

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ ДЛЯ РОЗВИТКУ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ШКОЛЯРІВ

(Лаптева В., здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти,
Алексеева Г. М., кандидатка педагогічних наук, доцентка,
Кравченко Н. В., кандидатка фізико-математичних наук, доцентка,
Горбатюк Л. В., кандидатка педагогічних наук, доцентка)
Бердянський державний педагогічний університет, м. Бердянськ, Україна

Актуальність. Метою сучасної системи освіти є набуття учнями навичок самостійного мислення, розуміння понять і понять, розуміння важливості створення інформації, яку слід самостійно шукати в Інтернеті, виходячи з власних потреб і своїх запитів, керуючись медійне суспільство сучасності та застосування до конкретних ситуацій.

З цієї причини важливо сформувані в учнів мотиви та цілі, пов'язані з пізнавальною діяльністю, які реалізовуватимуться поза навчальним процесом. Уміння вчитися є фундаментальним умінням учнів, і його формування є одним із головних завдань сучасної освітньої системи. Уміння вчитися вимагає самостійного визначення цілей навчання, самостійного вивчення методів і джерел інформації, інтересу до результатів пізнавальної діяльності та зусиль для підвищення ефективності та досягнення точних результатів. Дослідження психологів і педагогів, досвід учителів свідчать про те, що для того, щоб навчити учнів вчитися самостійно і творчо, необхідно залучати їх до структурованої спеціалізованої діяльності. Враховуючи нові вимоги до навчальної діяльності учня, навчання особистості потребує нових методів, прийомів і прийомів [1, 2].

Інноваційні методи та підходи до навчання на уроці сприяють формуванню цілеспрямованих знань, умінь і навичок, необхідних для активної участі в навчальному процесі. Використання інтерактивних технологій навчання вчить учнів самостійно досліджувати, систематизувати та узагальнювати інформацію.

Інтерактивне навчання є важливим способом організації інтелектуальної діяльності з конкретною реальною метою – створити комфортне навчальне середовище, в якому кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальне розширення [3].

Тому **метою дослідження** є розвиток інформаційної грамотності з інформатики та постійного спілкування між викладачем і студентом, студентом і студентом. Спілкування між усіма членами команди триває. У навчанні за цією моделлю використовуються практичні роботи та ігри, дискусії, мозкові штурми, фронтальні опитування, круглі столи, диспути тощо.

Основне дослідження. Зміст курсу інформатики дозволяє вчителю створити відкрите, сприятливе середовище в класі для обміну ідеями та ідеями, а також дозволяє одночасно викладати навчальні матеріали, опитувати студентів і виконувати практичні проекти, що є дуже важливим фактором в інформатиці освіти [4].

Основна структура уроку, яка зустрічається в більшості курсів, незалежно від характеру самого курсу, і ми опишемо методи та стратегії, які дозволяють навчальній діяльності студентів працювати в межах курсу для ефективного засвоєння матеріалу, розвитку практичних навичок або креативності [5].

Давайте розглянемо деякі з них:

1. *Цілепокладання*. Ця частина курсу призначена для формулювання мети діяльності, ідеї можливих результатів і підходу до матеріалу та конкретних дій, які можуть гарантувати, що він або вона зможе це зробити. Відповідно до цього прикладу предмет дослідження може бути виражений не стандартним поясненням, що «тема дослідження – це...» супровід, а описом основної проблеми дослідження, визначенням її причин, необхідності та які заходи будуть вжиті для її вирішення.

Для цього я використовую широко відомий і описаний в літературі метод «Мозковий штурм» [1]. Мозковий штурм заохочує студентів висловлювати ідеї та креативність, він дає їм можливість вільно висловлюватися. Мета мозкового штурму – зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх учнів за короткий проміжок часу. Після представлення проблеми та чіткого формулювання питання в задачі (бажано написаного на дошці) я запрошую всіх коментувати, пропонувати ідеї, використовувати слова чи фрази, пов'язані з проблемою це не дитина. Усі пропозиції зазначені на дошці у вигляді представлення без зауважень, коментарів чи питань.

Приклад: Тема: «Поняття персонального навчального середовища. Хмарні технології». (9 клас).

Інтерактивна вправа «Мозковий штурм»

Як ви думаєте, що таке індивідуальне навчальне середовище?

На вашу думку, як хмарні технології використовуються в особистому навчальному середовищі?

Усі данні вказані на дошці. Потім обирають відповідні форми та шукають спільну думку. Після цього я викладаю тему, цілі та завдання, очікувані результати курсу.

2. *Цілеореалізація*. Актуалізація й корекція опорних знань.

