

*Остапівська Ірина*

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки*

## **ПРИКЛАДИ ЗАВДАНЬ ДЛЯ ПОЗАКЛАСНОЇ РОБОТИ З ІНФОРМАТИКИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Сьогодні важко знайти сферу людської життєдіяльності, у якій би не використовувались інформаційні технології (ІТ) і комп'ютери. Саме тому одним із пріоритетних завдань сучасної початкової освіти є озброєння школярів необхідними знаннями, уміннями та навичками у сфері інформатики і комп'ютерної техніки, ІТ. За такого підходу основним завданням класовода у процесі навчання інформатики полягає у тому, щоб розгорнути перед школярами все різноманіття видів діяльності у її сфері, допомогти знайти максимально відповідні їх інтересам і можливостям, заохотити до самостійних пошуків і творчості. Варто, проте, пам'ятати, що програмні вимоги з інформатики для учнів початкових класів у поєднанні з шкільними підручниками і чинною методикою навчання, розраховані на так званого "середнього" учня. Однак, на практиці має місце різке розшарування учнів на три групи: 1) на тих, хто легко і з цікавістю засвоюють програмний матеріал з інформатики, 2) на тих, хто домагається при вивченні інформатики лише задовільних результатів, і 3) тих, кому успішне вивчення предмету дається із великими труднощами (цій групі школярів, за звичай, інформатика як наука нецікава). Все це і призводить до необхідності індивідуалізації навчання інформатики, однією із форм якої є позакласна робота.

Варто також зазначити, що на сьогодні питанням позакласної роботи займалися Н. Волкова, В. Галузьяк, О. Городецька, М. Фіцула та ін.; проблеми викладання інформатики та використання інформаційних технологій (у тому числі – в початковій школі) досліджували О. Коршунова, В. Кремень, Н. Морзе, О. Рибалко та ін.

Сьогодні серед педагогів не існує єдиного означення поняття "позакласна робота". Її розуміють і як різноманітну діяльність учителів, вихователів, спрямовану на виховання учнів і здійснювану в позаурочний час [1, с. 170]; і як

різноманітні форми навчання, які практикують у загальноосвітніх навчальних закладах у позаурочний час [2, с. 239]; і як складову частину навчально-виховної роботи у школі, одну із форм організації учнівського дозвілля, котра організовується і проводиться у позаурочний час учнівськими органами самоврядування (із допомогою та підтримкою педагогів) [4, с. 263]; і як різноманітну спрямовану на задоволення інтересів та запитів школярів освітню та виховну роботу, яку організовує педагогічний колектив у позаурочний час для школярів [3, с. 466].

Врахувавши наведені означення, під позакласною роботою будемо розуміти складову частину навчально-виховної роботи, одну із форм організації дозвілля учнів, яка проводиться у позаурочний час.

Поняття позакласної роботи широке і неоднозначне, воно включає у себе різні за змістом, призначенням, методикою проведення, формами і способами керівництва заняття. До них, наприклад, можна віднести засідання предметного гуртка (математичного, природничого тощо), позакласне читання, екскурсії, вікторини, КВК, проведення шкільних свят і вечорів, тематичних виховних годин тощо. Але в одних випадках (гурток, позакласне читання, вікторина) нею керує учитель, в інших (організація дозвілля та розваг) вона набуває характеру діяльності учнів на основі самоврядування. Проте, не зважаючи на усі вище перераховані варіативні аспекти, для ефективності будь-якого позакласного заняття з інформатики із молодшими школярами педагогам варто приділяти увагу віковим особливостям сприйняття учнів початкових класів, у наслідок яких дітям цього віку тяжко свідомо, без певних "стимулів" зосереджувати і підтримувати увагу на одному предметі, довго виявляти високий рівень пізнавальної активності. Ефективним засобом для вирішення цих проблем (особливо – у позакласній діяльності) є застосування ігрових моментів, елементів змагань, використання різноманітної, яскравої і пізнавальної наочності. Сьогодні існує багато форм та методів реалізації принципу наочності в формі своєрідної гри чи змагання, розглянемо деякі із них. Зосередимо увагу на дидактичних матеріалах, які можна використовувати для індивідуальної, групової, фронтальної позакласної роботи з інформатики: 1) ребусах, 2) кросвордах, 3) криптограмах.

1. Ребуси. Найкраще засвоюються ті знання, які отримуються самостійно як результат міркувань, практичної діяльності, наукових дослідів. Ребус – це один із різновидів графічних головоломок; у них за допомогою зображень та певних правил "кодуються" окремі слова і, навіть, фрази (рис. 1).



Рис. 1. Приклади ребусів

Перед роботою над ребусами педагог повинен обов'язково ознайомити школярів із правилами ребусів і розв'язати кілька разом із дітьми. Їх можна використовувати для проведення конкурсів, вікторин, на заняттях інформатичного гуртка і як рубрику в стінгазеті тощо.

2. Кросворди. Сьогодні існує величезна кількість типів кросвордів (інколи їх також називають "хрестиківками"), причому зашифровуватися можуть не тільки слова, але й – числа. Особливістю будь-якого кросворду є те, що будь-яке слово (число) є відповіддю на питання, яке може біти подане словесно або графічно, і кожне слово (число) має хоча б одну спільну літеру (цифру) з іншими. Також поширеними є кросворди іншого типу: у них немає ключових запитань, подано порожню сітку, у яку вписано одну або 2–3 відповіді, усі слова (числа)-відповіді; завдання полягає у тому, щоб заповнити сітку кросворду.

