**Опис досвіду роботи з реалізації проблеми**

**«Формування соціальної компетентності учнів засобами інтерактивного навчання»**

***Моє життєве кредо:*** *«Навчати та виховувати так, щоб у кожному дитячому серці запалити вогник пізнання, мислення, добра.»*

**Педагогічне кредо:**

Кожній дитині - світло знань,

Кожній дитині - світло любові,

Віру в сили свої без вагань

Як запоруку щасливої долі.

Освіта, яка не вчить жити  успішно в сучасному світі, не має ніякої цінності. Кожен із нас приходить у життя з природженою здатністю жити успішно й щасливо. А ми повинні збагатити цю здатність знаннями і навичками, які допомогли б нам її реалізувати якомога ефективніше.

*Р.Т.Кійосакі*

Кожна людина бажає собі успіху та щастя. Як можна навчити дитину бути щасливою та успішною? Яка роль вчителя у житті дитини? Дитина проводить у школі велику частину свого життя, тому школу можна вважати другою домівкою. Працюючи з дітьми, я намагаюсь забезпечити, щоб роки перебування у школі були цікавими та корисними для дитини. Вважаю, що якнайкраще сприяють цьому інтерактивні методи навчання, при яких відбувається активна взаємодія всіх учасників навчання. Сучасна система навчання не може орієнтуватись лише на засвоєння знань, запам'ятовування матеріалу. Учні повинні мати дещо інші навички: бути творчими та ініціативними, вміти критично мислити та вирішувати проблеми, мати комунікативні навички та навички співробітництва, вміння працювати з інформацією, бути грамотним у галузі інформаційно-комунікаційних технологій, могти адаптуватися до різних ролей в суспільстві, застосовувати знання та вміння в конкретних умовах у своєму подальшому житті, формулювати та відстоювати власну думку, бути старанними, пунктуальними і надійними, тобто володіти навичками випускника ХХІ століття, які сформульовані корпорацією Intel (Додаток А). Саме інтерактивні технології можуть забезпечити досягнення успіху та щастя.

Дещо змінивши слова китайського педагога Конфуція, можна сформулювати кредо інтерактивного навчання, якого я постійно намагаюсь дотримуватись:

Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу й чую,

я трохи пам’ятаю.

Те, що я чую,

бачу й обговорюю,

я починаю розуміти.

Коли я чую, бачу,

обговорюю й роблю,

я набуваю знань і навичок.

Коли я передаю знання іншим,

я стаю майстром.

Поставивши перед собою такі цілі та завдання кожен учень зможе спроектувати стратегічні напрямки свого життя, знайти своє місце і роль у суспільстві, стати успішним. Це й зумовило вибір проблеми над якою я працюю: «Формування соціальної компетентності учнів засобами інтерактивного навчання».

Інформатика як шкільний предмет, що з’явився порівняно недавно, від самого початку орієнтована на інтерактивні форми навчання. Індивідуальна робота кожного учня на персональному комп’ютері поєднується з груповою роботою під час вивчення нового матеріалу, роботи над проектами, роботи в мережі. Використання комп’ютерної техніки та мультимедійних засобів, які рекомендовані на інших предметах, є звичайними засобами навчання на уроках інформатики. При вивченні курсу інформатики відбувається тісна взаємодія з іншими предметами, наприклад, учні створюють презентації, блоги та сайти з профільних предметів, розв’язують математичні, фізичні та економічні задачі при вивченні електронних таблиць.

На уроках інформатики здійснюється формування всіх ключових компетентностей учнів: соціальної, комунікативної, полікультурної, самоосвітньої та компетентності творчої діяльності. Неможливо відокремити формування соціальної компетентності від будь-якої іншої, але вчитель може змістити акценти діяльності учнів на уроці (Додаток Б).

