

Формирование личностных УУД через внеурочную деятельность по информатике в 5 классе

Николаева Ольга Александровна
Учитель информатики
МБОУ СОШ №80 г.о. Самара



**формы
УУД**

познавательные

регулятивные

умение учиться

коммуникативные

личностные

Внеурочная деятельность по информатике 5 класс «Весёлая информатика»

~~Раньше~~

- устройство компьютера
- простейшие компьютерные программы

Сейчас

- создавать собственные программы для решения конкретной задачи

Новизна и актуальность программы «Весёлая информатика»

В основе «Scratch» лежит графический язык программирования

Формирование научного мировоззрения школьников

Подготовка учащихся к успешному освоению базового и профильного курса «Информатика» в старших классах.

Столкновение

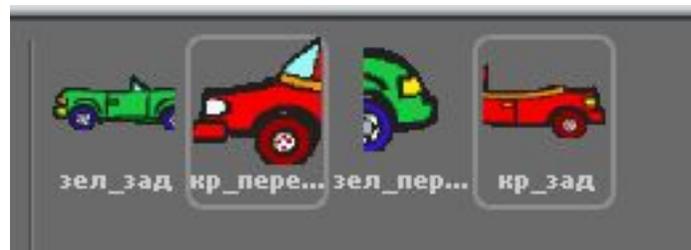
Организовать столкновение двух объектов (например, автомобилей), движущихся навстречу друг другу. Под столкновением понимать их остановку и изменение внешнего вида.



Особенности задачи

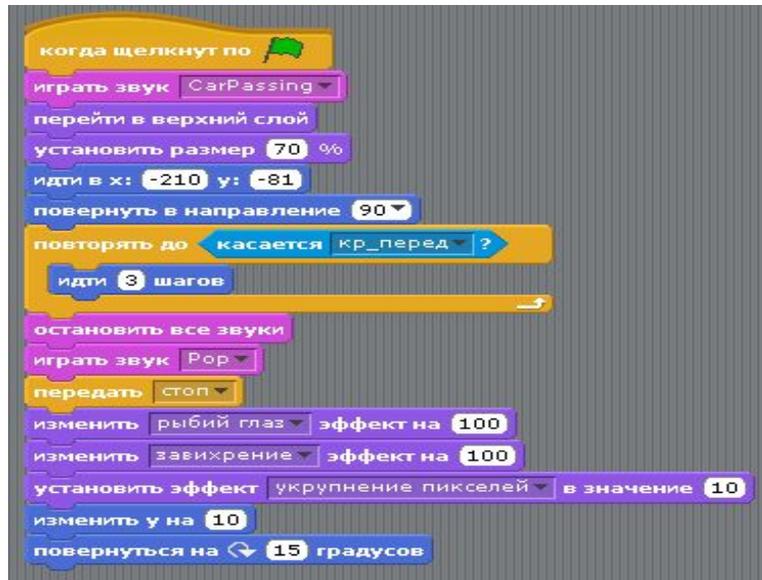
Когда машины сталкиваются, то у них изменяется только место столкновения (например, передняя часть). Если к объектам применять графические эффекты, то они изменят весь объект (от его центра), что нас не устраивает.

Поэтому каждая машина будет состоять из двух объектов: передней и задней частей. Для каждой машины на сцену следует добавить два его экземпляра. Затем каждый отредактировать: у одного удалить переднюю часть, у другого - заднюю.

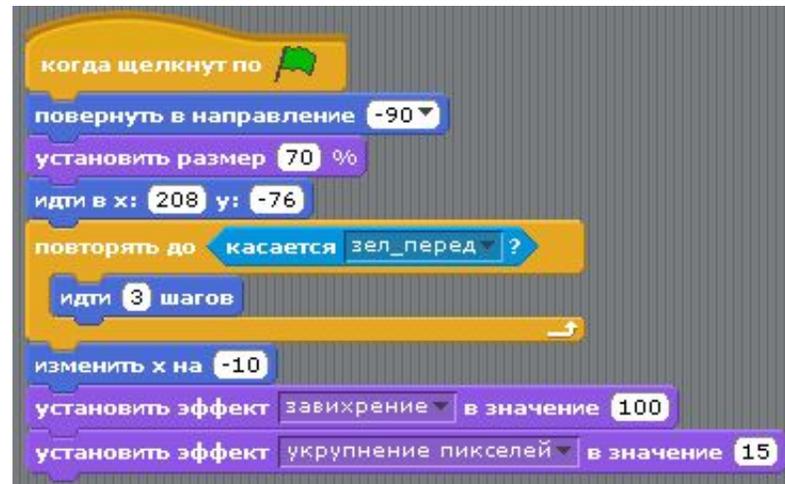


Столкновение

Итоговые скрипты объектов
Передняя часть первой машины:



Передняя часть второй машины:



