

Інформаційна картка *
учасника всеукраїнського конкурсу «Учитель року – 2022»
в номінації «Інформатика»

Прізвище, ім'я, по батькові (у разі наявності)	Любінецька Алла Павлівна	
Посада (відповідно до запису в трудовій книжці)	Вчитель фізики	
Місце роботи (повне найменування закладу освіти відповідно до статуту)	Комунальний заклад «Вінницький ліцей №21»	
Освіта (найменування закладу вищої освіти, рік закінчення навчання)	Освіта вища, Вінницький державний педагогічний університет ім. М. Коцюбинського, 2001р.	
Самоосвіта (інформація зазначається за останні 3 роки в зворотній хронології)	курси	1. «Нова українська школа», ВАБО, 08 -12.11.2021 2. «Нова українська школа. Інформатична галузь», ВАБО, 06-12.11.2021 3. «Інформаційна гігієна. Як розпізнати брехню в соцмережах та на телебаченні», Prometheus, 26.10.2021 4. Підвищення кваліфікації вчителів інформатики, ВАБО, 07.07- 10.07.2020 5. «Онлайн тестування в школі», «На урок», 11.02.2020
	конференції	1. «Безпечне інтернет-середовище», «На урок», 05.02.2022 2. «Інклюзивна освіта в умовах сучасної школи», «На урок», 16.07 2020
	семінари	1. Workshop «Використання табличного процесора при вивченні предметів природничо-математичного циклу», ЗШ №12, 20.11.19 2. «Впровадження елементів STEM-освіти під час викладання уроків суспільно-гуманітарного та

		природничо-математичного циклу», ВТК, 03.10.2019
	вебінари	1. «Засади формування цифрової компетентності на уроках інформатики. Рівень 5 НУШ», 07.02.2022 2. «Ще раз про Learningapps та Google Forms. Створюємо квести», 03.11.2021 3. «Google Calendar як інструмент ефективної організації роботи вчителя», 14.09.2021 4. «Можливості платформи «На урок» для учнів і вчителів: організація продуктивної роботи», 30.08.2021 5. «Лайфхаки з дистанційного навчання учнів початкових класів», 17.02.2021 6. «Створення дидактичних та роздаткових матеріалів для роботи в НУШ», 12.02.2021 7. «Можливості платформи «На урок» в новому навчальному році», 31.08.2020 8. «Відео уроки: як створювати якісний контент для Youtube», 17.07.2020
	конкурси	
	інше	
Педагогічний стаж	14 років	
Кваліфікаційна категорія	Спеціаліст I категорії	
Педагогічне звання (за наявності)	немає	
Науковий ступінь (за наявності)	немає	
Педагогічна ідея		
Головною проблемою сьогодення є пристосування до життя у світі інформаційних технологій. Тому завданням вчителя є підготовка учнів до життя в такому інформаційному суспільстві, формування вміння використовувати новітні технології у навчанні та подальшому житті, вміння користуватися інформацією в будь-якому її вигляді. Сучасні учні, живуть в цифровому світі та отримують безліч інформації з різних джерел, тому часто втрачають інтерес до школи та навчання. На сучасному етапі розвитку людської діяльності не можна назвати галузь, у якій би не використовували засоби інформаційних і комунікаційних технологій. Тому сьогодні особливо гострою є проблема формування інформатичної компетентності сучасного вчителя. Змінюється світ, змінюються		

потреби учнів, тому мають змінюватися і методики навчання. Цифрові компетентності – це базова річ, без якої неможливо уявити ефективну роботу сучасного вчителя. В умовах періодичних локдаунів та карантинів саме цифрові технології дають змогу не зупиняти навчання, а безпечно продовжувати його в дистанційному форматі. Тому на сьогоднішній день цифрова компетентність є важливою не лише для вчителів інформатики, а й для всіх педагогів. Нині для кожної шкільної дисципліни можна знайти нові інструменти, які оживлять урок, роблять його цікавішим і кориснішим. Я намагаюсь йти в ногу з часом, тому постійно опановую нові цифрові інструменти для своєї професійної діяльності та часто ділюсь ними зі своїми колегами.

Сучасне суспільство вимагає від випускника вміння швидко адаптуватися у змінних життєвих ситуаціях, самостійно набуваючи необхідних знань, розвивати комунікативні навички та вміння співпрацювати. Важливим також є вміння швидко та ефективно шукати потрібну інформацію.

