

Важным доводом в пользу проведения факультатива по Scratch является то, что у школьников значительно повышается мотивация к изучению информатики. Ребята легче усваивают темы, связанные с алгоритмизацией и программированием, у них появляется желание узнать новое, приобретать умения и навыки самостоятельно, повышается успеваемость. То есть решается одна из главных задач современной школы: научить учащегося добывать необходимую информацию самостоятельно и постоянно повышать уровень знаний.

# Будущее наступает уже сегодня!



**Денис Александрович Радвилович,**  
учитель информатики  
ГУО «Турец-Боярская средняя школа Молодечненского района». Окончил БГПУ имени Максима Танка по специальности «информатика». Педагогический стаж — 13 лет.

## Формирование у учащихся мотивации к изучению предмета средствами Scratch-среды



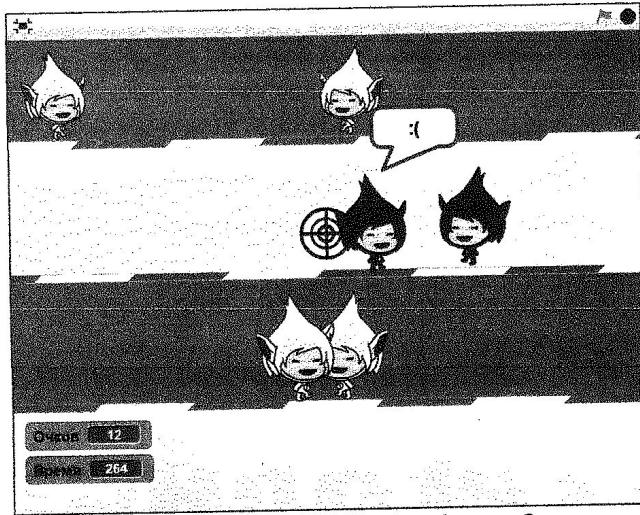
Факультативные занятия по информатике «Создание компьютерных игр на языке визуального программирования Scratch» в 5–6-х классах я провожу с 1 сентября 2017 года. Занимаясь самообразованием, получив специальные знания, я освоил новый язык программирования.

На семинарах «Особенности подготовки учащихся к конкурсам по Scratch-программированию», дистанционном повышении квалификации в Московском городском педагогическом университете по программе «Образовательные технологии формирования у обучающихся грамотности и навыков XXI века» доступно рассказали, как организовать работу факультатива.

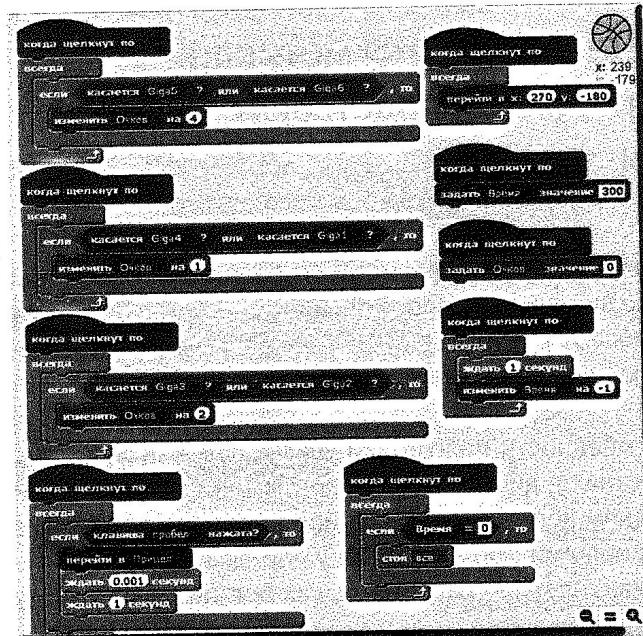
В сети Интернет есть большое онлайн-сообщество scratch.mit.edu (используется более чем в 150 странах и доступно на 40 национальных языках). Стало понятно, что Scratch предназначен для учащихся 8–16 лет, но использовать его можно в любом возрасте для программирования собственных интерактивных историй, игр и мультифильмов. Scratch — это как раз то, что нужно для легкого и непринужденного обучения школьников программированию. Важно и то, что благодаря своей организации (спрайты, фоны, блоки, из которых строятся скрипты) этот язык интересен и доступен детям.