Методичний прийом «Незакінчені речення».

Такий підхід дає можливість більш ефективно працювати над тим, як висловлювати свої думки, порівняно з іншими. Робота за цією методикою дає змогу присутнім долати стереотипи, вільно висловлюватись на запропоновані теми, використовуючи силу стислого, але необхідного прийому. Визначивши тему для висловлювання учнями, вони утворюють неповні речення і пропонують учням завершити висловлювання. Кожен, хто йде далі в розмові, повинен почати свою розмову із запропонованого методу. Учні працюють з відкритими реченнями.

Приклад: Тема «Додавання анімаційних ефектів до об'єктів слайда. Анімаційні ефекти зміни слайдів.» (6 клас).

Методичний прийом «Незакінчені речення»

Презентація – це ... (процес подання інформації як за допомогою технічних засобів, так і без них).

Презентація призначена для ... (представлення нових товарів, продуктів, послуг, ідей тощо) .

Слайд – це ... (окрема екранна сторінка, яка може містити текст, зображення, відео та звукові елементи, гіперпосилання).

Цілеорієнтація. Сприйняття й первинне усвідомлення навчального матеріалу, осмислення зв'язків і співвідношень в об'єктах вивчення.

Методичний прийом «Крісло автора».

Підхід включає в себе бачення для підвищення самооцінки студентів. Структура завдання: викладач залишає місце викладача в аудиторії на користь студента, який має виступити з доповіддю (рефератом, заміткою тощо). Учень, займаючи місце вчителя, відчуває право на вищу посаду. Це підвищує не тільки самооцінку, а й бажання вдосконалювати свої навички.

Приклад: Тема: «Величини (змінні і константи), їхні властивості. Прості типи величин» (8 клас)

Студент готує коротку доповідь і планує виступ перед класом на основі матеріалів, наданих викладачем.

Заходи та заходи. Підсумок дослідження.

Наприкінці уроку завжди треба підбивати підсумки зробленого на уроці. Підводячи підсумок, важливо розуміти як студенти отримали інтегровані знання, так і їхнє ставлення до курсу.

Приклад: Для підбиття підсумків уроку можна застосувати метод «Мікрофон».

Учням пропонується закінчити речення «Сьогодні, працюючи на уроці, я зрозумів ...»

Крім вищезазначених прийомів використання комунікативних стратегій, необхідним і доцільним при вивченні окремих тем є робота в колаборації, що дає змогу побачити вміння та навички кожного учня для виконання конкретного глобального проекту, зосередження на реалізації функціональних завдань проекту. Автоматизація процесу продовжується, припускаючи, що його можна виконати без допомоги вчителя.

Діяльність міркування особливо важлива для набуття інформаційної грамотності.

Наприклад, пропонуємо учням проекти: «Роль Інтернету в нашому житті», «Імена та відкриття в історії інформатики».

Основні висновки. У таких проектах учні розвивають свою креативність, незалежність і, що найважливіше, позитивні результати, які підвищують їхню самооцінку. Учні, успішно виконавши завдання проекту, демонструють самосвідомість.

Нові технології навчання, засновані на інформаційно-комунікаційних технологіях, дозволяють консолідувати навчальний процес, підвищуючи швидкість сприйняття, розуміння та закріплення більших масивів знань. Сучасні комп'ютерні технології відкривають нові можливості для вчителя, дозволяючи йому насолоджуватися захоплюючим процесом навчання разом із учнем. Такі заняття сприяють емоційному розвитку дітей. Навіть менш досвідчені студенти добровільно працюють з комп'ютером. А якщо змушувати учнів працювати для навчання, викликати інтерес, то й результати будуть вищі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева Г. М. *Формування готовності майбутніх соціальних педагогів до застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності*. Монографія. Бердянськ: БДПУ. 2014.
2. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики / Під заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: «К.І.С.», 2004. 112 с
3. Кравченко Н., Алексеева Г., Горбатюк Л., Хоменко С. Організація виховної роботи закладу освіти під час карантину засобами інформаційно-комп'ютерних технологій. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. Серія : Педагогічні науки : зб. наук. пр. Вип. 1. Бердянськ : БДПУ, 2022. С. 177-188.
4. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. *Key competences for lifelong learning* [Електронний ресурс] http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_en.htm
5. Shchetynina, O., Kravchenko, N., Horbatiuk, L., Aliksieieva, H., & Mezhuyev, V. Trello as a Tool for the Development of Lifelong Learning Skills of Senior Students. *Postmodern Openings*. 2022. 13(2), 143-167. <https://doi.org/10.18662/po/13.2/447>