Теоретичні та практичні розробки в галузі інтерактивних методів навчання школярів належать О.І.Пометун, О.Л. Пироженко, Г.І.Коберник, Н.С.Побірченко, В.О.Сухомлинському, Ш. Амонашвілі, В. Шаталова.

Сутність інформаційних технологій навчання та особливості їх використання у навчальному процесі розглядали такі науковці: М.Анісімова, В.Глушков, М.Жалдак, В.Монахов, І Підласий.

Про роль, значення соціалізації учня знаходимо в працях О. Савченко, О.Сухомлинської, С. Гончаренка, Н. Ничкало, В. Бондаря, В. Болгаріної, С. Бондар, М. Євтуха, О. Сердюка.

Проблема змісту і структури соціальної компетентності, а отже, соціалізації школяра є одночасно досить актуальною й складною для вирішення. (Додаток В)

На думку вчених, українське суспільство потребує висококваліфікованих і професійно компетентних фахівців, тому проблему соціалізації учнів слід розглядати з позиції вміння організовувати свої взаємини із суспільством, щоб досягти в цьому успіху, успішно самореалізуватися в соціумі, необхідно постійно вдосконалювати знання, навчатися використовувати їх практично.

Я організовую та проводжу таке навчання через впровадження системи інтерактивних уроків. Використовуючи інтерактивні технології навчання під час викладання інформатики, я маю можливість організовувати взаємодію між учнями, співробітни­цтво, діти поєднують свої зусилля для досягнення спільного результату. Яка ж роль вчителя? Саме педагог є організатором процесу навчання, лідером активної групи учнів. Інтерактивні технології навчання найбільш відповідають особистісно-орієнтованій моделі навчання, що є парадигмою сучасної освіти. Такі прийоми підводять дітей до висновку, що знання, здобуті у школі, можуть бути корисними у житті. Крім того, я впроваджую такі прийоми, що створюють проблемні ситуації, щоб викликати у дітей зацікавленість, бажання мислити, отримувати знання. Вчу учнів спільно розв’язувати проблеми, при цьому використовую рольові ігри, де кожен учасник має свою думку і відстоює власну позицію. Це сприяє формуванню в учнів комунікативних умінь і навичок, виробленню в них системи власних цінностей, створенню атмосфери співробіт­ництва і творчої взаємодії в навчанні.

При традиційному навчанні учень повинен засвоїти та відтворити матеріал. Учні, як правило, не спілкуються і виконують ніяких творчих завдань. На відміну від традиційного навчання, суть інтерактивного навчання полягає в тому, що позиція учнів в навчальному процесі стає активною: співнавчання, взаємонавчання, підвищується мотивація навчання завдя­ки тому, що активізуються інтереси самих учнів, виникає атмосфера співробітництва, краще усвідомлюється і засвоюється матеріал. Американськими вченими було проведене дослідження, яке показало, що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити відсоток рівня засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю. (Додаток Г)

Під час використання інтерактивних прийомів навчання, я спостерігаю, як усі учні включаються в роботу над розв’язанням спільної проблеми. Спостерігаючи за ними, отримую інформацію про характер пізнавальної діяльності, індивідуальні особливості учнів у підходах до навчання, нову змістову ін­формацію навчального характеру із джерел, якими користувались учні. При цьому ролі викладача та учня перебувають у певній рівновазі: обидва працюють для того, щоб навчатись, ділитись своїми знаннями, досягненнями, певним життєвим досвідом, адже, як говорить східна мудрість:«Кожна людина тобі не другіне ворог*,* а вчитель*»*. Я постійно переконуюсь у великій мудрості, що закладена в цих словах.

Вважаю, що на початку уроку вчитель повинен емоційно налаштувати учнів на успішну роботу, створити сприятливий психологічний клімат для творчого розвитку особистості, пробудити інтерес до навчання, пізнання та саморозвитку. Відносини між учасниками навчально-виховного процесу повинні бути щирими, відкритими, доброзичливими, демократичними, що сприяє активізації навчальної діяльності школярів. Вчитель повинен привити учням любов до свого предмету, оскільки, як відомо, учні навчальний предмет сприймають через призму вчителя, що його викладає.