Кроме этого, я благодарен сильной методической поддержке Scratch-сообщества у нас в стране со стороны Парка высоких технологий. На его сайте в разделе «Учителям» размещается все, что нужно для проведения факультатива: календарно-тематическое планирование, планы-конспекты занятий, презентации, задания, раздаточный материал и примеры готовых учебных проектов. Все перечисленное четко структурировано по темам факультатива!

Усилиями руководства школы, родителей и педагогов компьютеры были модернизированы в соответствии с системными требованиями для ка-



«Вышибалы». Скриншот



«Вышибалы». Скрипт

чественной реализации содержания факультативного занятия.

И началось! Проекты, спрайты и скрипты. Занятия проходили в позитивном русле. Юные скрэтчеры с третьего-четвертого занятия начали создавать свои проекты. На YouTube.com (ресурс Minecraft) ребята начали искать уроки по созданию игр, мультифильмов и караоке, переосмысливали и создавали свой продукт. Учащиеся искали идеи, творили. Однозначно: скучно не было. А затем новые цели, новые знания и способы деятельности, проекты с их презентацией и подведением итогов.

На базе нашей школы проходил районный семинар-практикум заместителей директоров «Интерактивные формы и методы организации методической работы».

В рамках мероприятия мы с ребятами показали открытое занятие «Создание простых игр по примерам» из раздела «Моя первая компьютерная игра».

Затем учащиеся Евгений Мазаник и Дарина Радилович участвовали в областном этапе конкурса «Учись. Программируй. Играй». Евгений выступил в номинации «Компьютерная игра», где презентовал известную многим представителям старшего поколения игру «Змейка». Дарина выступила в номинации «Мир мульти» с проектом, посвященным ее любимой книге «Волк, которому надоело быть серым». Она создала мультифильм по мотивам сказки Орианны Лаллеман и Элеоноры Тюльер, выполненный в среде визуального программирования Scratch. Длительность мультифиляма составила 4 минуты 5 секунд. В проекте использовались 43 костюма, 9 фонов, блоки «управление», «внешность», «события» и «звук». Ребята получили сертификаты участников, но эта работа укрепила их интерес к информатике и языкам программирования. Они, как и многие школьники, посещающие факультативные занятия «Создание компьютерных игр на языке визуального программирования Scratch», мечтают связать свое будущее с IT-сферой. А для осуществления своей мечты учащиеся много работают над собой, повышают уровень знаний по информатике и математике.

При изучении тем «Основные алгоритмические конструкции» в 7-м классе и «Основы алгоритмизации и программирования» в 8-м у юных скрэтчеров не возникает особых трудностей. Естественно, что успеваемость по информатике у школьников, посещающих факультативные занятия, повышается. Кроме того, Евгений показывает высокие результаты на занятиях физико-математической смены НДООЦ «Зубрёнок», самостоятельно занимается изучением языков программирования PHP и Python. Дарина создала для своего семилетнего брата игру «Вышибалы» и тем самым заразила его языком Scratch. Теперь он в свободное время также пытается писать элементарные скрипты.

Наверное, самым запоминающимся событием, связанным со Scratch, стал приезд в Беларусь его создателя Митчела Резника, профессора Массачусетского технологического института (США), и встреча с ним в Парке высоких технологий. Здесь я не только услышал о направлениях развития визуальной среды от ее автора, но и пообщался с единомышленниками, что очень важно для понимания, в каком русле двигаться дальше.

В рамках компетентностного подхода к образованию и в свете постоянно изменяющегося рынка профессий мы готовим будущего специалиста нового типа и изменяемся сами.