

Номінація : Нова українська школа: Дидактичне наповнення.

**Тема: «Інтерактивні вправи для підвищення ефективності уроків
відповідно до вимог Нової української школи»**

Вязанок Юлія Анатоліївна

Вчитель інформатики

Запорізька гімназія №86

Запорізької міської ради Запорізької області

Нова українська школа – школа змін та нових можливостей.

Нова українська школа – це школа, до якої учні йдуть з великим бажанням пізнавати навколишній світ та розвиватися. Учень Нової української школи не просто сидить за партою читає та пише, він – справжній дослідник. Кожен урок наповнений цікавими дослідями, проектами, експериментами. Але, в сучасному світі, в умовах карантину та війни ці можливості значно знизилися. Тому сучасний вчитель повинен пізнавати нові розвиваючі платформи для навчання, які роблять навчальний процес не менше цікавішим та пізнавальнішим.

В сучасному світі, з розвитком інформаційних технологій, людина зустрічається з високими вимогами праці. У трудовій діяльності, кар'єрному зростанні постійно з'являється конкуренція.. І на вершині буде та особистість, в якій сформовані відповідні компетентності. Тому, основною концепцією НУШ є формування 10 ключових компетентностей, для того щоб особистість вміла критично мислити, сміливо та впевнено висловлювати власну думку та захищати її.

“Компетентність – динамічна комбінація знань, способів мислення, поглядів, цінностей, навичок, умінь, інших особистих якостей, що визначає

здатність особи успішно провадити професійну та подальшу навчальну діяльність”.

Ключові компетентності – ті, яких кожен потребує для особистої реалізації, розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інклюзії та працевлаштування і які здатні забезпечити особисту реалізацію та життєвий успіх протягом усього життя.

Сформованість даних компетентностей – є фундаментом для подальшого успішного навчання.

Інформаційно-цифрова компетентність є однією з ключових компетентностей. Вона передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією.

Згідно Державного стандарту початкової загальної освіти (2011 р.) предмет “Інформатика” впроваджується з 2013-2014 навчального року, починаючи з 2-го класу.

Починаючи з другого класу в учнів формуються поняття про складові комп’ютера, їх назви, об’єкти з якими працює комп’ютер, учні знайомляться з поняттям комп’ютерна програма та набувають навичок роботи з графічним редактором. А також обов’язковим розділом починаючи з другого класу є знайомство з алгоритмами, а саме середовищем програмування Scratch.

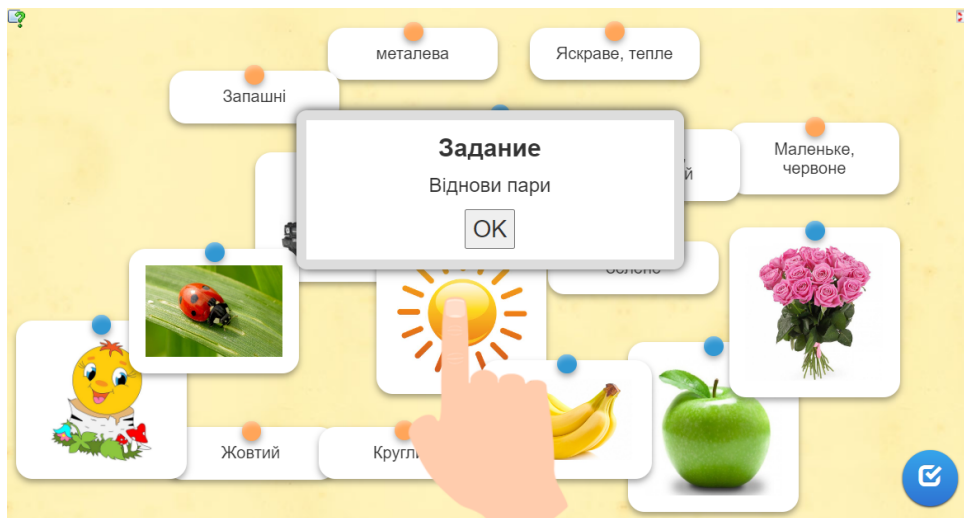
В другому та третьому класі, учням ще важко самостійно відкривати посилання під час онлайн уроку, тому працюючи в цих класах я створюю інтерактивні вправи під час демонстрації яких, діти є активними учасниками навчального процесу. А вдома, разом з батьками закріплюють навички роботи з розвиваючими платформами. З 4 класу під чітким керівництвом вчу дітей переходити за посиланням для виконання завдань. Але добираю такі

платформи, які відкриваються з будь-якого гаджету. В 5- 7 класах працюємо з дітьми з інтерактивними вправами, онлайн дошкою, активно користуємося Google сервісами та створюємо спільні документи, що викликають великий інтерес в усіх учасників навчального процесу.

