

## Формирование у учащихся регулятивных УУД на уроке информатики (из опыта работы)

Наша школа №562 Красногвардейского района Петербурга работает в качестве федеральной площадки по программе "Школа 2100" с 2010 по 2017 год. Преподавание информатики начинается с 7 класса и ведется по учебнику «Информатика» Горячева А.В., Макариной Л.А., Паволоцкого А.В., Платоновой Н.С. и др. с 7 по 9 класс. В этих учебниках особое внимание уделяется применению компьютеров в наиболее общих универсальных действиях, которые выполняют люди самых разных профессий в самых разных ситуациях. Это действия, связанные с поиском информации и работой со знаниями, с постановкой цели, созданием и реализацией плана действий, оцениванием полученного результата. Например, в учебнике 8 класса есть модуль «Принятие решений», где рассматриваются способы применения электронных таблиц для принятия решений, а для обоснования решений используются логика и расчеты. Модуль «Управление личными проектами» учит, как правильно ставить цели, определять стратегию, вести хронометраж.

Регулятивные универсальные учебные действия на уроках информатики можно формировать при выполнении практических работ, при решении экспериментальных задач, при решении качественных и количественных, олимпиадных задач. Я использую также технологию веб-квеста. Адрес моего квеста «Как Стив Джобс изменил мир?»: <https://sites.google.com/site/vebkvestdzobs>.

### Веб-квест "Как Стив Джобс изменил мир"

- ▼ **А. Начальный этап**
  1. Эпиграф
  2. Что такое веб-квест?
  3. Вступление
  4. Входная анкета
  5. Центральное задание
  6. Описание процедуры работы
- ▼ **Б. Ролевой этап**
  - Биографы
  - Коммерсанты
  - Писатели
  - Программисты
  - Режиссеры
  - Электронщики
- ▼ **В. Подготовка отчетов**
  - Описание критериев и параметров работы
- ▼ **Г. Заключительный этап**

#### А. Начальный этап

Ребята! Хорошо ли вы знаете историю вычислительной техники?

Вы помните, кто такие Блез Паскаль, Чарльз Беббидж и Герман Холлерит? Конечно! Ведь рассказы о них содержатся в каждом учебнике информатики. А кто создавал компьютеры после них, например, в XX и продолжает создавать в XXI веке? Какие имена изобретателей и генераторов идей в этой области вы знаете? Вам известно, кто такие Стив Джобс, Стив Возняк, Деннис Ритчи и Билл Гейтс?



Участуйте в нашем квесте и тогда вы улучшите знания в этой области.

Этот проект посвящен американскому предпринимателю, основателю знаменитой компании Apple Стиву Полу Джобсу. Ученикам предстоит найти ответ на главный

вопрос: как Стив Джоб изменил мир? А также найти ответы на многие другие вопросы, касающиеся жизни этого известного человека.

Цель проекта: расширить знания учеников по истории развития компьютерной техники, основываясь на эпохе современности, рассматривая изобретения, сделанные уже в 20-21 веках.

Какие **регулятивные УУД** формируются у ребят в результате участия в этом квесте?

- Умение производить поиск в интернете;
- Умение производить отбор материала;
- Умение выделять главное из той информации, которую ученик находит;
- Умение распределять задания в группе между участниками;
- Умение собрать и представить общий результат работы группы;
- Умение свести полученные знания в единое целое;
- Умение сопоставить результаты и получить ответ на главный вопрос квеста;
- Умение доказать результат;
- Умение предварительно оценить результат работы своей группы прежде чем составлять отчет;
- Умение мобилизовать силу и энергию, чтобы довести работу до победного конца.

Рассмотрим структуру веб-квеста.



