

# Воспитательный потенциал программы «Программирование в Scratch»

Автор:  
Черногорова Дарья Николаевна,  
педагог дополнительного образования

# Актуальность программы

С рождения ребенка окружают самые разные технические устройства, которые он воспринимает лишь как средство развлечения.


Чтобы привить ребенку правильное понимание того, как создаются такие устройства и каково их истинное назначение, необходимо дать ему возможность как можно раньше проявить свой потенциал в качестве творца и разработчика, использующего компьютер как рабочий инструмент, а не игрушку.

**Программирование** — один из самых важных навыков будущего. Из-за своей сложности программирование требует много времени и усилий.

Изучение языка **Scratch** позволяет формировать навыки программирования и значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования.

**Scratch** был разработан для того, чтобы дети могли освоить этот важный для будущего навык как можно легче и веселее.

**Scratch** не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.



# Роль в образовательном процессе

**«Программирование в Scratch» относится к технической направленности.**

Педагоги рассматривают техническое творчество обучающихся не только как вид деятельности, направленный на их ознакомление с разнообразным миром техники, развитие их способностей, но и как **один из эффективных способов трудового воспитания и политехнического образования.**

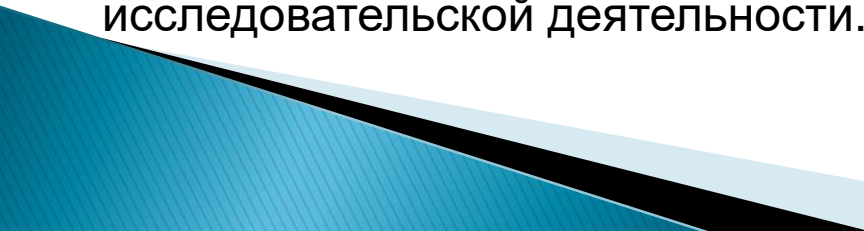
**Scratch** - среда программирования, появившаяся относительно недавно, которая даёт возможность обучающимся младшего и среднего школьного возраста создавать игры, фильмы, анимированные истории и многое другое.

С каждым годом возрастает число профессий, в которых необходимо уверенное владение IT-технологиями.

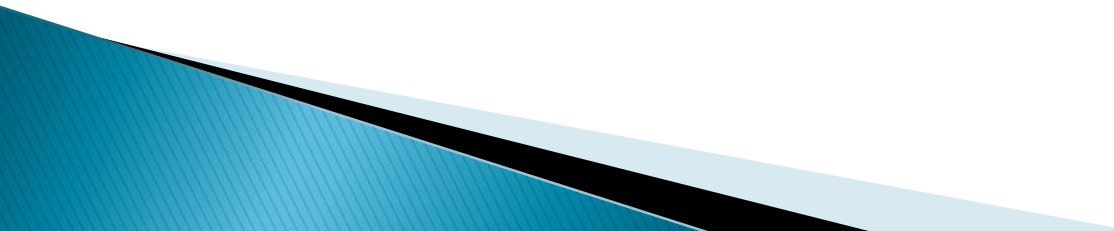
Современным детям нужно легко ориентироваться в увеличивающемся потоке информации, уметь свободно пользоваться компьютером и работать с различной информацией и программами.



## **В процессе занятий:**

- повышается интерес обучающихся к детскому техническому творчеству, инженерным и рабочим профессиям, выбор творческого объединения для дальнейших занятий техническим творчеством;
  - у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа и программными продуктами;
  - создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для создания своих программных проектов;
  - происходит эффективное взаимодействие обучающихся со сверстниками, выполнение работы в конкретной роли;
  - проявляется любознательность, инициатива и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности.
- 

## **Обучающиеся получают:**

- возможность сформировать навыки работы за компьютером, что поможет им в дальнейшем освоении информационной культуры и изучении языков программирования;
  - возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что способствует развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.
- 

# Цель воспитательной работы в объединении

Повышение технологической грамотности в области IT-профессий в процессе программирования и составления алгоритмов.





# Задачи воспитания в объединении

- развивать познавательный интерес к техническим наукам, в том числе к программированию;
- развивать память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление, креативность и лидерство;
- воспитывать аккуратность и дисциплинированность, настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать трудности при выполнении работы;
- способствовать формированию у обучающихся потребности к непрерывному самостоятельному пополнению знаний в области технологического образования;
- содействовать формированию интересов обучающихся к детскому техническому творчеству, инженерным и рабочим профессиям;
- способствовать формированию у детей положительных взаимоотношений со сверстниками, умению слушать, слышать и договариваться.

# Развитие познавательного интереса

Обучаясь на Scratch, ребенок в игровой форме знакомится с серьезной IT-терминологией: **функции, циклы, условные конструкции, переменные и т. д.** Эти знания пригодятся в будущем, если он решит освоить другие языки кодинга.

Создавая собственные проекты в **Scratch**, дети развивают такие **soft skills, как:**

- умение разбивать сложную задачу на несколько простых;
- умение составлять алгоритмы или определённую последовательность шагов;
- целеполагание и умение принимать решение;

- креативность;
- умение работать в команде;
- навыки самоконтроля, самостоятельного нахождения ошибок и исправления их;
- умение разбираться в основах дизайна;
- умение использовать пространственное мышление.