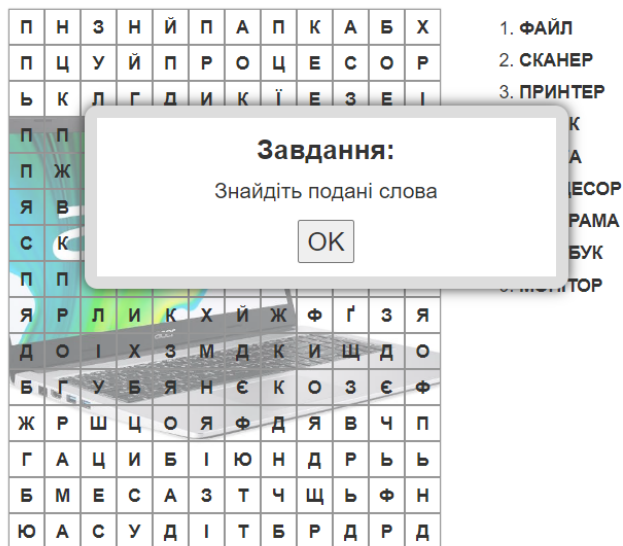
Використовуючи сучасні онлайн платформи для навчання, мною розроблені дидактичні матеріали для підвищення ефективності уроків інформатики :

1. <https://learningapps.org/login.php> - перший та мабуть, найуживаніший ресурс з великою кількістю інтерактивних вправ. За допомогою даного сервісу можна створювати кросворди, знаходити пари, добирати зображення та опис предметів. Використовуючи даний сайт можна на різних етапах уроку.

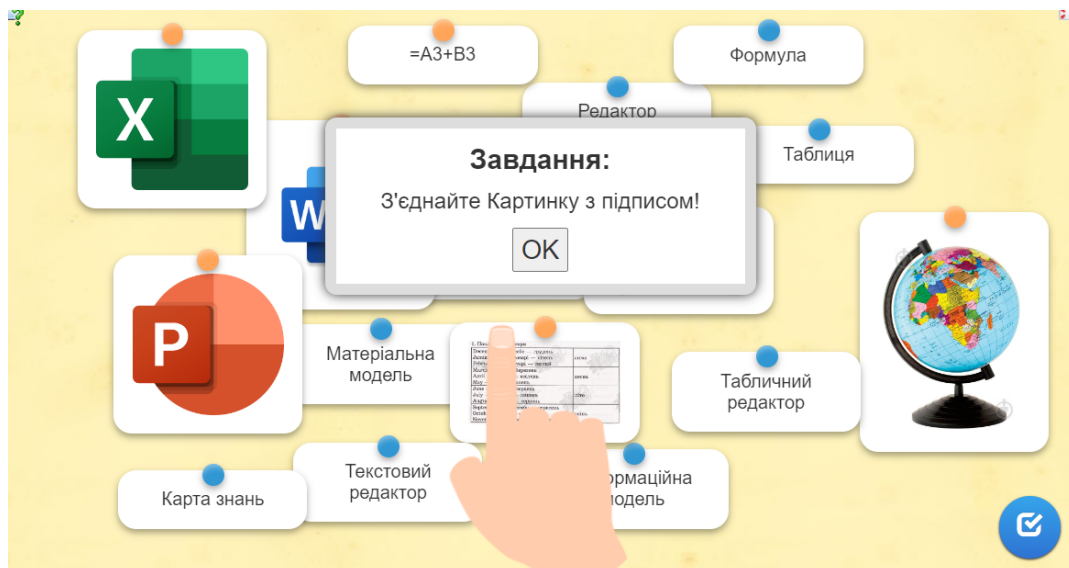
Вправа «Віднови пари» до теми «Інформація» 2 клас