**Ясное вступление**, где четко описаны цели и задачи квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

**Центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

**Список информационных ресурсов** (в электронном виде – на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

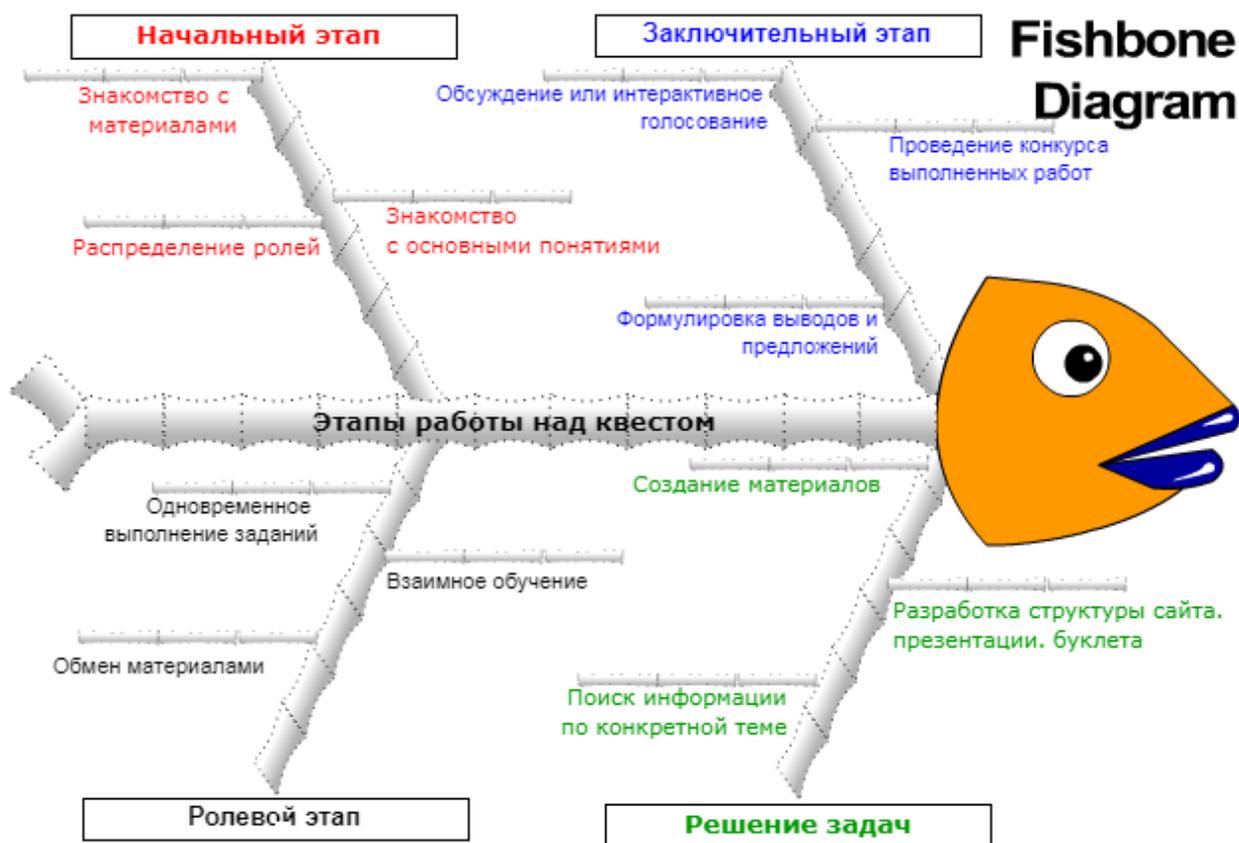
**Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Описание критериев и параметров оценки** веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

**Руководство к действиям** (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц и др.).

**Заключение**, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

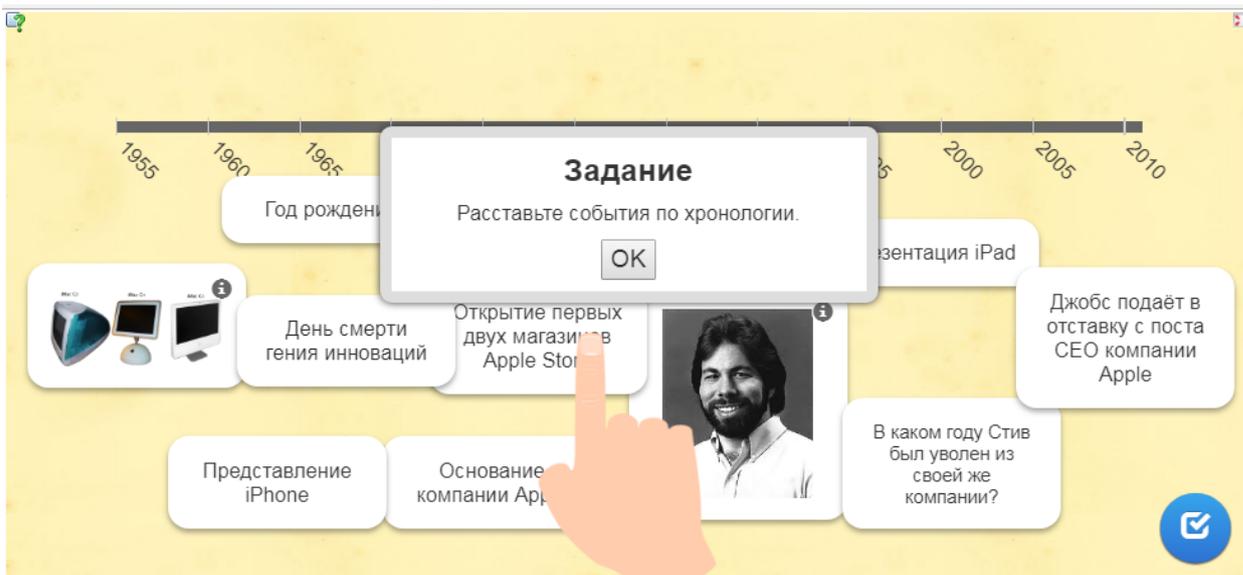
Этапы работы над квестом.