Кожен день на підлітків обрушується потік інформації, яку потрібно глибоко осмислити, проаналізувати і зробити правильні висновки. Задача вчителя полягає у тому, щоб навчити кожного учня самостійно виявляти проблему, знаходити способи її рішення, творчо підходити до її розв'язання.

Інформаційна компетентність – це вміння за допомогою технічних засобів та інформаційних технологій самостійно шукати, аналізувати та добирати необхідну інформацію, обробляти її, зберігати та передавати.

Ця компетенція забезпечує навички роботи учнів з інформацією, що міститься в навчальних предметах і освітніх галузях, а також в навколишньому світі.

У своїй роботі я пропоную учням завдання, виконання яких потребує звернення до альтернативних джерел інформації – додаткової літератури, чи Інтернету, постійно заохочую до використання додаткової інформації (повідомлення, відповіді на проблемні питання, творчі завдання).

З метою підвищення рівня цифрової грамотності громадян Міністерство цифрової трансформації запустило національну онлайн-платформу з цифрової грамотності «Дія. Цифрова освіта», яка наразі доступна в мережі Інтернет. Платформа надає можливість опанувати цифрові навички за новим освітнім форматом - освітні серіали. Вони містять безліч інструкцій та рекомендацій безпечного існування в цифровому суспільстві. Наразі я активно працюю з даною платформою, щоб в подальшому використовувати її для роботи з учнями.

Ще одним ресурсом для вчителів та учнів є платформа Prometheus, призначена для отримання вичерпної інформації з певної теми. І вчитель, і учень може знайти для себе необхідну інформацію для саморозвитку.

Самостійно дітям важко орієнтуватися в інформаційному просторі та шукати необхідні ресурси для навчання. Тому саме вчитель має допомагати учням, спрямовувати їх у правильне русло, вказувати шлях до досягнення поставленої мети.

Задача вчителя – сформувати в учнів інформаційну компетентність, вміння перетворювати на практиці інформаційні об'єкти за допомогою засобів інформаційних технологій. Саме інформатика дозволяє показати зв'язок навчальних предметів та ІКТ, вчить застосовувати на практиці теоретичні знання, активізує розумову діяльність учнів, стимулює їх до самостійного

набуття знань. На таких уроках учні працюють активно, з цікавістю, у них розвивається пізнавальний інтерес.

Міжпредметні зв'язки з англійською мовою проявляються у використанні термінології, що стосуються програмного забезпечення чи онлайн додатків.

Прикладів взаємозв'язків інформатики з математикою можна навести багато: програмування, електронні таблиці, застосування різноманітних програм для побудови графіків, розв'язування рівнянь тощо.

Зв'язок інформатики з літературою, історією та мистецтвом можна проілюструвати під час вивчення тем, пов'язаних з комп'ютерною графікою, відеомонтажем, презентаціями тощо.

Історію розвитку комп'ютерної техніки можна показати у розрізі історичних подій, розвитку культури тощо.

Вивчення теми з інформатики «Створення та публікація веб-ресурсів» можна пов'язати з будь-яким предметом (створити, наприклад, сайт про інфузорію туфельку чи планети Сонячної системи)

Необхідною умовою формування особистості учня є пошук шляхів заохочення та спонукання учнів до навчання. Сучасні учні не бажають просто читати підручники, виконувати вправи та вивчати напам'ять «сухі» терміни.

З 2019 року я працюю над методичною проблемою «Підвищення інтересу учнів до вивчення інформатики шляхом застосування різних навчальних платформ». Педагогічна ідея мого досвіду полягає у застосуванні інтерактивних методів роботи та використанні сучасних навчальних платформ, ресурсів і застосунків, які зможуть розкрити творчий потенціал учнів, активізувати їхнє бажання та вміння вчитися.

З появою та розвитком комп'ютерних технологій суттєво змінилися форми та методи навчання. Широкого поширення набувають навчальні платформи, програми та застосунки. Вони дають можливість створювати та використовувати інтерактивні вправи, тестові завдання, кросворди, пазли, ребуси, головоломки на різних етапах уроку.

На етапі актуалізації знань найчастіше я використовую такі платформи як Kahoot та Learningapps.

