

Заключение. Одной из важных форм организации физкультурно-оздоровительной деятельности детей дошкольного возраста являются подвижные игры и упражнения на прогулке. Подвижная игра на прогулке представляет собой сознательную, активную деятельность детей, характеризующаяся выполнением заданий, направленных на развитие двигательных задач и двигательных возможностей. Формированию двигательных умений у детей младшего дошкольного возраста будут способствовать комплексы подвижных игр и физических упражнений на прогулке.

Список цитируемых источников

1. *Шишкина, В. А.* Физическое воспитание у детей дошкольного возраста / В. А. Шишкина. — URL :<https://libr.msu.by/bitstream/123456789/1470/1/120d.pdf> (дата обращения: 01.12.2023).
2. *Шебеко, В. Н.* Теория и методика физического воспитания детей дошкольного возраста / В. Н. Шебеко. — М. : Академия, 2012. — 176 с.

УДК 004:373.2

У. Б. Плехова

Лидский колледж УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы», Лида, Республика Беларусь

СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПОСРЕДСТВОМ ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ SCRATCH ДЛЯ УЧАЩИХСЯ I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Введение. Игра — наиболее доступный вид деятельности для учащегося, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, и она всегда точно соответствует его развитию, возрасту и интересам. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребёнка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В ней заложены элементы, ведущие к появлению и совершенствованию нужных навыков и умений [1, с. 108].

В начальной школе позиции игры ещё достаточно прочны: с одной стороны — это база для овладения учебной деятельностью и социальной ролью учащегося, а с другой — она доставляет ребёнку радость, создаёт психологический комфорт. По содержанию, особенностям организации, развивающему и воспитательному влиянию игры чрезвычайно разнообразны. Среди них особо стоит выделить дидактические игры, так как они направлены на решение конкретных задач обучения учащихся, и, в то же время, в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Близки по педагогическому значению к дидактическим играм различные занимательные задания, иначе их называют игровыми [2, с. 80].

Основная часть. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. Игра может занимать фрагмент урока или урок целиком. Как показывают наблюдения за обучением детей, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на неё третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказываются на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её переоценке учащиеся с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях [3, с. 110].

Цель исследования — создание дидактических игр посредством визуальной среды программирования SCRATCH для учащихся I ступени общего среднего образования.

Задачи исследования: рассмотреть различные классификации игр; развивать у учащихся I ступени общего среднего образования логическое, алгоритмическое и аналитическое мышление; сформировать знания и умения по созданию анимации, компьютерных игр в визуальной среде программирования SCRATCH, навыки работы в команде.

Объект исследования: образовательный процесс учащихся I ступени общего среднего образования.

Предмет исследования: особенности использования визуальной среды программирования SCRATCH в образовательном процессе на I ступени общего среднего образования.

Проблема исследования заключается в теоретическом осмыслении педагогами значимости применения визуальной среды программирования SCRATCH при создании дидактических игр в образовательном процессе на I ступени общего среднего образования и выявлении особенностей ее использования.

С помощью дидактических игр, разработанных учителями начальных классов в визуальной среде программирования SCRATCH можно повысить качество образовательного процесса у учащихся I ступени общего среднего образования.

Дидактическая игра на уроках математики не только увлекает, заставляет думать, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребёнка. Увлечённые ею дети легче усваивают программный материал,

приобретают определённые знания, умения и навыки. Поэтому включение в урок математики игр и игровых упражнений делает процесс обучения интересным, создаёт у ребят бодрое настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание. Для успешного обучения математике в процессе игры необходимо применять как предметы, окружающие учащегося, так и их модели. Созданная дидактическая игра «Подводная математика» для учащихся 2-х классов в визуальной среде программирования SCRATCH позволяет проверять навыки счёта. Будет полезна при изучении тем умножения и деления, сложения и вычитания чисел. Данной технологией могут пользоваться родители учащихся при проверке таблицы умножения, деления, сложения и вычитания чисел, а также при отработке навыков устного счёта.

Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к учебным занятиям по русскому языку, является именно дидактическая игра. Её цель — пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребёнка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается. Созданная дидактическая игра «Русский язык» для учащихся 2-х классов в визуальной среде программирования SCRATCH позволяет проверять навыки правописания слов. Данной технологией могут пользоваться учителя и родители учащихся при проверке правописания слов.

Литературное чтение является одним из ведущих предметов в начальной школе. Без чтения и задачу по математике не решить. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развивать у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках.

Визуальная среда программирования SCRATCH помогает вызвать интерес у учащихся I ступени общего среднего образования к данному предмету. Наибольший эффект приносят обучающие игры по чтению. Проект предназначен для тренировки чтения слогов и слов из двух звуков. Слог останавливается по центру экрана. Учащийся должен успеть прочитать и произнести его вслух. Для облегчения или усложнения задания можно увеличить или уменьшить паузу, нажимая на соответствующие слова.

Заключение. Как показывает практика, внедрение дидактических игр, созданных в визуальной среде программирования SCRATCH в процесс обучения на I ступени общего среднего образования даёт положительные результаты. Особенности визуальной среды программирования SCRATCH на I ступени общего среднего образования заключается в тесной взаимосвязи с процессом изучения учебного предмета. При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младших школьников. Необходимо также помнить и о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помочь овладеть умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребёнка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам. Результативность дидактических игр и занимательных заданий зависит от методики их применения. Положительных результатов в обучении и воспитании учащихся с использованием игровых методов можно достигнуть лишь при условии нацеленности каждой игры на решение программных задач. Условием повышения результативности дидактических игр и занимательных заданий является плановость их проведения.

Список цитируемых источников

1. Елисеева, О. Е. Обучение детей основам создания компьютерных игр на языке программирования Scratch : пособие для учителей учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения: 5—6 классы / О. Е. Елисеева. — Минск : Народная асвета, 2017. — 166 с.
2. Галанжина, Е. С. Дидактические и развивающие игры в начальной школе / Е. С. Галанжина. — М. : Планета, 2011. — 126 с. — CD-ROM.
3. Голиков, Д. В. SCRATCH 3 для юных программистов / Д. В. Голиков. — СПб. : БХВ-Петербург, 2021. — 168 с. : ил.