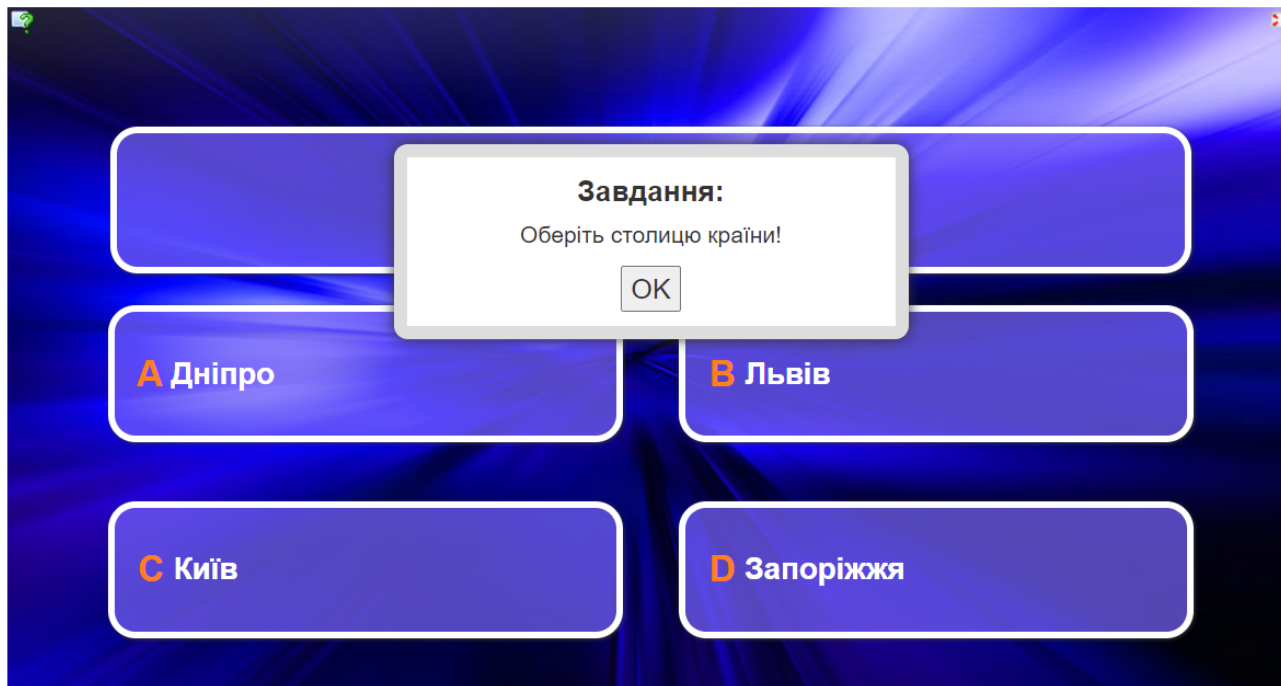
Вправа «Знайди слова» до теми «Комп'ютерні пристрої» 5 клас



Вправа «Знайди пари» до теми «Моделі та моделювання» 7 клас



Вправа «Перший мільйон» до теми «Комп'ютерні презентації»



2. <https://www.jigsawplanet.com/> - онлайн пази. Корисний, цікавий та простий у використанні додаток для створення пазлів. Можна використовувати на етапі повідомлення теми та мети уроку або закріплення матеріалу. Створюю пазли до теми, надсилаю посилання в чат, учні переходять за посиланням та виконують самостійно. Можна працювати з будь-якого пристрою.

Пазли до теми «Види комп'ютерів» для 5 класу



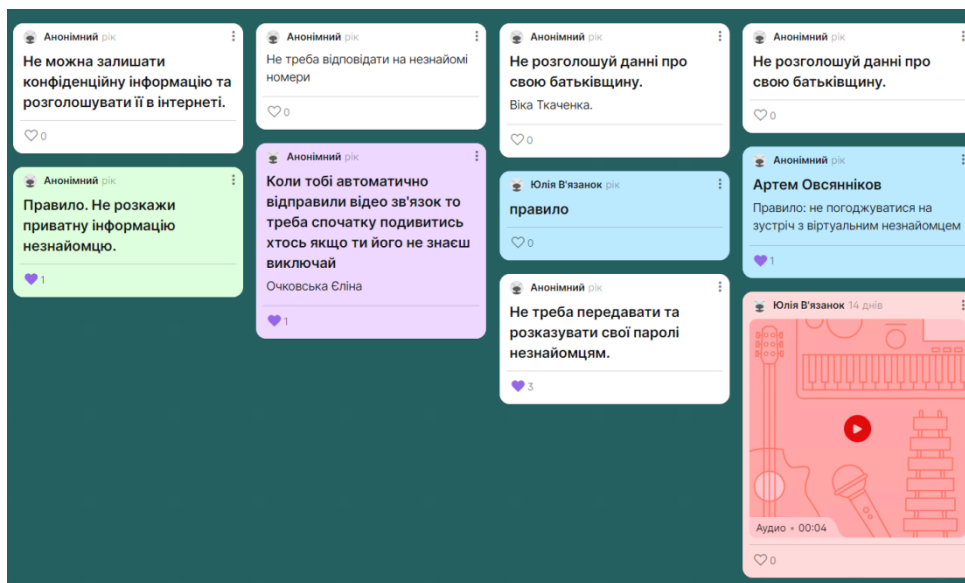
Пазли до теми «Середовище програмування Скретч»



3. **Padlet** (<http://ru.padlet.com/>) - мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації.

