

*Презентація
досвіду роботи
вчителя інформатики
Вельбівської гімназії
Великобудищанської сільської ради
Полтавської області
П'ютюнник Юлії Михайлівни*



Педагогічне кредо: «Любити свого учня всяким:
талановитим чи не дуже, веселим чи сумним, спокійним чи
непосидючим...Спілкуватися з ним, навчати й радіти, бо
учень це свято, яке триває доти, поки ти є разом із ним»

Життєве кредо: «Надзвичайні люди формуються не завдяки красивим
а власною працею та її результатами» А.Енштейн



НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА РОБОТА



Навчальна



Виховна



Методична



Творча

НАВЧАЛЬНА ДІЯЛЬНІСТЬ

**Загальний педагогічний стаж 16 років,
вчителем інформатики – 4 роки.**



**В своїй роботі я намагаюся використовувати
інноваційні підходи, комп'ютерні технології,
ігрові вправи.**

**Систематично проводжу уроки з
використанням
інтерактивних прийомів.**

Актуальність

Роль інноваційних технологій у сучасній освіті.

Мета

Розвиток критичного мислення, креативності та цифрових навичок учнів.

Завдання

Застосування інноваційних підходів для підвищення інтересу учнів до предмету.



- ✓ Фліп-клас (перевернуте навчання) - учні вивчають матеріал вдома за допомогою відео або підручника. На уроці акцент на практичних завданнях.
- ✓ Гейміфікація - використання навчальних ігор та платформ (Лабіринт, LearningApps), розвиток мотивації через гру.
- ✓ Проєктна діяльність - сприяє забезпеченню умов для розвитку індивідуальних здібностей та нахилів дитини, учить творчо мислити та інтелектуально вдосконалюватись. Він орієнтує учнів на самостійну, парну чи групову діяльність та активізацію навчання, при цьому реалізується творчий підхід до вирішення певної проблеми (створення презентації, відео, діаграм...)



Інструменти для роботи з учнями:

Google Workspace, Scratch та Python

Сервіси для візуалізації даних:

Canva, Krita, Paint 3D

Інноваційні прийоми:

Метод **Веб-квест** (webquest) — це проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Брейнштормінг (brainstorming — мозковий штурм) — метод організації групової творчої роботи, який полягає у продукуванні максимальної кількості креативних ідей за короткий проміжок часу для вирішення складних інтелектуальних завдань.

Результати впровадження:

- ✓ підвищення успішності учнів;
- ✓ розвиток ключових компетентностей;
- ✓ цифрової грамотності;
- ✓ креативності та критичного мислення;
- ✓ зростання цікавості у навчанні



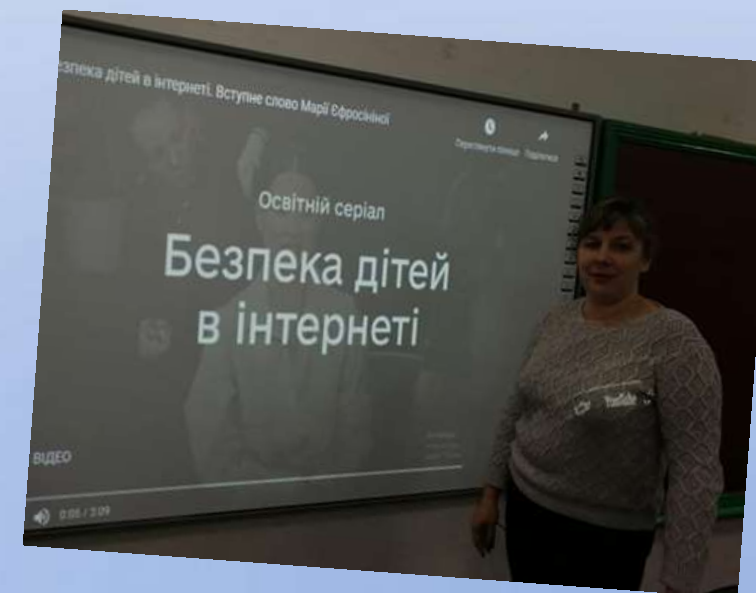
ВИХОВНА ДІЯЛЬНІСТЬ

Як класний керівник приділяю увагу формуванню та розвитку колективу.
Виховна робота з класом має не менше значення, ніж навчальна діяльність.