Kahoot — це ігрова платформа, яка надає можливість учням весело та пізнавально відтворити отримані на попередніх уроках знання, а вчителю — можливість проаналізувати рівень засвоєння учнями навчального матеріалу. Для роботи з даним сервісом можна використовувати як можливості комп'ютерного класу, так і гаджети учнів. Кожну гру на даній платформі я створюю власноруч, підлаштовуючи її під конкретний класний колектив. Таким чином на даний момент маю базу ігор для учнів 2-8 класу з різних навчальних тем.

Learningapps — це сервіс, який дає можливість створювати та використовувати на уроках різноманітні інтерактивні вправи з різних предметів на різні теми. Можна використовувати вправи, які містяться в базі сервісу, а також створювати свої власні. Виконуючи завдання, учні мають можливість перевірити та закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. Готові вправи я використовую для учнів молодшого віку. Старшим учням пропоную створювати власні вправи та ділитися ними з однокласниками. Діти із задоволенням створюють завдання для інших та

перевіряють їх виконання. Такий метод роботи є ще й елементом взаємооцінювання учнів.

В умовах дистанційного навчання на етапі пояснення нового матеріалу для вчителя важливо отримувати від учнів зворотній зв'язок, мати можливість отримати відповідь на запитання в ході уроку, перевірити, чи розуміють учні матеріал. З цією метою я використовую інтерактивну дошку Google Jamboard. За допомогою додатка Jamboard можна шукати, переглядати й надсилати файли Jam, які створює вчитель. Jamboard – це цифрова дошка для конференцій та уроків, на якій користувачі можуть записувати свої ідеї, запитання та відповіді і зберігати їх у хмарі для подальшого доступу з будь-якого пристрою. Використання такої дошки є дуже актуальним для учнів, які не мають достатньої технічної можливості для спілкування з учителем (наприклад, за відсутності мікрофонів).

На етапі закріплення навчального матеріалу можна використовувати інтерактивну дошку Padlet. Це простий і зручний у використанні інструмент, за допомогою якого можна створювати інтерактивне середовище для спілкування та обговорення навчального матеріалу. Учні мають можливість додавати власні стікери з відповідями або виконаними завданнями. Доступ до них мають всі учасники класу або групи. Таким чином можна колективно вирішувати певні завдання, кожен учень може долучитися до виконання роботи.

Для перевірки знань я використовую Google Forms, платформи «На урок» та «Всеосвіта». Навчальні платформи містять величезну базу тестових завдань з різних тем та навчальних дисциплін, які можна використовувати у своїй роботі, щоб заощадити час. Також я створюю власні тестові завдання і розміщую їх на даних платформах.

Завдання, створені за допомогою сервісу Quizizz, можна пропонувати учням в якості домашнього завдання. Всі учні отримують однакове завдання, але кожен з них може виконувати його у власному темпі на своєму гаджеті. Завдання в кожного учня з'являються у випадковій послідовності. Працюючи зі смартфонами учні мають можливість збільшити текст чи зображення, що дуже допомагає учням з особливими потребами. Вчитель має можливість відслідковувати роботу кожного учня і таким чином отримувати загальну картину виконання завдання класом. За бажанням можна використовувати завдання з бібліотеки сервісу, а також створювати свої власні. Quizizz допомагає також організовувати вікторини для роботи в класі з усіма учнями та окремими групами.

Уроки інформатики, на відміну від інших дисциплін, передбачають не лише засвоєння теоретичних знань, а й набуття практичних умінь та навичок. Тому важливою частиною уроку є виконання практичного завдання. Практична робота повинна носити прикладний характер, де комп'ютер - універсальний інструмент для роботи з інформацією. Для практичних робіт я намагаюся використовувати завдання, за допомогою яких учні розвивають та вдосконалюють свою інформаційну компетентність, набувають практичних навичок, які знадобляться їм в подальшому житті.

Діяльність вчителя полягає у стимулюванні учнів до роботи з різними джерелами знань, залученні учнів до спільного обговорення та аналізу певної теми, участі у проєктній діяльності.

Використання різноманітних видів діяльності, навчальних сервісів та платформ здатне зробити навчання учнів цікавим, дозволяє активізувати учнів в процесі навчання, розвивати їх пізнавальні інтереси і творчі здібності, підвищити якість знань учнів.