Це віртуальна стіна, на яку можна прикріплювати фото, файли, посилання на сторінки Інтернет, замітки. Це може бути приватний проєкт стіни, модерована стіна з кількома учасниками, які будуть заповнювати її інформацією або доступний для читання і редагування будь-яким користувачем майданчик для обміну інформацією.

Наприклад, під час вивчення теми Інтернет, складали з учнями правила спілкування в чаті та записували їх використовуючи стіну **Padlet**:



4. Наступний ресурс <https://www.toonytool.com/> - користуючись ним ми можемо створювати хмари слів, QR code, фотоколажі, онлайн розмальовки, а також створювати мультфільми.



РОЗГАДАЙТЕ РЕБУС

Перейдіть за посиланням
або відскануйте QR code

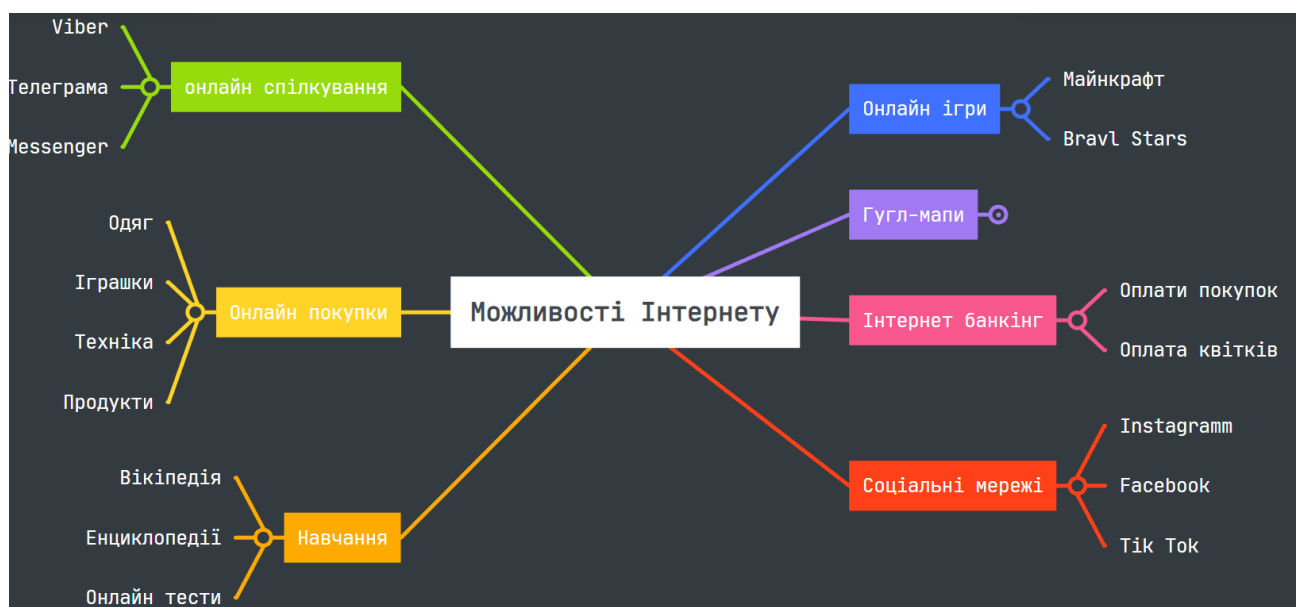
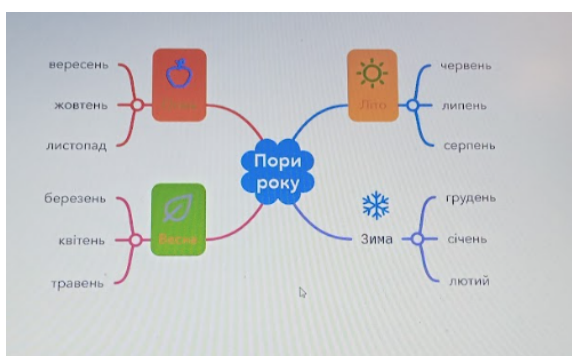


5. **Ќарти рóзуму**, або **ка́рти па́м'яті**, **думо́к** — діаграма на якій відображають слова, ідеї, завдання, або інші елементи, розташовані радіально

навколо основного слова або ідеї. Використовуються для генерування, відображення, структурування та класифікації ідей, і в якості допоміжного засобу під час навчання, організації, розв'язання проблем, прийняття рішень, та написання документів.

