Ерофеева Анна Владимировна

Учитель информатики

МБОУ «Добрянская ООШ №3»

**Проектная деятельность как средство формирования УУД на уроках информатики и внеурочной деятельности**

*"Чтобы человек был сытым один день, дай ему одну рыбку, два дня - две рыбки, всю жизнь - научи его ловить рыбу".*

*Японская мудрость*

Содержанием образования на сегодняшней день является не только получение научных знаний, а умение эти знания применить в реальной жизни. А это значит, что у ученика нужно сформировать у ученика универсальные учебные действия в личностных, коммуникативных, познавательных, регулятивных сферах. Чтобы их сформировать учитель должен дать возможность получить учащимся знания самим, стать партнером в получении новых знаний, он должен погрузить ученика в модель реального мира и предложить ему выйти из сложившейся проблемной ситуации теми знаниями и опытом который у него есть. Учитель, таким образом, не просто учит, а «учит ловить рыбу».

Под универсальным учебным действием, согласно ФГОС, понимаютсяспособы деятельности и по сути своей также являются умениями, связанными с самостоятельным осуществлением учебной деятельности во всей ее полноте. Универсальные учебные действия (УДД) являются инструментом, с помощью которого можно овладеть любым учебным материалом. Поэтому нужно особое внимание обратить на работу по формированию УДД. Учитель должен найти наиболее эффективный подход к решению проблемы формирования универсальных учебных действий.

В психолого-педагогической литературе определяют следующие основные пути формирования общих умений и навыков в процессе обучения:

- исследовательская деятельность;  
- тренинг учебных умений ;  
- компетентностный подход;   
- проектный метод .

В своей педагогической деятельности я часто использую именно метод проектов для формирования УУД на уроках информатики. Именно метод проектов может позволить учащемуся научиться работать как индивидуально, так и в команде. На разных этапах проектирования учитель может развивать у ученика разные УУД.

Останавливаясь на сущности проектного метода рассмотрим, на каких этапах проектной деятельности, какие УУД формируются.

Целевая установка проектной технологии заключается в том, что окружающая жизнь – это лаборатория, в которой происходит процесс познания с помощью поисковой и исследовательской модели обучения, самообучение в процессе познания.

В основу любого проекта ложатся «пять П». **П**роблема – **П**роектирование (планирование) – **П**оиск информации – **П**родукт – **П**резентация. Очень часто к пяти П добовляют шестую, **П**ортфолио проекта. Портфолио проекта - это папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта, в том числе черновики, дневные планы и отчёты и др.

Рассмотрим какие виды УДД и на каких этапах проектирования можно сформировать.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ этапа** | **Название** | **Цель** | **УДД** |
|  | **П**роблема | Определение темы и целей проекта на основе учебной ситуации. | **Общеучебные**  Постановка и формулирование проблемы. |
|  | **П**роектирование (планирование) | Коллективное обсуждение плана действий. Обмен мнениями и согласование интересов учащихся; выдвижение первичных идей на основе уже имеющихся знаний и разрешения спорных вопросов; распределение ролей. | **Регулятивные и коммуникативные**   * Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно. * Планирование определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана; * Принимать разные точки зрения и отстаивать свою. |
|  | **П**оиск информации | Сбор и уточнение ин­формации, обсужде­ние альтернатив («мозговой штурм»), выбор оптимального варианта, уточнение планов деятельности. Применение на практике методов исследования (наблюдения, сравнения и т.д.). | **Познавательные и регулятивные**   * Поиск и выделение необходимой информации. * Применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств. * Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. * Развиваются умения: находить несколько вариантов решения проблемы, выдвигать гипотезы, устанавливать причинно-следственные связи. |
|  | **П**родукт | Обработка полученной информации, отбор наиболее значимой для выполнения поставленной задачи. | **Познавательные, регулятивные**   * Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера. * Моделирование -преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая). * Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных). * Синтез — составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов. * Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов. * Подведение под понятие, выведение следствий; * Установление причинно-следственных связей. * Построение логической цепи рассуждений. * Доказательство. * Выдвижение гипотез и их обоснование. |
|  | **П**резентация | Учащиеся представляют не только полученные результаты и выводы, демонстрирует приобретенные знания и умения; рассказывают о проблемах, с которыми пришлось столкнуться в работе над проектом. | **Коммуникативные**   * Навыки монологической речи. * Умение уверенно держать себя во время выступления. * Артистические умения. * Умение использовать различные средства наглядности при выступлении. * Умение отвечать на незапланированные вопросы. |
|  | **П**ортфолио | Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов (успехов и неудач) и их причин. | **Личностные результаты и регулятивные УДД**   * Оценка — выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено, и что еще нужно усвоить, осознание качества и уровня усвоения; * Саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию (к выбору в ситуации мотивационного конфликта) и к преодолению препятствий. * Усвоение нравственных норм. * Понимание своего духовного роста. |

Организуя работу над проектами, полезно начать с изучения интересов учащихся, это позволит им выбрать тему проектов для работы в классе. Метод проектов несет практическую, теоретическую и познавательную значимость предполагаемых результатов (например, доклад на конференции, совместный выпуск газеты, компьютерной презентации и т.п.).