Столкновение

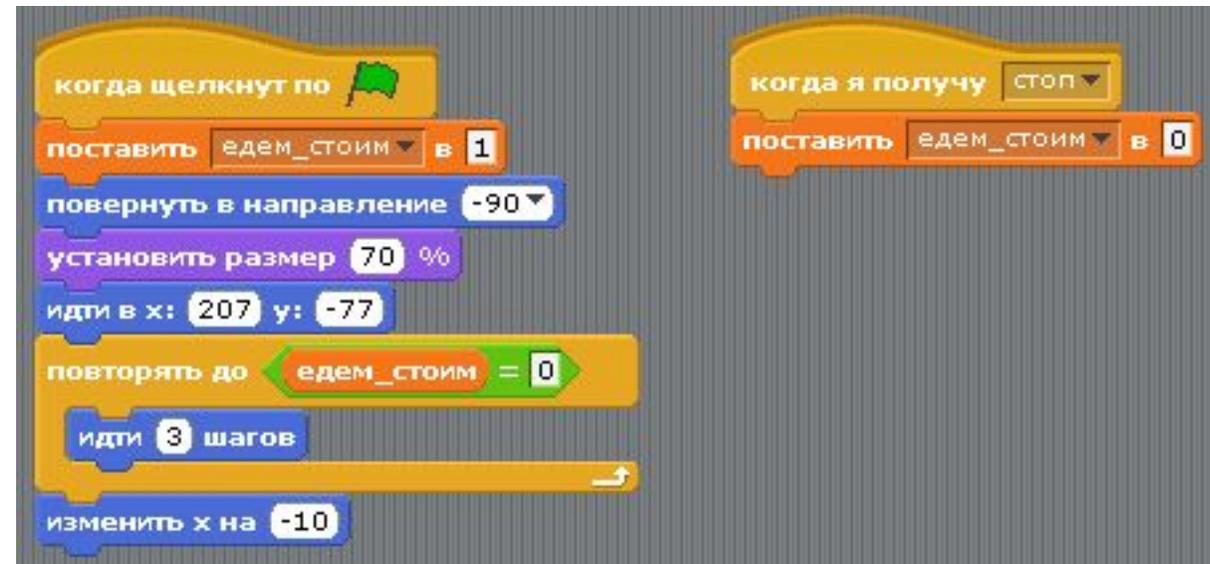
Итоговые скрипты объектов
Задняя часть первой машины:



```
когда щелкнут по [флаг]
поставить едем_стоим в 1
идти в x: -210 y: -80
установить размер 70 %
повторять до [едем_стоим = 0]
идти 3 шагов
```

когда я получу [стоп]
поставить едем_стоим в 0

Задняя часть второй машины:



```
когда щелкнут по [флаг]
поставить едем_стоим в 1
повернуть в направление -90
установить размер 70 %
идти в x: 207 y: -77
повторять до [едем_стоим = 0]
идти 3 шагов
изменить x на -10
```

когда я получу [стоп]
поставить едем_стоим в 0

Личностные УУД

В процессе изучения модуля внеурочной деятельности «Весёлая информатика» ученик получает возможность для формирования:

- внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости учения,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе »,
- учебно-познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи.



Регулятивные УУД

В процессе изучения модуля «Весёлая информатика» ученик научится:

- внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости учения,
- принимать и сохранять учебную задачу,
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения,
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату,
- адекватно воспринимать оценку учителя,
- различать способ и результат действия,
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок,
- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи,
- проявлять познавательную инициативу.

Познавательные УУД

В процессе изучения внеурочного модуля «Весёлая информатика» учащийся научится:

- осуществлять поиск, сбор, фиксацию собранной информации,
- организацию информации в виде списков, таблиц, деревьев и многому другому,
- использовать знаково-символические средства,
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач,
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков,
- проводить сравнение, классификацию по заданным критериям,
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте,
- устанавливать аналогии,
- владеть общим приемом решения задач.

Коммуникативные УУД

В процессе изучения модуля «Весёлая информатика» ученик научится:

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной,
- учитывать разные мнения,
- формулировать собственное мнение и позицию,
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности
- задавать вопросы,
- аргументировать свою позицию,
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Вывод

Программа внеурочной деятельности кружка «Весёлая информатика» позволяет создать специально организованное учебное пространство, обеспечивающее глубокое включение ученика в работу, независимо от его актуального уровня интеллектуального развития, стилистики обучения, начального уровня учебной мотивации и индивидуальных психологических особенностей.

Создаётся среда, которая несёт не только образовательную нагрузку, но, используя мотивационную составляющую, задействует интеллектуальные и психические ресурсы ребенка.

Спасибо за внимание

Интернет ресурсы:

<http://go-url.ru/djy6>

<http://younglinux.info/scratch-exx/collision>

<http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=8421>