Основні функції:

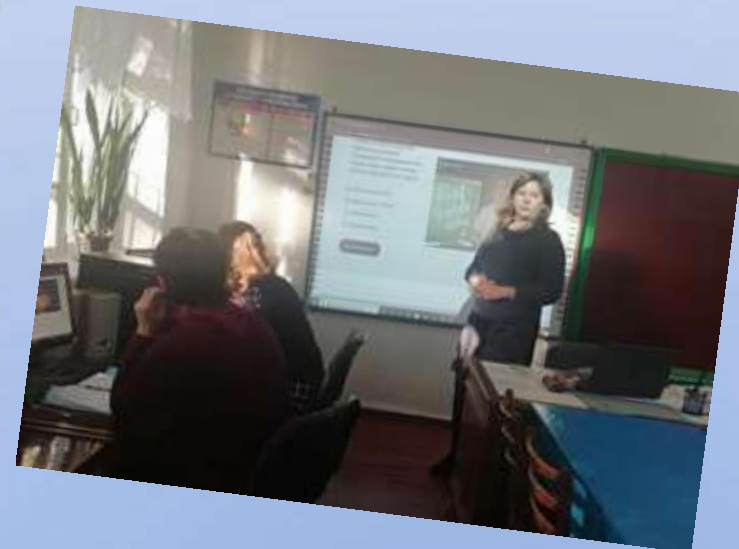
- ✓ діагностуюча;
- ✓ комунікативна;
- ✓ виховна;
- ✓ організаційна;
- ✓ розвивальна;
- ✓ методична;
- ✓ стимулююча;
- ✓ оцінювальна;
- ✓ охоронно-захисна;
- ✓ корекційна





МЕТОДИЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ

Методична проблема «Формування життєвих компетентностей на уроках інформатики через впровадження інноваційних інформаційних технологій»



Формування інформаційно-комунікаційних компетентностей відбувається в процесі різноманітних видів діяльності на уроках та поза уроками: активних, інтерактивних, індивідуальних, групових. Всі вони важливі, бо діюча особистість повинна зуміти виконати й просту механічну роботу, й складну творчу.



**Життєва
компетент-
ність**

знання

вміння

**життє-
вий
досвід
особис-
тості**

**життє-
творчі
здатності**

необхідні для
розв'язання
життєвих
завдань і
продуктивного
здійснення
життя як
індивідуаль-
ного життєвого
проєкту

Домінуючою на уроках інформатики є інформаційно-комунікативна компетентність, яка представлена як система компетентностей:

Інформаційна компетентність пов'язана з формуванням уміння самостійно шукати, аналізувати, відбирати необхідну інформацію, трансформувати, зберігати та транслювати її.





1

- **технологічна** (усвідомлення комп'ютера як універсального автоматизованого робочого місця для будь якої професії)

2

- **алгоритмічна** (усвідомлення комп'ютера як універсального виконавця алгоритмів і універсального засобу конструювання алгоритмів)

3

- **модельна** (усвідомлення комп'ютера як універсального засобу інформаційного моделювання)

4

- **дослідницька** (усвідомлення комп'ютера як універсального технічного засобу автоматизації навчальних досліджень)

5

- **методологічна** (усвідомлення комп'ютера як основи інтелектуального технологічного середовища)

Життєві компетентності при викладанні інформатики сприяють:



Життєві компетентності при викладанні інформатики допомагають в:

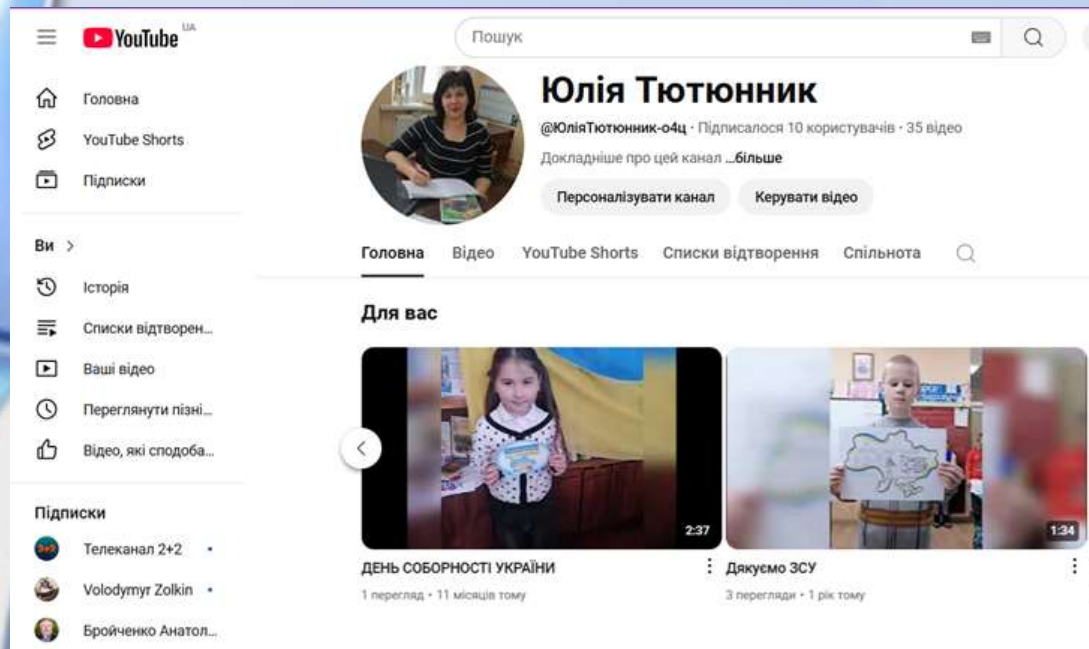
- 
- опануванні навичок застосування учнями базових понять;
 - зростанні інтересу учнів до вивчення інформатики і в цілому до навчання;
 - розвитку духовних цінностей особистості;
 - формуванні гуманістичної системи спілкування між учителем та учнями;
 - перетворення кожної дитини на самостійно мислячу особистість, здатну поважати себе й інших

ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ

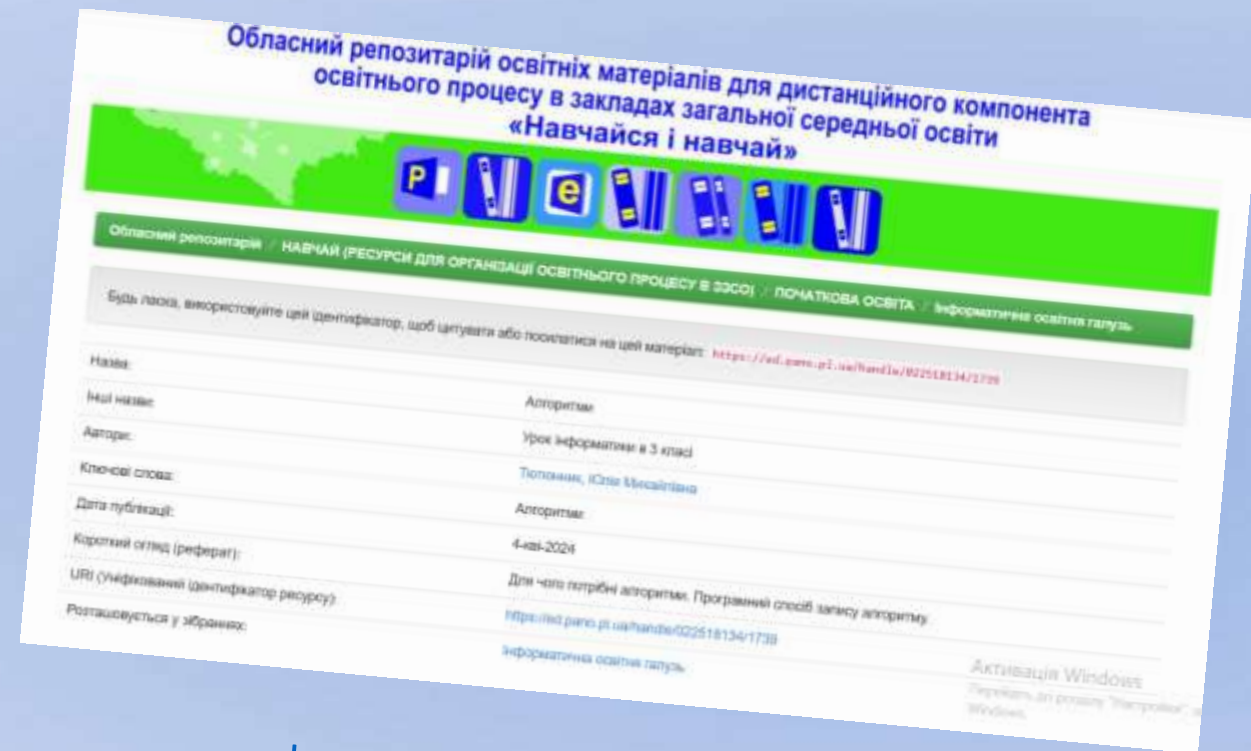
Завданням учителя, зацікавленого в результатах своєї праці, є постійний творчий пошук, системна робота, апробація нових, нетрадиційних форм і прийомів навчання і, водночас, вдосконалення та відшліфування давно відомих, традиційних.