На своих уроках сначала я даю базовые теоретические знания, которые нацелены на всеобщее понимание. Затем учащимися выполняются практические задания, направленные на закрепление навыков работы за компьютером. Завершение работы по изучаемой теме является выполнение проектов, показывающих применение полученных знаний в нетрадиционных ситуациях.

Приведу примеры некоторых проектов, которые выполняют учащиеся на моих уроках информатики.

I. *Проект «Создание игры «Собери пазл» в графическом редакторе Paint» для учащихся 6-х классов.*

Тип проекта: творческий, мини-проект.

разбиение ее на части, пазлы.

Цель: проверить умения манипулировать с фрагментами рисунка, закрепить навыки работы с основными инструментами графического редактора Paint.

Предметно-содержательная область: информатика.

Длительность: один урок и подготовительная домашняя работа.

Ход проекта:

1. Учащиеся в качестве домашней работы знакомятся с правилами составления пазлов и подбирают картинку.

2. На уроке учащимся предлагается сформулировать общие правила создания пазлов.

3. Создание электронных пазлов в графическом редакторе, используя основные инструменты.

4. Заполняется лист контроля выполненных работ в графе самопроверка.

5. Для определения качества выполненной работы, учащиеся меняются местами. Собирают пазл и дают оценку в листе контроля в графе проверка заказчика.

6. Подведение итогов и выставление оценок.

II. *Проект «Создание буклета «Новости компьютерного мира» в текстовом процессоре* Publisher*» для учащихся 8-х классов*

Тип проекта: информационный.

Планируемый результат: создание и оформление буклета «Новости компьютерного мира».

Цели: определить уровень сформированности навыков и умений, необходимых для оформления текста, способствовать расширению круга их практического применения.

Предметно-содержательная область: информатика.

Длительность: три урока.

Для выполнения проекта подразумевается работа в парах.

Ход проекта:

Подготовительная домашняя работа:

* распределение обязанностей в паре – выбор редактора и оформителя;
* отбор редактором текстов, а оформителем иллюстраций;

На уроках учащиеся, работая в паре:

* создают макет объекта на бумаге;
* обсудив полученный макет и придя к единогласному мнению, ученики реализуют проекты на ПК;
* представление проекта учащимся класса и учителю;
* подведение итогов, выставление оценок.

Метод проектов на уроке информатики позволяет учащимся

* познакомиться возможностями ПК для реализации собственных проектов;
* достигать целей поставленных перед собой;
* повысить самотивацию к учению;
* реализоваться и самореализоваться через проект;
* научиться представлять и отстаивать свое виденье мира;
* обеспечить не только успешное усвоение учебных знаний, но и интеллектуальное и нравственное развитие;
* развить универсальные учебные действия: познавательные, коммуникативные, личностные, регулятивные;
* научиться на собственном опыте, моделировать ситуацию из окружающей нас жизни;
* приносит удовлетворение учащимся, использующим продукт.

Во внеурочной деятельности, используя возможности информационных технологий, можно создавать проекты абсолютно по всем областям знаний, можно моделировать различные процессы и жизненные ситуации. Именно во внеурочной декорации поработать в разновозрастной команде, где ученики с большим удовольствием обучают друг друга, учатся слушать и понимать друг друга, анализировать разные точки зрения на одни и те же вещи, учатся работать в команде.

Например, работа в мультстудии позволяет ученику и не только творчески подойти к решению задач (составить сценарий, создать декорации и героев, наделить их волшебными способностями и т.д.), но и научиться планировать свои действия, планировать сотрудничество с другими людьми, распределять роли при работе в группе, презентовать себя и своих товарищей. А представив свой продукт в социальных сетях получить отзывы не только от друзей, что позволит учащимся научиться делать рефлексию и саморефлексию при работе над продуктом.

Внеурочная деятельность позволяет научиться ребятам создавать, реализовывать долгосрочные проекты (что не всегда возможно в рамках урочной деятельности)..

Всё это способствует раскрытию индивидуальности, самоопределению, самореализации личности учеников. С одной стороны, метод проектов предполагает вооружение учащихся суммой действенных знаний, т. е. знаний, легко и сознательно применяемых в любой ситуации. С другой стороны метод проектов позволяет наряду с процессом обучения запустить другой, не менее важный, процесс формирования приемов учебного труда, определенных умений, дающих возможность учащимся усваивать знания легко и, более того, приобретать их самостоятельно. Метод проектов, это достаточно эффективный способ формирования УУД, позволяющий научиться воплощать свои мысли в реальную жизнь. Можно с уверенность сказать, что это один из немногих методов, выводящих педагогический процесс из стен школы в окружающий мир.

**Литература**

* Валясэк Б. Метод проектов как творческая работа педагога.// Первое сентября, № 9–2004, с. 12–15.
* Организация проектной деятельности в школе. Система работы. Издательство «Учитель». – 2009.
* Федеральный государственный стандарт основного общего образования
* Хуторский А.В. Современная дидактика. М.: Учитель. - 2006.