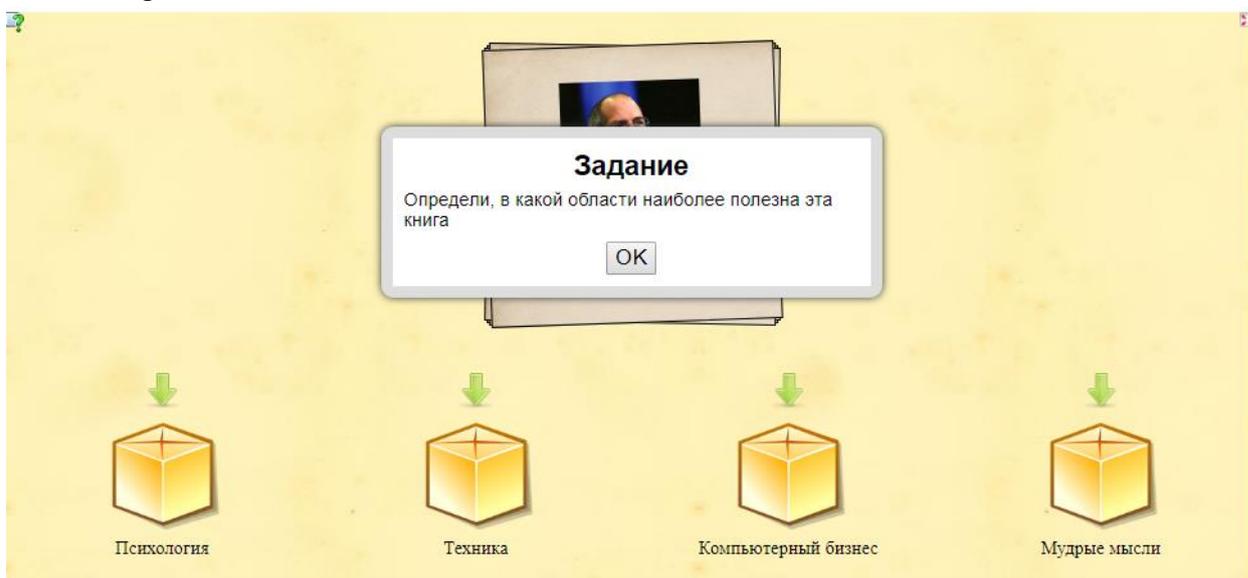
Для прохождения веб-квеста я разбиваю ребят на команды по 4-6 человек. Команды выбирают подходящие роли. В каждой роли имеются свои задания, которые будет необходимо выполнить. Задания веб-квеста представляют собой отдельные блоки вопросов, тесты в виде дидактических игр и перечни адресов Интернет, где можно получить необходимую информацию. Вопросы сформулированы так, чтобы при посещении сайта учащийся был вынужден произвести отбор материала, выделив главное из той информации, которую он находит.

В процессе работы над веб-квестом ученикам необходимо также выполнить ряд интерактивных заданий, которые я создала в сервисе LearningApps.org. Приведу примеры заданий, которые также формируют регулятивные УУД.

