

*Игнатович В.Г.,
Заведующий кафедрой
педагогике и психологии начального образования,
к.пед.н, доцент,
УО «Белорусский государственный педагогический университет
им. Максима Танка»,
г. Минск, Республика Беларусь*

*Ignatovich V.G.,
the Head of the Department of Pedagogy and Psychology
of Primary Education,
PhD in Pedagogics, the Associate Professor,
Belarusian State Pedagogical University
named after Maxim Tank,
Minsk, Belarus*

SCRATCH – СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

THE SCRATCH - MEANS OF AESTHETIC DEVELOPMENT OF PRIMARY SCHOOL-AGED CHILDREN

Аннотация: в статье автор обращается к проблеме использования среды SCRATCH как средства эстетического развития младших школьников, реализации ее возможностей в проектной деятельности.

Ключевые слова: среда SCRATCH, эстетическое развитие, младшие школьники, проектная деятельность.

Abstract: in the article the author refers to the problem of using the SCRATCH-environment as a means of aesthetic development of junior schoolchildren, the realization of its capabilities in project activities.

Keywords: SCRATCH-environment, aesthetic development, junior schoolchildren, project activities.

В современном информационном обществе перед школой встает задача таким образом организовать процесс образования, чтобы вырастить из воспитанников личностей, которые будут обладать качествами, необходимыми для успешной жизни в современном обществе, т.е. вырастить людей креативных, профессионально нацеленных, умеющих находить неординарные решения в разных ситуациях и творить окружающий мир по законам красоты.

Одним из традиционно необходимых направлений воспитания в школе является эстетическое воспитание, которое в современном мире имеет

большие возможности для вовлечения детей не только в общение с миром прекрасного, но и в привлечении их к работе, связанной с работой на компьютере, со знакомством с основами программирования, с пониманием возможности синтеза искусства и программирования. Цель вовлечения в данный синтез - подготовка креативного специалиста, владеющего современными информационными технологиями.

Осуществлять такого рода подготовку детей необходимо уже в начальной школе. В данный возрастной период личность ребёнка открыта всему новому, способна к творческим решениям, полна желаний формировать собственный, креативный продукт. Современный окружающий младшего школьника мир полон различных гаджетов, которые ребёнок принимает только как возможность развлечения в период досуга, в процессе которого происходит освоение многофункциональных возможностей гаджетов, что часто удаётся ребёнку существенно быстрее взрослых, поэтому логично данное стремление направить в конструктивное русло.

Проблема эффективности применения информационных технологий и компьютера на начальном уровне образования, а также раннего знакомства младших школьников с основами информатики для развития творческих возможностей детей актуальна как никогда.

Именно такого рода идея явилась ключевой для создателя языка программирования Scratch, профессора Массачусетского университета Митчелла Резника. Автором показано, что для обучения детей данной возрастной категории эффективно применять специальные среды (программы), ибо это приведёт не только к решению дидактических задач по информатике, но и максимально эффективному творческому развитию. Scratch может выступать как инструмент создания самых разнообразных творческих проектов: мелодий, ритмов, рисунков, которые «оживают» (в идеале – фильмов, в частности, мультипликационных), различных роликов, презентаций, интерактивных историй, компьютерных игр и т.д. Данную визуальную событийно-ориентированную среду программирования отличает простота языка и среды, легкость освоения основ алгоритмизации и программирования, возможность формирования познавательных, интеллектуальных и творческих способностей младших школьников, логического и алгоритмического мышления, информационной культуры.

Процесс формирования творческой личности, которая воспринимает и творит прекрасное в искусстве, воспитание чувства радости от общения с искусством, включение в творческую деятельность позволяет эффективно реализовывать процесс эстетического воспитания младших школьников, обогащать эмоциональную сферу личности, чувственный опыт, повышать творческую и познавательную активности, развивать креативные способности. Во время воспитательного процесса происходит развитие эмоциональной сферы младшего школьника, элементов его эстетического сознания и интеллекта. Эстетическое воспитание современного школьника формируется в тесном единстве с информатизацией общества, поэтому для детей XXI века важным является общение с компьютером. Именно с его

помощью они узнают новое, отлично ориентируются в Интернете, следовательно, реализуя образовательный процесс, необходимо учесть вышеперечисленное, чтобы заинтересовать учеников искусством. Следует использовать новейшие компьютерные технологии, среды и языки программирования, разработанные для детей. С этой целью при работе с детьми используется Scratch.

