

ОБУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ЧЕРЕЗ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ SCRATCH

Северинец Ольга Валерьевна
преподаватель кафедры теории и
практики английского языка
ГГУ имени Ф. Скорины
г. Гомель, Республика Беларусь

В сфере информационных технологий постоянно растёт спрос на образовательные проекты/ приложения и игры. Современные школьники/ студенты довольно большую часть времени проводят у компьютеров, телефонов и других гаджетов, позволяющих играть в различные игры. Однако не все игры способствуют развитию навыков адаптации человека в обществе и приобретению новых знаний. В этой связи растёт число запросов на создание именно обучающих приложений/ игр, когда в процессе игры приобретаются новые знания, умения, создаются интерактивные условия их применения на практике.

Scratch (Скретч) является простым и доступным языком программирования, позволяющим создавать интерактивные истории и игры, а потом делиться ими по всему миру [1]. Скретч был разработан как новая учебная среда для обучения школьников программированию. Он позволяет создавать фильмы, играть с различными объектами, видоизменять их, перемещать по экрану, устанавливать формы их взаимодействия. Это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков команд [2].

В создании обучающего проекта по английскому языку крайне важна сплочённая педагогическая работа. Задача учителя по английскому языку — помочь учащемуся правильно составить план проекта/ игры: в зависимости от цели (изучение нового материала, повторение и отработка изученной темы, контроль знаний) проект должен иметь методически правильное оформление; разделы, если их несколько, должны быть взаимосвязаны и логичны. Учитель по информатике следит за технической стороной создания проекта: обучает и подсказывает, как сделать, чтобы проект/ игра «работал(а)» — объекты двигались, выполнялись необходимые действия и т.п. По сути, над созданием игры работает команда, в которой у каждого участника есть свои задачи, объединённые одной целью — разработка «продукта», который будет отвечать и методическим, и техническим требованиям. Нередко несколько учащихся решают трудиться над одним проектом, и здесь роли распределяются следующим образом: кто-то отвечает за геймдизайн, кто-то за написание кода, кто-то за представление готовой игры судьям или заинтересованным лицам. Однако и в данном случае учителя выступают в роли своеобразных менторов, которые направляют, подсказывают и указывают на ошибки.

В результате такой работы учащиеся получают бесценное количество знаний, умений и навыков:

— работа в команде развивает ответственность перед другими участниками создания проекта; совместная работа положительно влияет и на дальнейшие взаимоотношения в классе/ школе;

— учащиеся получают новые знания по предмету, в данном случае английскому языку. Проекты могут быть направлены на изучение новых лексических единиц, грамматических конструкций, правил чтения. Создаются разделы для интерактивной отработки полученных знаний (угадывание слов, ответы на вопросы, подстановка грамматических структур). На этапе создания проекта, а затем и при множественных проверках работы готового продукта учащиеся доводят

полученные знания и умения до автоматизма;

— изучение программирования на языке Scratch формирует не только логическое и алгоритмическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения. Школьники учатся понимать и создавать компьютерные программы, использовать компьютер для решения различных задач.

Созданные под руководством автора статьи проекты обучающих игр можно посмотреть на сайте сообщества и среды программирования Scratch по адресу <https://scratch.mit.edu/> [3], [4]. Хотелось бы отметить, что игры могут дополняться различными разделами, уровнями или быть объединены в проекты, к примеру, по изучению тем на разных ступенях школьного обучения либо по уровню владения языком.

Таким образом, разработка обучающих проектов позволяет не только реализовать множество педагогических методик и подходов к изучению предметов, но и даёт возможность пользоваться готовыми «интеллектуальными продуктами» другим заинтересованным людям.

Список использованной литературы

1. Что такое Scratch? [Электронный ресурс]. — URL: <http://scratch.by/about/> (дата обращения: 24.11.2023).

2. Что такое Scratch? [Электронный ресурс]. — URL: <https://scratch.ucoz.net/index/0-2> (дата обращения: 22.11.2023).

3. Проект «My house is my castle» [Электронный ресурс]. — URL: <https://scratch.mit.edu/projects/308948851/> (дата обращения: 28.06.2019).

4. Проект «Our wonderful world» [Электронный ресурс]. — URL: <https://scratch.mit.edu/projects/277783325/> (дата обращения: 28.06.2019).