Вивчаючи тему Інтернет або Інформаційні процеси, або інші теми за програмою можна створювати такі інтелект-карти, за якими учням легко зрозуміти основні поняття. Діти можуть самостійно їх створювати як онлайн, так і встановити програму на ноутбук.

Завдання до теми «Етапи створення інформаційної моделі». 4 клас



6. Дошка Jamboard - один з найулюбленіших сервісів. По перше надає доступ для редагування в режимі онлайн. Виставляючи дошку під час уроку можемо її доповнювати, при відкритому доступі працюючи разом з дітьми. Можна сортувати об'єкти, розмішувати дані в таблиці, робити мітки, створювати прості зображення. Працювати можна як з телефону (встановивши додаток) так і з

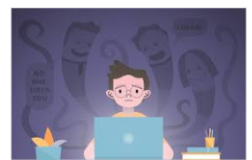
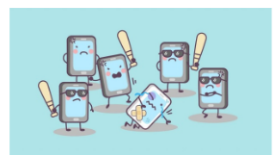
ноутбука. Дуже часто використовую дошку для домашнього завдання, тоді зробивши один документ можна надіслати всім учня “копію кожному”. Діти заповнюють завдання та воно автоматично зберігається на гугл диску. Недоліком дошки є те, що з телефону не зручно вводити текст.



Кібербулінг

Scan Me

<https://youtu.be/5eELHySnFho>



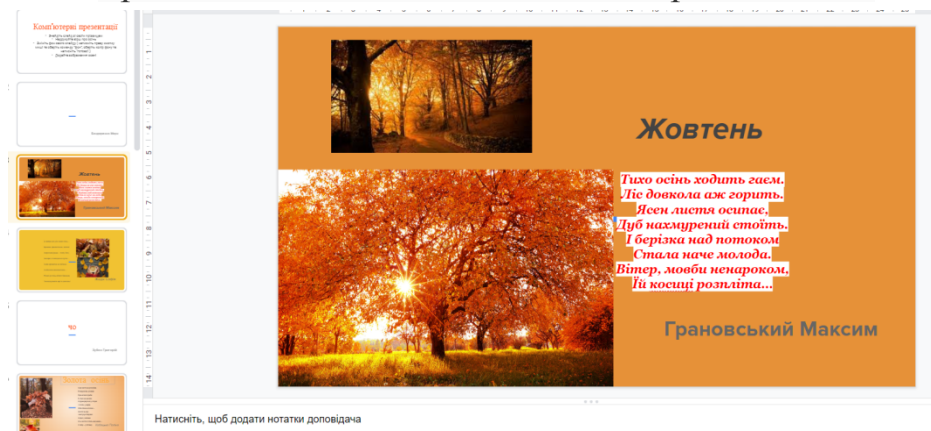
7. Google сервіси - надає великі можливості для роботи онлайн та для створення спільних документів.

Google форми - створення тестів, опитування різних видів. Можна дані виводити в таблиці Excel, для зручного структурування інформації.

Google презентації - під час вивчення теми “Презентації” в 6 класі, надаючи доступ учням до редагування, одразу під час уроку створюємо спільну презентацію, де одразу діти бачать як працює весь клас. В кінці уроку отримаємо одну спільну презентацію де бачимо роботу всіх учнів класу.

Google таблиці – під час вивчення редактора таблиць в 7 класі працюємо в спільному документі. Учні одразу можуть задавати питання та засвоювати отримані результати на практиці.

Урок в 6 класі. Робота зі спільною презентацією.