Scratch разработан в 2006 году группой Lifelong Kindergarten под руководством Митчела Резника в лаборатории Media Lab Массачусетского технологического института. Профессор Митчелл Резник в своём выступлении на конференции TED-2012 рассказал о том, что современные дети способны гораздо на большее, чем интуитивно справляться с интерфейсами приложений и программ [3].

Scratch в переводе с английского значит «царапина». И главным героем программы является кот, русскоязычные дети называют его Царапкой, а объекты программы носят имя спрайт. Scratch позволяет программировать, создавать музыку и рисунки, редактировать аудио- и видеофайлы.

Scratch — визуальный язык, который использует блоки, — это делает его гораздо доступнее. И конечно, ребёнок может выбрать один из 40 языков интерфейса, включая русский [1].

Scratch также позволяет заниматься проектами, которые в данной среде очень похожи на традиционные. Scratch-проекты позволяют развивать познавательные психические процессы, элементы эстетического сознания, творческое, логическое и критическое мышление, способность прогнозировать и другие личностные качества и способности младшего школьника.

У детей заложена потребность постигать окружающий мир. Самыми значительными чертами поведения ребёнка являются любознательность, активность, наблюдательность, стремление к новизне. Поэтому ребенку данного возраста просто необходимо включение в исследовательскую проектную деятельность, успешно реализуемую в среде программирования Scratch.

Проектно-исследовательская работа осуществляется учащимися самостоятельно с учётом совместной деятельности с педагогом, руководящим творческо-познавательным процессом и контролирующим его. По итогам такой творческой работы образуется «проект» — продукт, созданный для решения поставленной задачи, тщательного исследования проблемы [2, с.78.].

Следовательно, проектный метод основан на непренуждённом желании младшего школьника к освоению пространства, по этой причине развитие приобретает личность учащегося, его отношение к деятельности. Область для применения проектов может быть различна: музыка, анимация (создание персонажей в графическом редакторе с применением векторной и растровой графики), компьютерные игры. Положительным моментом является наличие междисциплинарных связей с рисованием, музыкой, информатикой,

математикой, русским языком и другими учебными предметами, а также возможность пропедевтики.

Еще одним немаловажным достоинством среды программирования Scratch является то, что она находится в свободном доступе, ей можно пользоваться прямо на сайте (on-line), либо скачать на свой компьютер (of-line), и все это – бесплатно.

Помимо практической значимости Scratch дает возможность детям приобретать и реализовывать свои эстетические и творческие возможности в сфере классической и молодежной субкультуры. Благодаря «Scratch» люди могут дорабатывать идеи друг друга как индивидуально, так и сообща. Scratch также позволяет приобретать знания как совместно с учителем, так и самостоятельно. Но если при помощи «Scratch» учителя смогут найти ключ к ученикам, которые по-разному воспринимают информацию, учёба станет проще и интереснее, педагогу будет проще вовлечь своих воспитанников в учебную деятельность, пробудить в них интерес и желание к обучению.

Эффективная работа в среде Scratch, предполагает лишь небольшую предварительную практику работы за компьютером, а также умение ребенка читать. Требования к умениям ребенка для работы в среде Scratch минимальны и соответствуют возрасту I ступени общего среднего образования, а польза общему, и в частности эстетическому, развитию огромна, поэтому рекомендуем современным педагогам познакомиться и начать работу с данной средой.

Литература

1. Брин Дарек «Scratch для детей» — о том, как освоится в новом цифровом мире» / Дарек Брин // «Scratch для детей» — о том, как освоится в новом цифровом мире» [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://mel.fm/edcrunch> - Дата доступа: 18.09.2018.
2. Олешков М.Ю. Современные образовательные технологии. – Нижний Тагил: НТГСПА, 2011. – 114 с.
3. Официальный сайт проекта Scratch [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://Scratch.mit.edu>. - Дата доступа: 18.09.2018.