

## **АНИМАЦИОННАЯ СРЕДА ПРОГРАММИРОВАНИЯ «СКРЕТЧ» ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**Н.Н. Дедова**

Россия, г. Астрахань

Сегодня часто говорят о том, что мы живем в век информатизации общества. Проникнуть в нашу жизнь информационные технологии пытаются с разных сторон. Параллельно информатизации общества в целом, бурно развивается информатизация системы образования. В любой отдельно взятой средней школе уже несколько лет изучается информатика как предмет. Не говоря уже об оснащении учебных заведений всевозможными информационными технологиями. Появляются разнообразные школы с информационным уклоном, курсы по углубленному изучению информатики и даже кружки, где дети и взрослые изучают «основы компьютерной грамотности».

Как вводный курс, школьники изучают основы алгоритмизации и программирования, компьютерное моделирование, графику и т.д. Благодаря бурному развитию учебных программных продуктов и их конкуренции между собой на свет появилась анимационная среда программирования **Скретч**, которая сочетает в себе и программирование, и графику и моделирование. Особенностью этой среды является то, что в ней можно создавать мультики, анимации и даже простейшие игры. Отличием от других средств разработки является то, что все это могут делать дети с 10 лет, благодаря ее простоте и удобному интерфейсу.

В процессе работы с данной средой дети осваивают много важных навыков, необходимых в 21 веке:

- творческий подход;
- умения обучаться и самообучаться;
- системный анализ;

- быстрое освоение техникой;
- проектирование;
- эффективные коммуникации.

Как привить ребенку навыки программирования? Согласитесь, в доходчивой форме рассказать, допустим, пятиклассникам об основах программирования, пусть даже на Бейсике, довольно затруднительно. Мало просто показать и объяснить работу различных операторов, циклов, условий и т. д. Нужно научить детей мыслить особым образом, понимать суть команд и алгоритмов. Значит, преподавание должно вестись максимально наглядно, а ученики – иметь возможность немедленно видеть результат своих действий.

Именно такие задачи стояли перед группой ученых Массачусетского технологического института (MIT), создавших несколько лет назад среду программирования Scratch.

**Скретч** (англ. *Scratch* – царапать) – это новая среда программирования, которая позволяет детям создавать собственные анимированные интерактивные истории, игры и модели.

Определенные интерес представляет преподавание Скретч для детей среднего школьного возраста на основе кружка «Основы компьютерной грамотности» в системе внеклассной работы. Данная работа ведется как средство подготовки учащихся к дальнейшему изучению более сложных языков программирования, также и как подготовка к всевозможным конкурсам и выставкам по данной тематике, которые в настоящее время набирают большие обороты.

Одной из частей работы является разработка учебной программы по данному курсу, а также перспективного и поурочного планирования. Другая часть работы охватывает психологические аспекты, такие как одаренность, талант, способности. В процессе обучения учащихся работе в данной среде педагог не вправе пройти мимо такого явления, как одаренность, талантливость и повышенная заинтересованность детьми средой Скретч. Поэтому считаю необходимым, разработать методику по углубленному изучению среды именно

для развития таких детей, основываясь в большей мере на выполнение специально разработанных заданий и лабораторных работ.

Исследование показало актуальность данной методики еще и в том, что в России не существует полных и рабочих методик изучения среды, поэтому данная работа может существенно помочь педагогам перенять опыт работы и обучить своих воспитанников данному курсу.

### **Литература**

1. Зайнутдинова Л.Х. Создание и применение электронных учебников (на примере общетехнических дисциплин). Астрахань: Изд-во «ЦНТЭП», 1999. 364 с.

2. Патаракин Е. Руководство для пользователя среды Scratch. URL: [http://vmg.pp.ua/books/%D0%9A%D0%BE%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%8B%D0%98%D1%81%D0%B5%D1%82%D0%B8/logo/scratch\\_by\\_patarakin.pdf](http://vmg.pp.ua/books/%D0%9A%D0%BE%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%8B%D0%98%D1%81%D0%B5%D1%82%D0%B8/logo/scratch_by_patarakin.pdf)

3. <http://setilab.ru/scratch>

4. <http://letopisi.ru>

5. <http://ru.wikipedia.org>