

Дидактическая электронная игра

«ScratchJr» (5+)

Цель игры: закрепление и развитие у детей навыков в записи алгоритмических команд, для выполнения определенного задания.

Задачи:

Образовательные:

- знакомить с новым языком программирования;
- знакомить с управляемыми персонажами – Скриптами;
- учить детей составлять алгоритмы, программы управления.
- учить составлять линейные программы;
- способствовать развитию умения составлять и выполнять план (алгоритм) действий;
- учить управлять сразу несколькими объектами;
- способствовать развитию умения определять правильность порядка выполнения шагов;
- помочь овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- учить разрабатывать собственные проекты (мультимедийные мини-истории);

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать познавательный интерес;
- развивать умение графически представлять теоретический материал.
- содействовать развитию логического мышления детей, памяти, внимания, воображения, познавательной активности, способности быстро воспринимать информацию

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к знаниям;
- развивать самостоятельность;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе.

Оборудование: любое портативное устройство с доступом к сети интернет, на устройство необходимо скачать приложение (адрес для ПК - <https://scratch.mit.edu>)

Прогнозируемый результат:

- Навыки составления алгоритмов на основе базовых алгоритмических конструкций;
- Навыки разработки, тестирования и отладки простейших программ-скриптов в среде Scratch;
- Навыки разработки проектов: «Интерактивная модель», «Мультимедийная мини-история»,

Описание игры.

Scratch — это визуальная объектно-ориентированная среда программирования для обучения детей 6-13 лет.

Scratch создан в 2007 году как продолжение идей языка Лого и конструктора Лего1: алгоритм строится из элементов-кирпичиков как в конструкторе Лего, неопытному учащемуся-программисту невозможно совершить синтаксическую ошибку, поскольку команды (графические блоки) соединяются вместе, только если это возможно.

Данное описание игры подходит для детей от 5,5 лет.

Детям необходимо придумать свою мини-историю, и выстроить в уме план действий персонажей этой истории. Далее ребенок выбирает фон своего будущего проекта, а также можно самостоятельно создать его, приемами рисования в графическом редакторе. Следующим шагом будет выбор персонажа (одного или несколько). Ребенок выбирает скрипт либо рисует его самостоятельно.

С помощью команд ребенок оживляет своего персонажа, добавляя действия, музыку или звуки, также персонажа можно озвучивать самостоятельно.

Выполнив все формы оживления персонажа, ребенок создает собственный задуманный проект.

После чего идет обсуждение проекта:

- Расскажи свою историю.
- Сделал ли ты все, что задумал?
- Получился ли у тебя тот проект, который ты воображал?
- Если что-то получилось не так, почему?
- Нравится ли тебе твой проект?
- Как бы ты изменил свой проект?
- Как бы ты продолжил свою историю?