МОЇ НАПРАЦЮВАННЯ

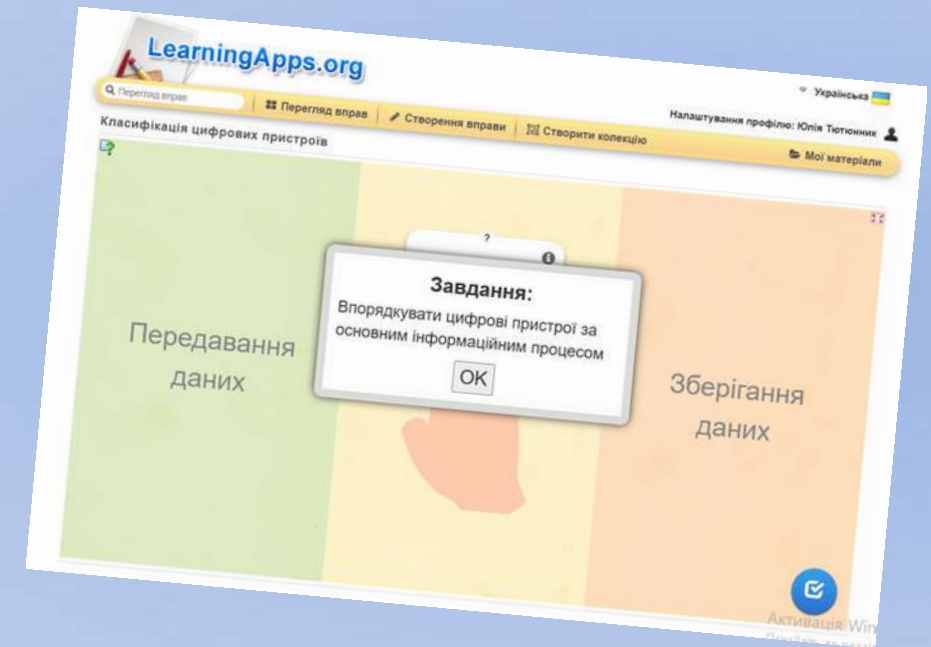
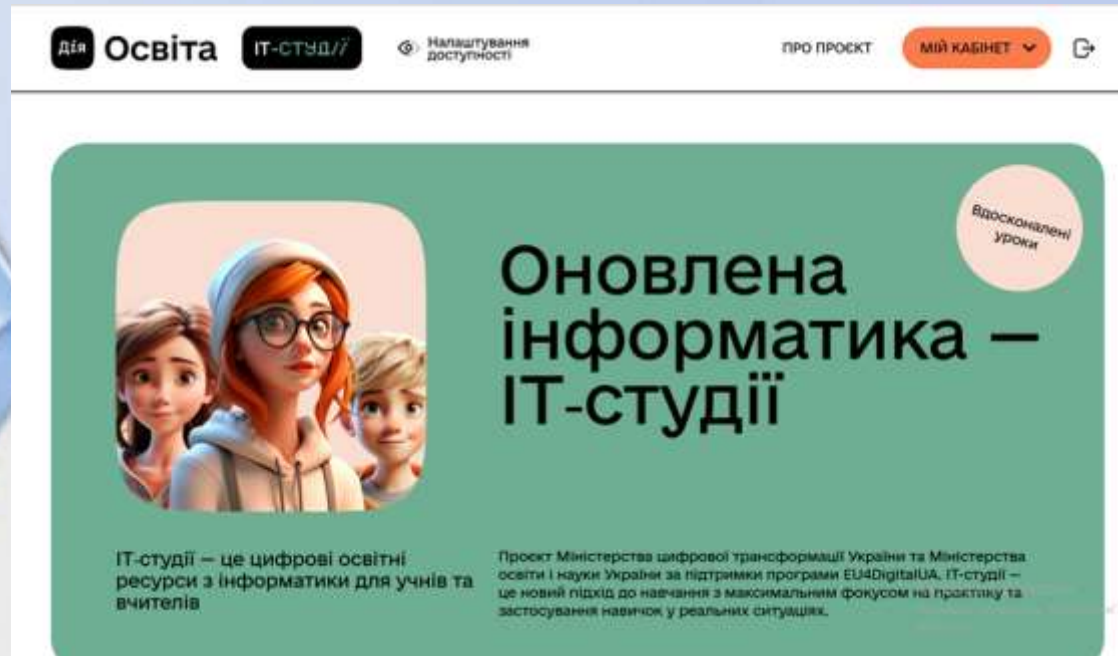


<https://youtube.com/channel/UCKeZJkz3gmlwm0lswgTZj8A?si=LEg5x6Aa1VVK8QJ8>



<https://ed.pano.pl.ua>

ВИКОРИСТОВУЮ В РОБОТІ



РЕЗУЛЬТАТИ РОБОТИ