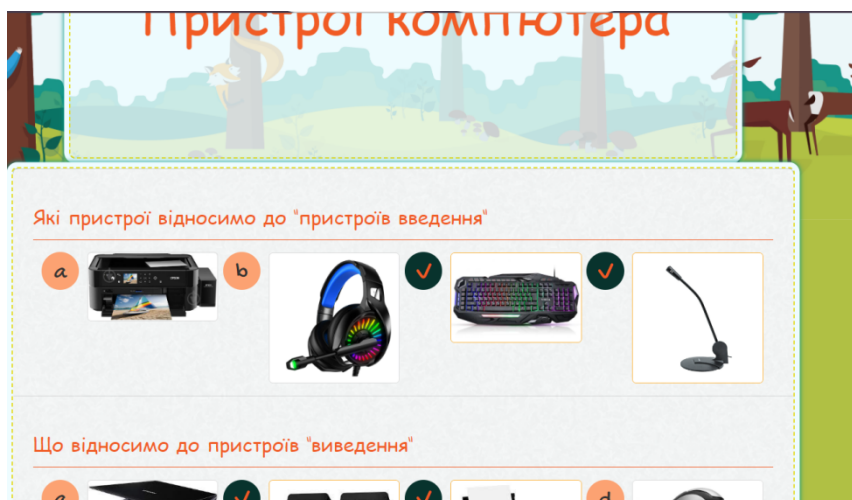
Урок в 7 класі. Спільна робота в Google таблицях.

A	B	C	D	E	F	G	H
Школа	Факультет	Девіз	Засновник	Символ	Герб	Кольори	Герб школи
Х о г в а р д с	Грифіндор	для хоробрих і шляхетних	Годрик Грифіндор	лев		червоний і золотий	
	Райвенклов	для розумних і кмітливих	Ровена Рейвенклов	орел		синій і бронзовий	
	Гафелпаф	для завзятих та чесних	Хельга Гафелпаф	борсук		жовтий і чорний	
	Слизерин	для хитрих та чистокровних	Салазар Слизерин	змія		зелений і срібний	

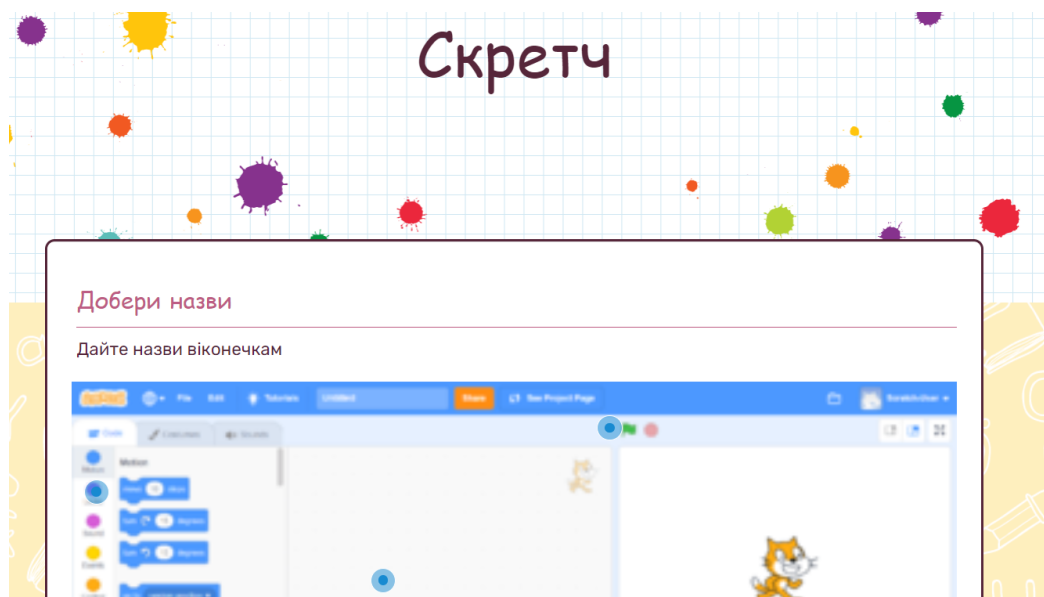
5 найвищих гір світу					
1.	Материк	Розташування	Назва	Довжина	Фото
1.	Азія	китай	Еверест	8848	
2.	Америка	Аргентина	Аконкагуа	6962	
3.	Америка	США	Деналі	6191	
4.	Африка	Танзанія	Кіліманджаро	5895	
5.	Америка	Колумбія	Крістоколь-Колон	5700	
6.	Америка	Каанда	Логан	5959	
7.	Америка	Мексика	Орісаба	5636	
8.	Антарктида	Антарктида	Масив Вінсон	4892	

8. Електронний зошит <https://app.wizer.me/dashboard/community> - дуже зручно як створювати інтерактивні аркуші, так і використовувати аркуші інших користувачів. Аркуш легко пов'язується з classroom або копіюється посилання та прикріплюємо до класу. Діти переходять за посиланням, але треба авторизуватися через Google, виконують цікаві, яскраві завдання, в кінці натискають кнопку "Надіслати" і вчитель в своєму кабінеті бачить всі результати робіт. Працюючи з електронним зошитом можна додавати різні інтерактивні вправи, такі як: заповнити зображення, зіставлення, опитування, сортування, вставляти посилання на інші сайти.