Наступний обов’язковий крок сучасного уроку – мотивація. Мета мотивації — викликати в учнів за­цікавленість темою уроку, показати напрямки практичного застосування матеріалу. Для цього використовую проблемні ситуації, цікавий історичний матеріал, завдання-жарти, моделюю життєві ситуації, які викликають в дітей здивування, інтерес до вирішення за­вдання, налаштовують на співпрацю.

Знання має цінність лише тоді, коли воно використовується на практиці та усвідомлюється теоретично. На цьому етапі застосовую розповідь учителя, бесіду, демонстрування наочності, використовую інформаційно-комунікаційні технології, та нескладні інтерактивні технології: «Мозковий штурм», «Мікрофон» тощо. Такі прийоми підводять школярів до висновку, що знання з теми можуть бути використані у житті.

При оголошенні теми, мети та очі­куваних результатів уроку полягає в тому, що учні мають зрозуміти зміст і кінцевий результат своєї діяльності. Таким чином, підводжу учнів до думки, що правильно визначені, а потім досягненні результати не тільки на уроці, а й у подальшому житі – 90% їхнього успіху.

Цен­тральною частиною уроку є інтерактивна вправа, це основний етап уроку – практичне засвоєння матеріалу, досягнення поставлених завдань, закріплення нового матеріалу, під час якого вибір прийомів та методів залежить від класу, рівня підготовленості учнів, теми уроку.

У своїй роботі використовую такі методи та технології інтерактивного навчання:

* робота в парах і невеликих групах;
* учнівські проекти – індивідуальні і колективні;
* ситуативні ігри: рольова гра;
* аналіз аргументів «за» і «проти»;
* дискусії і дебати;
* розв’язування проблеми;
* «Мозковий штурм» тощо.

Групова діяльність не ізолює учасників один від одного, а, навпаки, дає змогу реалізувати природне прагнення до спілкування, взаємодопомоги, співпраці, забезпечує розвиток комунікативних здібностей, можливість розв’язувати проблемні питання, приймати самостійні рішення і застосовувати їх у конкретних умовах життя в соціумі. На цьому етапі я ставлю перед собою завдання розвивати групову згуртованість учнів, що зумовлює результативність діяльності навчальної групи, коли інтерактивна взаємодія набуває особливої уваги, інтересу до поставленого завдання. Тому використовую такі форми групової роботи школярів, як «Навчаючи – вчуся», «Пошук інформації», «Ажурна пилка», «Спільний проект», «Синтез думок», «Дерево рішень», «Акваріум», «Коло ідей», також інтерактивні вправи «Незакінчені речення», «Знайди помилку», метод «Прес», які заохочують учнів допомагати один одному вчитися, навчаючи, дають можливість учням у тісній співпраці передавати свої знання однокласникам, вдосконалювати вміння дискутувати, аргументувати свою думку, розв’язувати проблемні питання, а отже, у майбутньому успішно адаптуватися в соціумі.

Завданням етапу оцінювання результатів є усвідомлення учнями і педагогом того, чого вони навчились. Рефлексія, що є головним компонентом цього етапу, дає змогу учасни­кам педагогічної взаємодії оцінити власний рівень розуміння та засвоєння навчального матеріалу, порівняти своє розуміння з ба­ченням інших, усвідомити що було зроблено на уроці, чи досягнуто поставленої мети, як можна застосувати набуті знання під час уроку в майбутньому. Я використовую для проведення рефлексії такі вправи, як «Кольорові капелюшки» - за теорією Едварда де Боно про шість капелюхів мислення (Додаток Д), метод «Прес», прийоми «Закінчи речення», «Знайди помилку», «Дерево вражень».

