

## Дидактическая игра «В мире ScratchJr» (5+)

**Цель игры:** знакомство с игрой ScratchJr.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- знакомить с новым языком программирования;
- знакомить с управляемыми персонажами – Скриптами;
- знакомить с игровым пространством ScratchJr;
- знакомить с графическим редактором ScratchJr;
- помочь овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- подготовить детей к разработке собственных проекты (мультимедийные мини-истории);

**Развивающие:**

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

**Воспитательные:**

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

**Оборудование:** карта игрового пространства ScratchJr, карта графического редактора ScratchJr, пиктограммы ScratchJr, 3 игровых кубика.

**Описание игры.**

Перед началом игры, воспитатель рассказывает ребенку, о том, что означает каждый объект игрового пространства (графического редактора).

Начало игры: ребенок кидает куб (1,2 или 3), выпадает определенное число. Если это число (1-16 для игрового пространства или 1-13 для графического редактора). Ребенок находит это значение на поле и объясняет его функции, если ребенок не знает, то ведущий выбирает ему пиктограмму (или алгоритм из пиктограмм) и ребенок ее считывает и выполняет. Если выпадает число (17-18 для игрового пространства или 14-18 для графического редактора) ребенок кидает куб снова.

Далее игра повторяется.