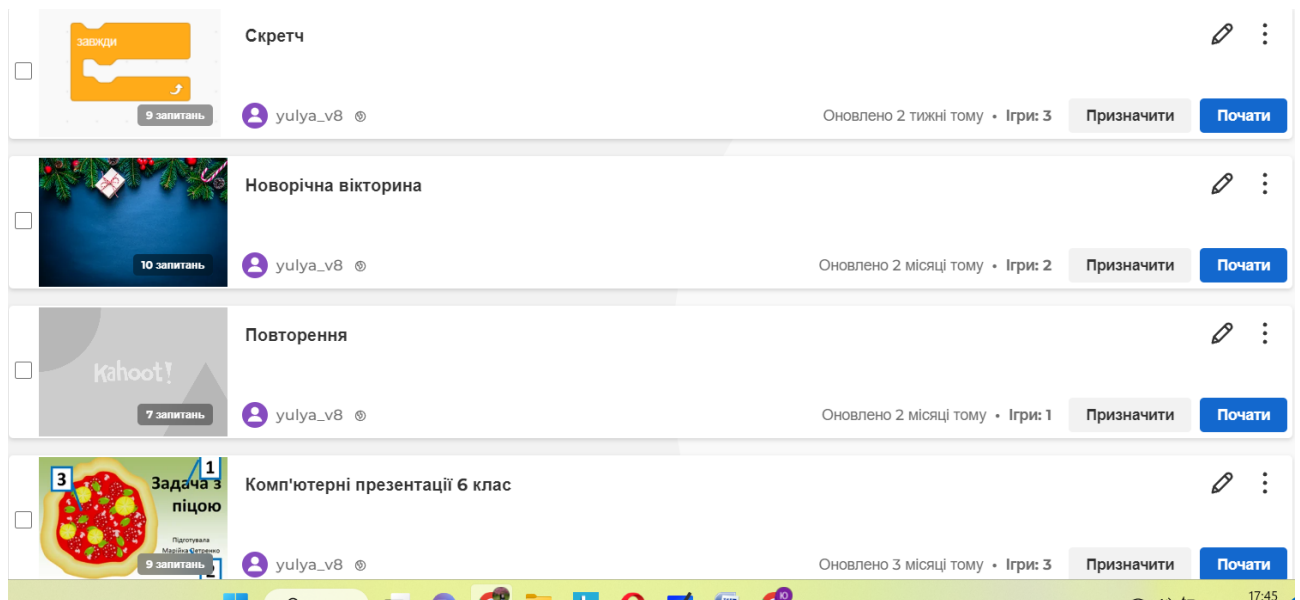
Робота з електронним зошитом. Тема «Пристрої комп'ютера» 5 клас



Робота з електронним зошитом. Тема «Середовище програмування Scratch» 4 клас



9. Kahoot! - онлайн сервіс для створення інтерактивних завдань. Дозволяє створювати тести, опитування, вікторини. Платформу можна використовувати під час роботи з будь-якими віковими категоріями. Добре підійде як для молодшої школи, так і для дорослих людей.



Список використаних джерел

1. МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ: КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ РЕФОРМУВАННЯ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ. URL\\
<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. 11 ключових компетентностей для початкової школи. URL\\
<https://oplatforma.com.ua/article/2108-11-kompetentnostey-uchnya-pochatkovo-shkoli-chek-list-dlya-vchitelya>
3. Ключових компетентності НУШ для здобувачів базової середньої освіти
<https://oplatforma.com.ua/article/2762-yak-klyuchov-kompetentnost-ta-naskrzn-vmnnya-potrbn-uchnyam-5-9-klasv>

Додатки
Додаток А

Клас: 6

Тема Ефекти анімації, рух об'єктів.