Эти навыки пригодятся в любой сфере. Неважно, какую профессию ребенок выберет в будущем: программист, финансист, дизайнер и т. д.



# Формирование коммуникативной культуры

**В результате формирования коммуникативной культуры обучающиеся смогут:**

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

# Воспитание профессионального самоопределения

Благодаря **Scratch** обучающиеся знакомятся с такими **профессиями** как писатель, сценарист, режиссер, художник, дизайнер, звукорежиссер.

Они получают массу положительных эмоций при создании своих проектов и, если получается все, что задумали, то восторгу нет предела.

Обучающиеся с удовольствием делятся результатами своей работы, советуют друг другу, как сделать лучше, интереснее свой проект.

Да, **программист** — популярная профессия, но для ребенка это слабая мотивация. Ему гораздо важнее видеть быстрый результат и не скучать в процессе изучения новых технологий.

**Scratch** — отличный способ для определения склонностей и талантов, развития внимательности, сообразительности и самостоятельности.


Если ребенок освоит **Scratch** на высоком уровне, далее можно перейти к более сложному языку программирования **Python**.

Если ребенка увлечет рисование и создание персонажей внутри Scratch, то он может приступить к изучению сложных\_графических редакторов.

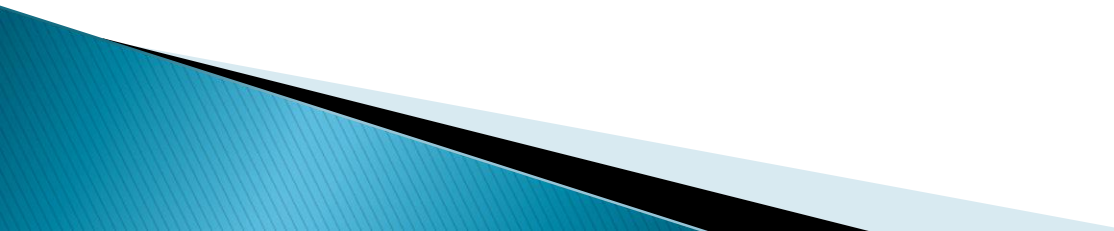
Мыслить творчески и системно, рассуждать логически и работать в команде — эти умения пригодятся и будущему программисту, и менеджеру проектов, и дизайнеру, и аналитику.



# Результат освоения программы по развивающему и воспитательному аспектам

- устойчивый интерес обучающихся к занятиям;
  - создание обучающимися творческих продуктов различного уровня;
  - положительная динамика развития: логического мышления, критического мышления, способностей к структурированию знаний, умению формализовать процессы;
  - активное участие в проектной деятельности;
  - достижения в массовых мероприятиях различного уровня;
- 

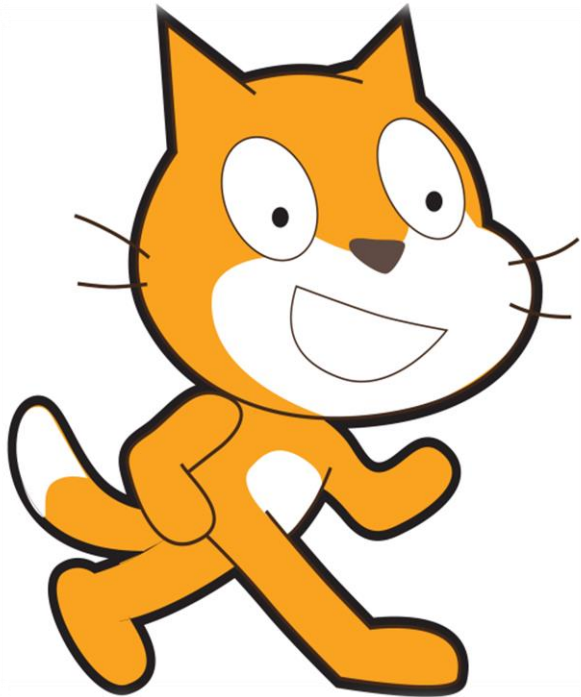


- развитие аналитического мышления (ребенок видит причинно-следственные связи и учится разбивать сложные задачи на последовательность отдельных этапов);
  - понимание, что ошибаться — это естественно (когда ребенок запускает программу, он видит все недочеты и начинает их исправлять, в дальнейшем не совершая такие же);
  - развитие настойчивости в достижении поставленной цели, самостоятельности, ответственности, дисциплинированности, аккуратности;
- 

- мотивация к учебе (программирование пробуждает интерес к тем предметам, которые обычно школьники не любят: английский язык, математика и информатика. Ребёнок начинает понимать, для чего ему эти знания, и где он может применить их);
- способность продуктивно общаться в коллективе, работать в команде.



**Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского и юношеского творчества «Молодые таланты»**



**Творческое объединение:**  
Программирование в Scratch

**Адрес:**

г. Рыбинск, ул. Крестовая, д.133

**Телефон:**

8 (4855) 22 20 61