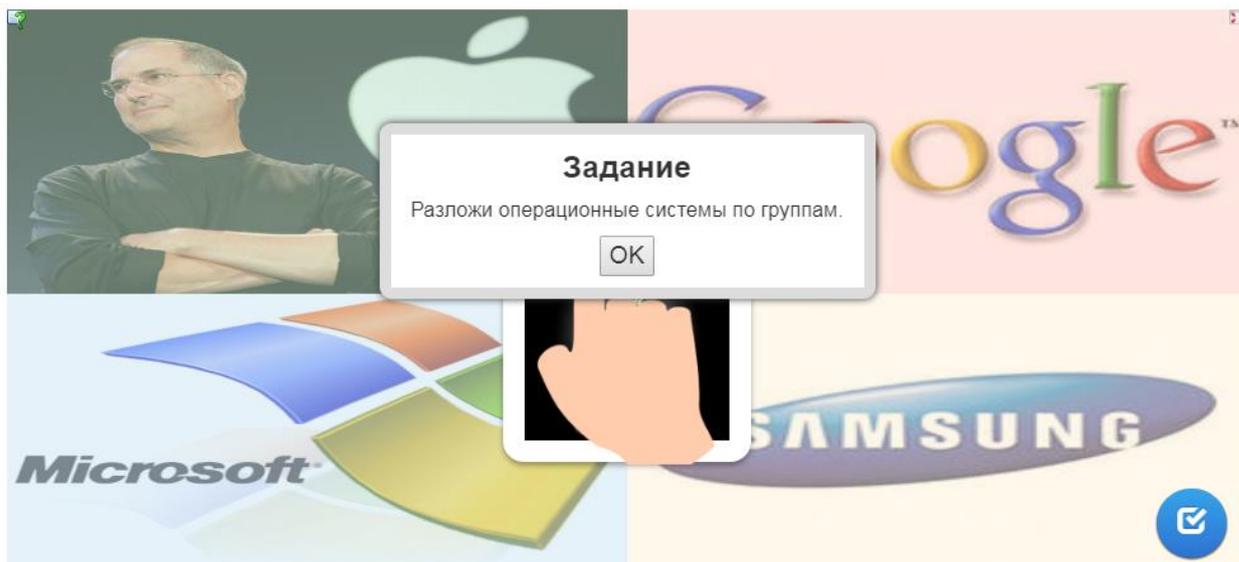
1. Расставьте события по хронологии.



2. Определи, в какой области наиболее полезна эта книга.



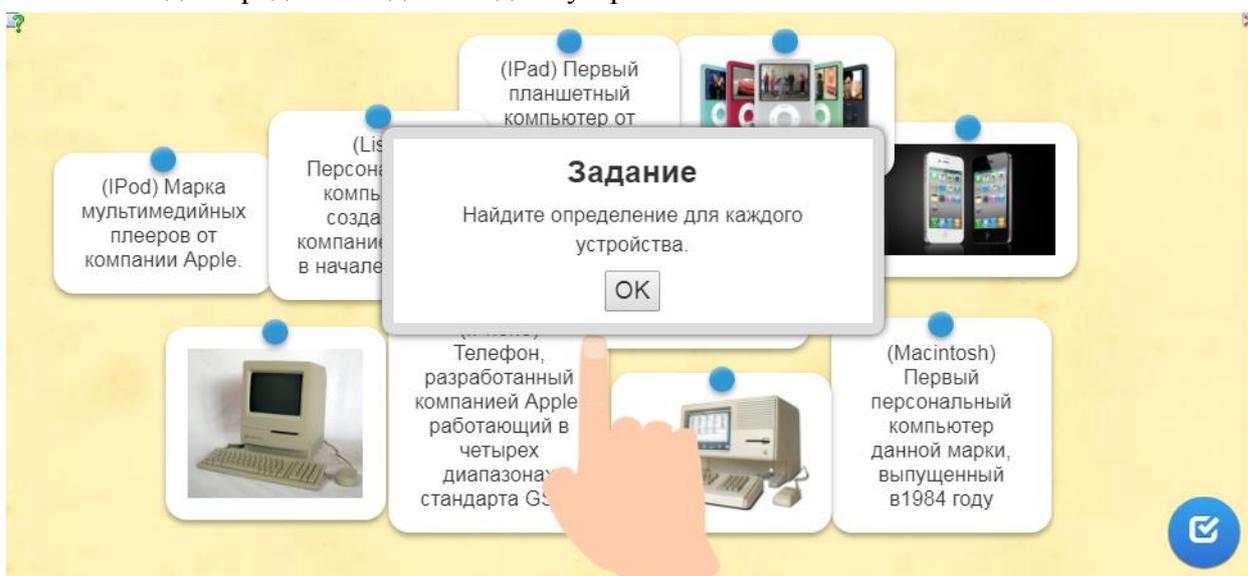
3. Разложи операционные системы по группам.



4. Разложи в технологическом порядке электронные устройства фирмы Apple.



5. Найди определение для каждого устройства.



Примечание. Если при загрузке моего сайта-квеста вы не видите интерактивных заданий, необходимо изменить настройки браузера, снять защиту с загрузки скриптов из непроверенных источников.

Литература:

Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты» (интернет-публикация:

<http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>)