Хід уроку

I. Організаційний етап

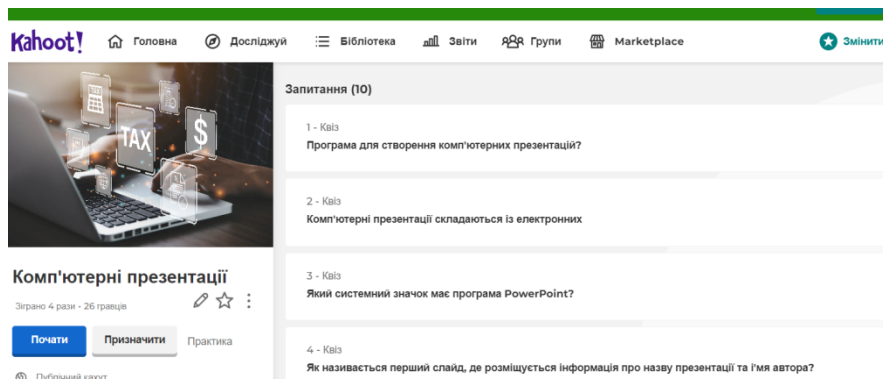
1. Привітання

2.Налаштування на урок

II. Актуалізація опорних знань

1. Гра в Kahoot

- Перевірка знань з використанням інтерактивної вправи.



III. Мотивація навчальної діяльності. Повідомлення теми та мети уроку.

1. Ребус (анімація)
2. Бесіда (робота з презентацією)

РОЗГАДАЙТЕ РЕБУС

Перейдіть за [посиланням](#)
або відскануйте QR code



- Що таке анімація?

Анімація (франц. animation – оживлення) – вид кіномистецтва, в якому рух об'єктів моделюється з використанням мальованих (графічна анімація), об'ємних (об'ємна анімація) або створених з використанням комп'ютерних програм (комп'ютерна анімація) об'єктів.



Клас: 5

Тема: Безпечне користування Інтернетом

Хід уроку

I. Організаційний момент

II. Актуалізація опорних знань

1. Інтерактивна вправа

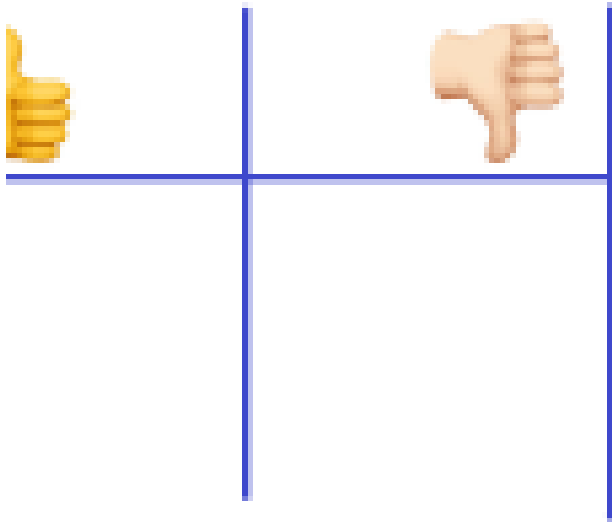
<https://learningapps.org/watch?v=pbjednxxn522>



III. Мотивація навчальної діяльності. Повідомлення теми та мети уроку

- Отже, ми з вами познайомились з Можливостями Інтернету та дізналися, що означають дані поняття. Навчилися добирати ключові слова та шукати потрібну інформацію. Але чи завжди ця інформація є безпечною для нас?! Пропоную сьогодні це з'ясувати.

1. Робота в парах. Гра “ЛайкДизлайк”



Кожній парі треба дібрати твердження про користь та небезпеку відповідної групи. (Онлайн спілкування, Онлайн покупки, навчання, онлайн ігри, GoogleMaps, інтернет-банкінг, соціальні мереж)

Додаток В

Клас: 5

Тема: Пошук інформації в Інтернеті

Хід уроку

I. Організаційний момент

II. Актуалізація опорних знань

1. Вправа “Асоціативний куш”.

-На минулому уроці ми з вами почали вивчати тему “Комп’ютерні мережі”. Давайте згадаємо з чим у вас асоціюється поняття Інтернет – дібравши лише одне слово. Інтернет – (мережа, зв’язок, пошук, ігри, навчання....)

III. Мотивація навчальної діяльності. Повідомлення теми та мети уроку

-Які дії ми можемо виконувати користуючись Інтернетом?

1. Робота в парах “Розгадування ребусів” (кожній парі вчитель надає по 2 Qrcode, учень сканує код та потрапляє на ребус. Розгадані слова з’являються на дошці)



- Отже, всі ці дії ми можемо виконувати та знаходити за допомогою Інтернету. Сьогодні на уроці ми з вами познайомимось з поняттям “ключові слова”, будемо вчитися правильно їх добирати та шукати інформацію відповідно до ключових слів.