Оцінювати результати можна по-різному: в усній, письмовій формі, індивідуально, ко­лективно. Головне — вияснити, усвідомити, з якою метою виконувалася вправа, чого особисто навчився кожен, що хотіли б ді­знатись у майбутньому, які думки і почуття викликала отримана інформація.

Аналізуючи результати професійної діяльності, виявила підвищення інтересу учнів до інформатики, вони навчились висловлювати свою думку, ставити запитання, «занурюватись» у роботу під час виконання практичних робіт, узагальнювати, робити висновки, збільшилась кількість тих, які після вивчення теми бралися за творчі завдання та проекти (слайд-шоу, презентації), самостійно готували для учнів завдання творчого характеру, цікаві повідомлення, презентації з випереджаючим домашнім завдання, намагались виконувати роль вчителя.

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник – К.: Вид. «А.П.Н.»,- 2002.
2. Взаємодіюче навчання (рекомендації викладачам, методистам, керівникам МО щодо використання інтерактивних форм навчання). – Полтава,- 2001.
3. Ворожейкіна О.М. 100 цікавих ідей для проведення уроку. – Х. : Вид. група «Основа», -2011.
4. Смагіна Т.М. Соціальна компетентність учнів: зміст і структура // Педагогічна майстерня. – 2011. №2.-с.14-16.
5. Інтерактивні вправи та ігри. – Х.: Вид. група «Основа», 2011.–144 с.
6. Сухорукова Г. Інтерактивна взаємодія суб’єктів навчально-пізнавальної діяльності в педагогічному процесі. - Х – Вид. група «Основа», Інформатика №10, - 2012.
7. Пометун О., Пироженко Л. / Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання./ К.: Вид. «А.С.К.» 2005р.
8. Інтерактивні вправи та ігри. – Харків: Вид. група «Основа»,2009р.
9. Осмоловський А., Василенко Л. Від навчального проекту до соціальної самореалізації особистості / Шлях освіти. - 2000р.- №2.- с.34.
10. [Алексенко О. В.](http://essuir.sumdu.edu.ua/browse?type=author&value=%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%2C+%D0%9E%D0%BB%D1%8C%D0%B3%D0%B0+%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B0) [Бобрун, Л.В.](http://essuir.sumdu.edu.ua/browse?type=author&value=%D0%91%D0%BE%D0%B1%D1%80%D1%83%D0%BD%2C+%D0%9B.%D0%92.) Реалізація інтерактивних засобів навчання для дисципліни "Інформатика". Суми : СумДУ- 2009.
11. Єщенко Х.Б. Компетентісно-орієнтований підхід на уроках інформатики /Інформатика в школі. – 2012р. – №2. – с.2.
12. Морзе Н.В. Методика навчання інформатики. – К.: «Навчальна книга», - 2004 р.

**Додаток А**

**Навички 21 століття**

**Навчальні та інноваційні навички**

**Творчість і інноваційність**

* Здатність до оригінальності та інноваційності в діяльності
* Розвиток, впровадження та донесення нових ідей до інших
* Відкритість до та сприяння новим та різноманітним перспективам
* Робота над творчими ідеями для внесення вагомого та корисного вкладу у царину, в яку впроваджується інновація

**Критичне мислення і вміння вирішувати проблеми**

* З’ясування причинно-наслідкових зв’язків, ґрунтовне доведення та розуміння ідей
* Здійснення вибору та прийняття комплексних рішень
* Розуміння взаємозв’язків між системами
* Визначення та постановка суттєвих запитань для прояснення різноманітних позицій, що дозволяє приймати кращі рішення
* Оформлення, аналіз та синтезування інформації для вирішення проблем та відповідей на запитання
* Вміле, відповідальне мислення, що дозволяє людині формулювати надійні вірогідні судження для окреслення, аналізу та вирішення проблем.

