

СТАТЬЯ

Scratch-квест - как форма организации занятий с младшими школьниками

В современном обществе практически невозможно представить себе жизнь без различных гаджетов. Хорошо ли это или плохо – время покажет... Дети очень рано начинают играть в различные электронные игры и игрушки, и это для них весьма просто и гармонично. Задача педагогов и родителей – направить детей в этом многообразии на истинный путь, научить их пользоваться различными гаджетами во благо и для собственного развития.

Психологи утверждают о важности и значимости игры в развитии ребенка младшего школьного возраста. «Учись, играя» - должен быть девиз педагогов дополнительного образования, работающих с детьми начальной школы.

Появление визуально - ориентированной среды программирования Scratch даёт широкие возможности детям младшего школьного возраста совмещать создание игры и собственно игру. У ребёнка появляется прекрасная возможность самому создать игру, изучив среду программирования Scratch.

В последние годы популярность Scratch в школьной среде растёт. Первая версия этой программы Scratch 1.4 появилась в 2007, автор - Митчелл Резник (англ. Mitchel Resnick). Сейчас Скретч «набирает обороты». Уже есть сайт с версией Scratch 3.0, где есть прекрасная возможность воспользоваться опытом уже «бывалых скретчеров», и научиться самому создавать различные программы в этой среде.

Среду программирования Scratch можно использовать для формирования метапредметных компетенций на уроках внеучебной деятельности и в дополнительном образовании для обучающихся младших классов. Scratch помогает активизировать мышление ребёнка, развить его исследовательские навыки и дать возможность самовыражения через игру. В процессе работы над проектом ребёнок получает новую информацию об объекте создания, учится планировать и анализировать. Общаясь со сверстниками в процессе создания собственного проекта, младшие школьники приобретают незаменимый опыт общения, познавательное развитие. Получая готовый законченный продукт в среде программирования Scratch, ребёнок осваивает новые знания и умения, становится более успешным. Scratch – это отличная среда для учёбы и творчества.

Среда визуального программирования Scratch очень легка в усвоении и интуитивно понятна. «Что вижу – то и делаю» - таков принцип работы этой программы. Просто перетаскиваешь нужный тебе «кирпичик» из блока команд, и составляешь программу. Очень важно при этом – что эффект, результат от деятельности сразу же виден на экране. Можно тут же оживить различные персонажи, заставить их говорить и двигаться.

В Scratch можно создавать собственные проекты: истории, презентации, игры, и даже квесты.

Квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие. Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

Используя на занятиях технологию создания квестов в программе Scratch, можно решить различные задачи: проверить качество усвоения темы прошлых уроков, либо объяснить новую тему. В процессе создания квеста ребёнок учится систематизировать уже пройденный материал, и узнаёт много нового.

Прежде, чем приступить к созданию квеста, необходимо определиться с темой: какова цель прохождения данного квеста, какие задачи должен будет решить герой, проходя этот квест. Обязательно нужно прописать сценарий квеста, в котором подобно описать: какой герой, что будет делать. Далее перейти к более детальной разработке: каким образом персонажи будут перемещаться из одной среды в другую. Ведь что такое квест – это когда герой перемещается из одного мира в другой, и в каждом он выполняет какое-либо задание и получает за это «бонусы».

Возможно, на каком-то этапе, наш герой может встретиться с «антигероем», и тогда конец квеста во многом зависит от того – кто кого победит. Цель квеста считается достигнутой, если герой выполнит все задания и соберёт все бонусы. Если же ему предстоит пасть от руки злодея – то миссия считается невыполненной – вы не прошли квест. И, даже если не с первого раза удаётся пройти собственный квест, то всё равно главная цель достигнута – в процессе работы над квестом ребенок получит массу положительных эмоций, а также различных знаний и умений.

Создавая собственный квест, младшие школьники пробуют себя в различных ролях: сценарист, режиссёр, программист, веб-дизайнер... В процессе работы над квестом-игрой ребёнок учится мыслить логически, реализует свои творческие планы и фантазии, общается со сверстниками, узнаёт много новой и интересной для него информации.

Scratch-квест - как форма проведения занятий, помогает педагогам в организации процесса обучения и воспитания младших школьников.

Список использованной литературы и сайтов:

1. <http://edu.tsu.ru/eor/resourse/173/html/25.html>
2. https://www.eduportal44.ru/Buy/muk/VPSH/DocLib22/%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%8B%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F/%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%203_Scratch%20-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82.pdf
3. <https://pups.su/igry/rol-igry-v-razvitii-rebenka.html>
4. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.