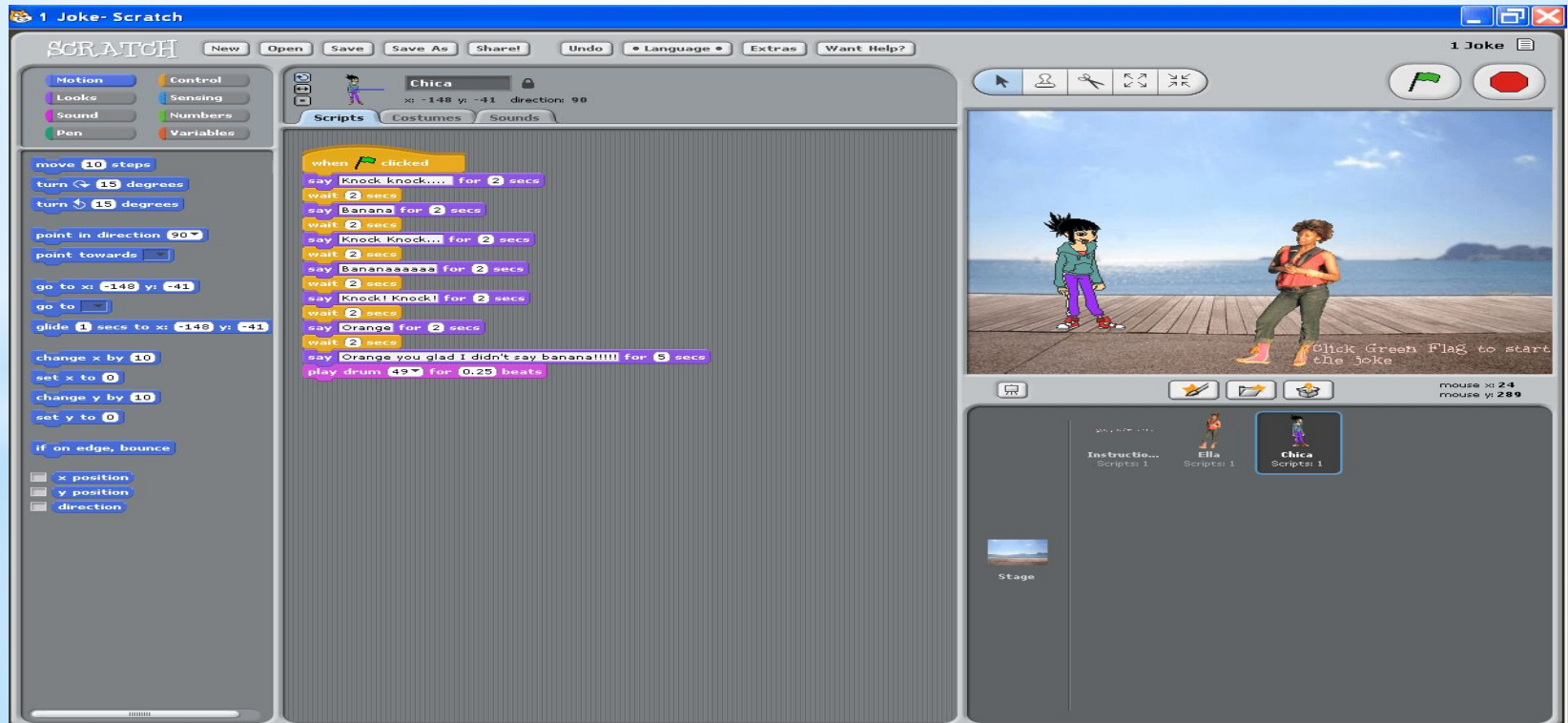
Результаты информационной деятельности школьников могут быть представлены в различной форме:

стендовый доклад, публикация, стенгазета, видеожурнал, выступление.

Таким образом, работа над проектом позволяет сделать следующие выводы:

1. Благодаря проекту повышается самооценка школьников, обогащается их социальный и духовный опыт, школьники приобщаются к творчеству, развивая свою личность.
2. Проектная работа помогает решить проблему мотивации, формирует и совершенствует общую культуру общения и социального поведения в целом.
3. Проектная работа приобщает школьников к профессиональному владению творческой профессией, компьютером, позволяет реально оценивать свои коммуникационные возможности.
4. Выполнение проекта позволяет повысить успеваемость за счет обобщения, закрепления и повторения учебного материала, организации его практического применения

- * Особенности среды Scratch позволяют сформировать интерес ребят к программированию,
- * Привить навыки моделирования, алгоритмизации и программирования.



* *Список литературы*

- * 1. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации/ Н. Д. Никандров, А. М. Кондаков, М. В. Рыжаков. — М.: Просвещение, 2008.
- * Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. Проектная деятельность.-М:Просвещение,2010.

*Спасибо за внимание.