**Публичное представление собственного инновационного педагогического опыта**

**учителя информатики МБОУ "Хатын - Арынская СОШ им. И.Е. Винокурова"**

**Намского района Республики Саха (Якутия)**

**Яковлева Вячеслава Ивановича**

**на тему «Программирование на языке Scratch»**

*"Информация - это не знание,*

*знание - это умение*

*использовать информацию"*

*Питер Дракер*

Тема, над которой я начал работать, интересовала давно. Низкий уровень выступления учеников нашего района на региональных этапах конкурсов по программированию очень удручал и заставил задуматься над этой проблемой глубже.

В ходе раздумий пришел к выводу, что к программированию надо начинать с начальных классов. Хочу рассказать о своем опыте обучения программированию на языке Scratch.

Scratch - это интерактивная среда программирования, которая позволяет детям разрабатывать игры, мультфильмы, анимации и многое другое. Она основана на блоках, которые легко соединяются между собой, что делает программирование доступным даже для самых маленьких учеников.

В моих уроках я использую интерактивные методы обучения. Дети работают в парах и группах, чтобы разрабатывать свои проекты, и я помогаю им только тогда, когда они сталкиваются с трудностями. На моих уроках нет оценок, так как я считаю, что оценивание может создавать дополнительное давление на детей и снижать их интерес к программированию. Вместо этого я использую фидбэк, чтобы помочь детям понимать, что они делают правильно, и указывать на те моменты, где можно улучшить свой проект.

Одним из наиболее эффективных методов обучения, которые я использую, является использование игр и конкурсов. Например, я организовываю соревнование по созданию наиболее оригинальной игры, и ученики работают в группах, чтобы создать свой проект. Также, мы организуем уроки-марафоны, во время которых дети могут работать над своими проектами на протяжении нескольких часов, с пиццей и напитками. Это не только помогает детям сосредоточиться на своих проектах, но и улучшает их коммуникативные навыки и способность работать в команде.

Один из примеров проектов, которые мои ученики создали, - это игра "Танчики". Они использовали блоки Scratch, чтобы создать танки, стреляющие пулями и управляемые с клавиатуры. Это было очень интересно и вдохновляюще для детей, так как они создавали что-то совершенно новое, на что они могут гордиться.

Кроме того, я также организую внеклассные мероприятия, например, выставки проектов, чтобы дети могли продемонстрировать свои работы родителям и другим ученикам. Это помогает ученикам почувствовать себя увереннее в своих навыках и дает возможность получить отзывы и поддержку от других.

Наконец, я уделяю внимание индивидуальным потребностям каждого ученика. Если ученик испытывает трудности с определенной концепцией программирования, я предлагаю ему дополнительные уроки или материалы, которые помогут ему лучше понять тему. Также, я стараюсь найти ссылки на веб-ресурсы, которые помогут ученикам изучать Scratch в свободное время.

В заключение, я хочу подчеркнуть, что программирование на языке Scratch не только полезно для развития технических навыков, но и способствует развитию творческого мышления, логического мышления, коммуникативных навыков и самоуверенности у детей. Я рад, что мой опыт помогает моим ученикам учиться и получать удовольствие от программирования на Scratch.