**Повышение мотивации к изучению программирования, используя среду программирования Scratch.**

На уроки информатики школьники любых классов идут с удовольствием, и связано это пока с тем, что компьютер сам по себе является стимулом к изучению предмета. Но проникновение компьютеров во многие сферы жизни человека притупляют этот интерес, с каждым днем для большинства детей компьютер становится фактически бытовым прибором и теряет свой таинственный ореол. А ведь предмет информатика – это не только компьютер, это широкая теоретическая база, понятийный аппарат, математическая логика, теория алгоритмов и многое другое, что часто является сухим и неинтересным для учащихся.

Самым нелюбимым разделом информатики почти для всех учащихся (по результатам анкетирования для 92%) является «Алгоритмизация и программирование».

И даже примеры из жизни известных в ИТ-сфере людей не приносят результата. Аргумент, что программисты – востребованная и высокооплачиваемая профессия, действует не на многих. Основная масса учеников остывает к предмету уже ко второму-третьему уроку после начала изучения этой «китайской грамоты». Использование языка программирования Pasсal дает негативный эффект. Приходится учить много непонятных терминов, да и интерфейс среды программирования не очень привлекательный. На изучение темы в каждом классе дается 7–8 часов. Что знал – за год забыл. Все это вызывает у большинства учащихся стойкое нежелание изучать программирование.

Участие в олимпиадах стимулирует повышение интереса, но уровень олимпиадных заданий очень высок, так что он не для всех. Измученные многократными повторениями и плохими оценками по теме, радостно переходим к изучению других разделов курса.

Нередко причина плохого отношения школьника к предмету, отсутствие интереса к нему заключаются не в самом ребенке, а в недостаточном профессиональном мастерстве педагога, его личных качествах. Я часто задавала себе вопрос: что я делаю не так? Ведь дети с удовольствием работают с прикладными программами, рисуют в Paint и Macromedia Flash…

Можно ли нелюбимую тему превратить в любимую и интересную? Просто нужно найти выход из сложившейся ситуации, тогда и проблема решится, и предмет станет более увлекательным.

Я знала, что есть визуальные языки программирования. Часто пользовалась ресурсом [Code.org](https://studio.code.org/courses). Состояла в группе «Вконтакте» «Scratch-уроки, программирование для школьников» и в тематических сообществах Google+.

Однажды, попав на тренинг для преподавателей школ по изучению учебных программ по программированию в среде Scratch я встретила много увлеченных людей и заразилась идеями. После этого для меня мир перевернулся. И я взялась за изучение среды Scratch. И началось… Изучение литературы, семинары, тренинги, мастер-классы, конкурсы… Возникла идея!

Цель: повысить мотивацию к изучению программирования, используя среду программирования Scratch.

Задачи:

* сформировать навыки разработки проектов;
* способствовать развитию логического критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
* формировать положительное отношение к информатике;
* развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, группе, коллективе;
* воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда.

Проблема: каковы же пути и средства применения среды программирования Scratch при изучении информатики?

Новизна педагогического опыта заключается в творческом сочетании и применении среды программирования Scratch в процессе обучения информатики.

Использование визуальной среды программирования Scratch, по моему мнению, способствует достижению двух целей. Во-первых, эта среда не отпугивает детей сложными для запоминания операторами и командами. Во-вторых, она дает возможность усвоить базовые понятия поэтапно. Ребенок получает и совершенствует навыки программирования постепенно, незаметно, в процессе создания привлекательного проекта. Он наделяет своих персонажей свойствами и программирует их действия, используя при этом базовые алгоритмические конструкции, восприятие которых на традиционном уроке происходит далеко не с первого раза.

Я считаю, что программирование – это не завтра, а уже сегодня! Программирование – это действительно вторая грамотность. Поэтому уже в начальной школе ребятам нужно показать, что это такое. И тогда полученные знания помогут учащимся к 8–9-му классу заняться программированием серьезно. Но это не значит, что все должны быть программистами. Может, они займут рабочие места, где вместе с другими знаниями потребуются элементарные навыки программирования. Ребята должны сами выбирать свое будущее. Но увлечение программированием, конечно, принесет пользу. Ведь учиться программированию нужно просто для того, чтобы лучше понимать мир, в котором мы живем, быть в состоянии контролировать его.

Вот уже третий год в школе реализуется образовательный проект «Программирование в среде Scratch». Для учащихся 4-х классов ведется курс внеурочной деятельности «Творческая деятельность в среде программирования Scratch», а для учащихся 5–6-х классов курс «Создание компьютерных игр на языке визуального программирования Scratch».

Вопрос о внедрении Scratch в образовательный процесс рассматривался в учреждении образования на педагогическом совете «Информационные компьютерные технологии в образовательном процессе как средство повышения качества образования». Я выступила с темой «Среда программирования Scratch как инструмент повышения мотивации учащихся к обучению».

В нашей школе стало традицией проводить Неделю точных наук. В ее рамках организуются мероприятия по популяризации программирования в среде Scratch: публичная защита проектов «Калейдоскоп идей», КВН «Юный скретчер», обучающий семинар для учителей, квест «Где заблудился Спрайт?».

Для учителей информатики в рамках городских методических объединений были проведены семинары, мастер-классы, практические занятия по внедрению Scratch в образовательный процесс. Делилась с коллегами опытом по вопросам: «Креативное программирование», «Типы вопросов в викторинах», «Использование обучающих проектов, созданных в среде программирования Scratch, на других уроках».

Каждое занятие – это успех, когда ребенок видит, на что потрачено время, и может делиться результатами своего творчества с другими. Он может рисовать своих героев и программировать их поведение, реализовывая свои мечты. Он может учиться, создавая свою собственную уникальную игру. Он может сделать свой мультфильм и поделиться им с друзьями. Возможности этой программы безграничны, как и детская фантазия.

Мне было очень интересно наблюдать за детьми, которые без подготовки и навыков работы с абсолютно незнакомой средой программируют. И меня приятно удивило, что программированием увлеклись даже не очень сильные ученики.

Ведь программирование в среде Scratch развивает уверенность в себе, творческий потенциал, а также предоставляет инструменты для создания мира безграничных возможностей, где учащиеся могут создавать свои собственные пути и решения.