3. Криптограми. Інформатика тісно пов'язана із кодуванням інформації. Кодування є своєрідним "шифруванням" даних, зміст якого полягає у поданні інформації певної форми подачі в іншій формі. Існує величезна кількість криптограм, проте у початкових класах доцільно використовувати ті з них, у яких відбувається посимвольна заміна повідомлень. Тобто, певній букві ставиться у відповідність за певним правилом одна і тільки одна інша буква, символ або цифра. При цьому обов'язково повинні бути слова-"ключі", за допомогою яких можна відгадати повідомлення. Ключові слова можуть бути безпосередньо

співставлені із символами "шифру" (рис. 2), а можуть бути відповідями на запитання (рис. 3).



Рис. 2. Криптограма із безпосереднім співставленням символів (тема: "Графічний редактор")

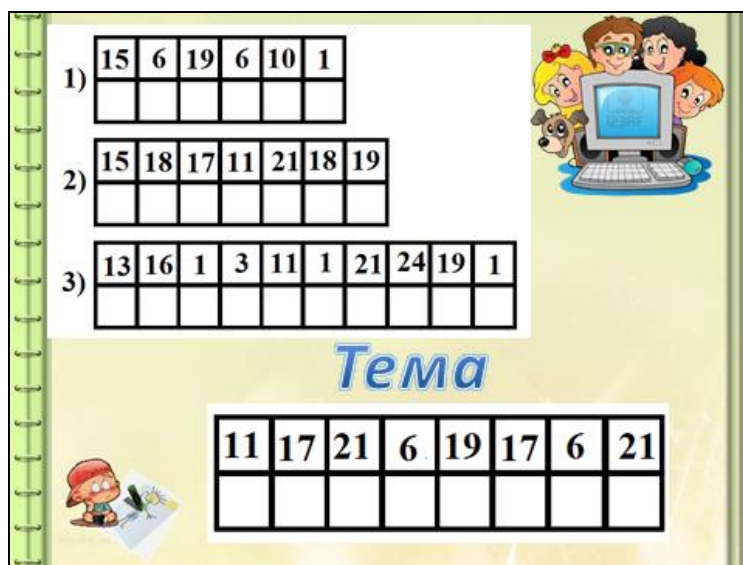


Рис. 3. Криптограма із безпосереднім співставленням символів (тема: "Інтернет")

(У випадку зображеному на рис. 3 запитання до ключових слів: 1) об'єднання кількох комп'ютерів (мережа); 2) пристрій комп'ютера, на якому відображається уся інформація (монітор); 3) пристрій комп'ютера для введення інформації (клавіатура)).

Варто також зазначити, що і ребуси, і кросворди, і криптограми педагоги можуть знайти у готовому вигляді, так і створювати самостійно. Для того, щоб створити, наприклад, ребус учитель може використати Інтернет для пошуку

необхідних графічних зображень, а потім змакетувати колаж-ребус із використанням графічного (найчастіше – це Paint), текстового (наприклад, MS Word) редакторів. Надалі їх можна використовувати для індивідуальних робіт на картках (їх потрібно роздрукувати) або групової чи фронтальної роботи (у цьому випадку можна виготовити паперові таблиці або подати їх у формі презентацій створених, у майстрі презентацій MS PowerPoint).

Іще одним позитивним моментом від використання вище вказаних засобів у позакласній роботі з інформатики у початкових класах є можливість розвитку творчих здібності і креативності школярів, стимулювання пізнавальної активності. З цією метою можна запропонувати учням (орієнтовно 2–3 класів) відтворити зразки ребусів та доповнити їх за власним бажанням або самостійно створити ребуси, криптограми чи кросворди (найкраще такі завдання давати під час роботи із учнями 3–4 класів). Працюючи над такими завданнями школярі розвивають навички роботи із програмним і апаратним забезпеченням комп'ютера, аналітичного ставлення до інформації, художній смак, креативність, самостійність та самокритичність, уміння співпрацювати тощо.

Підсумовуючи проведену роботу можна стверджувати, що ефективність позакласної роботи з інформатики у молодших класах як для навчання предмету, так і для формування різнобічно розвиненої особистості значно підвищиться із використанням різноманітної наочності та дидактичних матеріалів, які дозволяють створювати ігрові ситуації та застосовувати елементи змагань. Зокрема, це стосується ребусів, криптограм і кросвордів. Проте, оскільки сьогодні існує велика кількість дидактичних засобів подібного типу, детальнішого аналізу потребують аспекти використання завдань із логічним навантаженням, головоломок тощо.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волкова Н. П. Педагогіка : Посібник для студентів вищих навчальних закладів / Наталія Павлівна Волкова. – К. : Видавничий центр "Академія", 2001. – 576 с. – (серія "Альма-матер").
2. Галузьяк В. М. Педагогіка : Навчальний посібник / В. М. Галузьяк, М. І. Сметанський, В. І. Шахов. – [2-ге вид., випр. і доп.] – Вінниця : Книга-Вега, 2003. – 416 с.
3. Педагогіка : підручник / під. ред. М. Д. Ярмаченка. – К. : Вища школа, 1984. – 544 с.
4. Український педагогічний словник / упор. Семен Устимович Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.