

## **Кіраль Христина Ігорівна**

**Педагогічний стаж:** 8 років.

**Кваліфікаційна категорія:** спеціаліст першої категорії.

**Освіта:** Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2013.

### **Педагогічна ідея**

Суть моєї педагогічної ідеї полягає у формуванні творчої особистості здобувача освіти на основі поєднання різноманітних методів, прийомів та технологій навчання під час вивчення інформатики.

На уроках інформатики основою є інформаційна технологія та програмове навчання, але тільки в поєднанні з іншими технологіями. За роки роботи вчителем мною вироблена дієва система освітньої діяльності. Моє педагогічне завдання: донести до учнів, що знання з інформатики застосовуються у найрізноманітніших ситуаціях повсякденного життя. Вивчати інформатику легко і цікаво.

На початку кожного уроку найчастіше застосовую методи «аналіз історії» або «аналіз ситуації». Такий підхід дозволяє мені зацікавити учнів до активної участі на уроці. Наприклад, у 8 класі при вивченні теми «Створення багаторівневих списків», підводжу дітей до розуміння, що ці знання допоможуть автоматизувати процес створення тез, плану роботи. Коли є потреба в опрацюванні великого обсягу теоретичного матеріалу використовую активні форми лекцій, демонстраційний матеріал (фрагменти відео, схеми, презентації, інструктивні картки).

Під час вивчення теми «Форматування таблиць» у 7 класі використовую метод «мозкового штурму». Демонструю учням невідформатовану таблицю, ставлю перед ними ряд питань: що не влаштовує в таблиці? як би ви організували такі дані? що б ви змінили в ній? як це можна зробити? Пропоную реалізувати озвучені ними ідеї, і далі колективно редагуємо таблицю. Після завершення редагування порівнюємо таблиці, уточнюємо команди, які були застосовані.

Для шестикласників у темі «Комп'ютерні презентації» значну увагу приділяю творчій діяльності. Пропоную учням створити ребуси з використанням різномістових малюнків з інтернету для закріплення знань вже вивчених інформатичних термінів. На домашнє завдання пропоную створити презентацію на одну з тем: «Моя сім'я», «Мої захоплення», «Мої домашні улюбленці» тощо.

Для вивчення теми «Комп'ютерна графіка» пропоную нестандартне завдання: намалювати ескіз кімнати своєї мрії на звичайному аркуші паперу. В класі обговорюємо, які предмети учні хотіли би бачити у своїй кімнаті. Що потрібно в першу чергу, щоб комфортно почувати себе в такій кімнаті. Наступним етапом є зображення кімнати з використанням засобів прикладної програми. Після закінчення роботи проводимо виставку електронних робіт (метод «ми в музеї»).

У темі «Програмне забезпечення та інформаційна безпека» (9 клас) зарекомендувала себе технологія перевернутого навчання. Учні самостійно опрацьовують новий теоретичний матеріал у зручний для себе час у зручному темпі. По заданому параграфу учні мають створити тестові завдання (можна використовувати сервіс Google Form, або будь-яку іншу платформу). Такі завдання допомагають активізувати інтелектуальні та комунікативні здібності та задіювати пошукові навички в інтерактивній формі. На уроці учні обмінюються виконаними завданнями і здійснюють аналіз тестів своїх однокласників, використовуючи за потреби підручник. Під час рефлексії учні повинні відповісти на запитання: чи було складно аналізувати завдання? що більше сподобалось: процес створення тестів чи їх перевірка?

На етапі закріплення знань надаю перевагу ребусам, кросвордам, анаграмам, пазлам, вправам «Вірю-не вірю», «Закінчи речення», «Виправ помилку» та інші. Активно використовую сервіс «Kahoot», завдання з платформи «Learningapps», веб-квести, для швидкої перевірки виконаних завдань застосовую QR-коди.

Під час вивчення теми «Алгоритми та програми» використовую технологію особистісно-орієнтованого навчання. Часто вдаюся до методу «професійної діяльності». Завдання формулюю таким чином, щоб учні могли відчути специфіку певної професії, адже використання життєво важливих компетенцій є невід'ємною частиною навчання. Наприклад, учні повинні скласти програму, яка допоможе продавцю підрахувати суму покупки; чи допоможе маляру визначити кількість банок фарби для фарбування стін в кімнаті заданих розмірів. Використовую прийом навчання «подвоєні завдання» – доступне і більш складне завдання (технологія диференційованого навчання), картки-інструкції та плани-відповіді.

Для старшокласників пропоную створити ментальні карти на тему «Smart-технології», «Інтернет-банкінг», «Навчання в інтернеті», з декількох варіантів рандомно обрати професію і самостійно створити відповідне портфоліо та резюме. Актуальними вважаю пошукові методи, методи аналізу та синтезу отриманої інформації, метод «ігрових ситуацій».

Невід'ємною частиною освітнього процесу зараз стала технологія дистанційного навчання. Провожу відеоконференції, індивідуальні та групові консультації, коментування в електронному щоденнику. Практикую роботу з електронною поштою, месенджером Viber. Записую власні відеоуроки з

поясненням навчального матеріалу, використовую дошки платформи Padlet. При перевірці знань онлайн перевагу надаю тестам, бліц-опитуванню та вікторинам.

Під час організації розвивальних, виховних заходів застосовую широкий спектр форм та методів роботи: інтелектуальна гра, колективна газета, колаж, малюнок, лотерея, ігрове консультування, панорама, вікторина тощо. Спільно з учнями було створено шкільний телеканал «5 MiX» (<https://www.youtube.com/watch?v=V727gZE2Yr4>).

На мою думку, вчитель – це людина, яка завжди має вчитися, розвиватися і реалізовувати себе у нових починаннях. І саме тому з 2020 року я почала працювати у Міжнародній школі програмування для дітей «Logika», де основними є ігрові технології та метод проектів. Навчання поділене на модулі, кожен з яких закінчується презентацією створених учнями проектів.

Про позитивну динаміку свідчать результати навчання та участі у конкурсах, олімпіадах моїх учнів. Проте високою нагородою для мене є професійний вибір випускників ліцею – вони часто обрають для себе майбутню професію, пов'язану з інформаційними технологіями, зокрема програмуванням.

Покликання на відеореферат: <https://www.youtube.com/watch?v=ILHt0N6hKdg>