

## Медведєва Світлана Валеріївна

**Педагогічний стаж:** 19 років.

**Кваліфікаційна категорія:** спеціаліст першої категорії.

**Освіта:** Криворізький державний педагогічний університет, 2003.

### Педагогічна ідея

Якщо математика – цариця наук, то інформатика – усім наукам помічниця. Опановані на уроках інформатики прикладні програми дозволяють застосовувати набуті знання й навички для якісної підготовки з інших дисциплін. Це підвищує рівень навчальних досягнень у цілому, стимулює пізнавальну активність учнів. Крім того, важливо навчити учнів критично мислити, щоб сформувати культуру безпечної роботи з інформацією. Свою місію як учителя я бачу в розвитку цілісної особистості дитини, яка здатна навчатися протягом свого життя, розвивати свої компетентності та творчо їх використовувати засобами ІКТ.

Предметні компетентності учнів формую, використовуючи інтерактивні методи навчання. Для реалізації мети залучаю колаборативні вікторини, кубик Блума, квізи, вебквести, ментальні карти – тобто все, що підтримує інтерес до навчання й спонукає до саморозвитку.

Часто використовую прийоми мозкового штурму: це полегшує розв'язання учнями проблеми в цілому, розбиває її на прості складові. Таким чином велике вже не здається неосяжним, а складне – незрозумілим. Адже створена ситуація успіху посилить мотивацію до навчання.

Я та вчителька, яка дозволяє використовувати власні гаджети на уроках. Адже застосування BOYD-технологій покращує розуміння, що інформатика не лише в комп'ютері, вона – навколо нас.

Проводжу спільно з колегами бінарні уроки з використанням технологій доповненої реальності та порталу «Музейна планета», що відкриває світ нових можливостей для впровадження наскрізного навчання й формування життєвих компетентностей. Головне завдання для мене – стимулювати в учнів інтерес до навчання, навчити самостійно здобувати знання, критично їх осмислювати і творчо використовувати.

Сучасний вчитель має вміти швидко підлаштовувати освітній процес до дистанційної форми. У цьому мені допомагають технології доповненої реальності, віртуального простору, смартфони та планшети. На уроках це засоби для активізації пізнавальної діяльності, впровадження методів швидкого отримання

результатів оцінювання знань та мотивування учнів до пізнання нового матеріалу з нестандартним підходом.

У 8-10 класах учні мають ґрунтовнішу підготовку з інформатики. Тому для впровадження принципів STEM-освіти вважаю вдалим використання елементів подійно орієнтованого програмування.

Під час дистанційного навчання інформатики, зокрема такого розділу як програмування, можна використовувати таку платформу як Repl.it. Це дає можливість усім учням виконувати завдання та бути «на одній хвили». Оскільки STEM-навчання поєднує в собі проєктний та міждисциплінарний підходи, основою для яких є інтеграція природничих наук в технології, інженерну творчість і математику, то використання програмування для розв'язку задач прикладного характеру є доцільним, дозволяє істотно збільшити ймовірність рішення деяких класів нестандартних завдань.

Я не тільки вчитель, а й в першу чергу особистість, яка прагне бути сучасною, відповідати викликам сьогодення. Тому постійно навчаюся, опановую нові горизонти і до цього закликаю своїх учнів.

Покликання на відеореєюме: <https://youtu.be/Wgb9bqP1MEQ>