**Комунікативні навички та навички співробітництва**

* Ефективне формулювання думок та ідей шляхом їх чіткого та зрозумілого висловлення та написання
* Демонстрація можливості ефективно співпрацювати з різноманітними групами
* Гнучкість та готовність до застосування необхідних компромісів з метою здійснення спільного завдання
* Прийняття відповідальності за результати спільної роботи
* Розуміння, усвідомлення ролі ефективного спілкування, створення та використання різних видів спілкування: усного, письмового та за допомогою мультимедіа-засобів в різноманітних формах та в різних умовах.

**Вміння працювати з інформацією, медіа та комп’ютерні навички**

**Інформаційна грамотність**

* Вміння швидко та ефективно шукати інформацію, критично та компетентно оцінювати інформацію, вміння вірно та творчо використовувати дані для вирішення проблем.
* Базове розуміння етичних/правових питань, пов’язаних з доступом до та з використанням інформації

**Медіа грамотність**

* Розуміння принципу побудови медіа повідомлень, того, для яких цілей та із застосуванням яких інструментів та за яких умов вони зроблені, їх характеристик.
* З’ясування способів інтерпретації інформації різними особами, включення або відсутність різних оцінок та точок зору, усвідомлення залежності медіа-повідомлень від ціннісних норм та точок зору та розуміння того, як медіа можуть впливати на думки та поведінку.
* Розуміння підґрунтя та базових засад етичних/правових питань, пов’язаних з доступом до та з використанням інформації

**IКT – грамотність (Грамотність у галузі інформаційно-комунікаціних технологій)**

* Належне використання цифрових технологій, інструментів та/або комунікаційних мереж для доступу, управління, інтегрування, оцінювання та створення інформаційних даних для успішного функціонування в суспільстві економіки знань.
* Використання комп’ютерних технологій як інструменту для спілкування, досліджень, організації, оцінювання інформації, володіння базовим розумінням етичних/правових питань, пов’язаних з доступом та використанням інформації

**Життєві та кар’єрні навички**

**Гнучкість та пристосовуваність**

* Пристосування (адаптація) до різних ролей та рівнів відповідальності
* Ефективна праця в умовах двозначності (неоднозначності) та зміни пріоритетів

**Ініціатива та самоспрямованість**

* Усвідомлення власного розуміння навчання та своїх потреб щодо навчання
* Вихід за межі наявної майстерності та/або вимог навчальної програми для дослідження та розширення свого власного навчального досвіду та досягнення власних навчальних цілей
* Прояв ініціативи з покращення навичок для досягнення вищого професійного рівня
* Визначення навчальних завдань, виділення головних завдань та здійснення їх без зовнішнього стороннього нагляду
* Ефективне використання часу та розподіл робочого навантаження
* Бажання і здатність навчатися протягом всього життя

**Соціальні навички та навички, пов’язані зі співіснуванням різних культур**

* Належна та продуктивна праця разом з іншими
* Використання для досягнення цілей сукупного інтелекту груп, коли це необхідно
* Визнання культурних розбіжностей та використання різних перспектив для підвищення інновації та якості роботи

**Продуктивність та вміння з’ясовувати та враховувати кількісні показники**

* Встановлення та слідування високим стандартам і цілям для якісного і вчасного виконання роботи
* Демонстрація старанності та позитивної робочої етики (наприклад, пунктуальність та надійність)

**Лідерство та відповідальність**

* Використання міжособистісних навичок та навичок вирішення проблем для впливу на інших та ведення їх до мети
* Використання сильних сторін інших для досягнення спільної мети.
* Виявлення чесної та етичної поведінки
* Діяльність відповідно до інтересів широкої спільноти

**Додаток Б**

Робота в

групах

Проектна робота

Програми загального та навчального призначення

Інформаційна система

Інформація, процеси

Алгоритмізація та програмування

Навички колективної роботи

Веб-дизайн

Навички користувача

Інтернет

Навички мережної роботи

Основи програмування

Соціальна компетентність

**Додаток В**

***Соціалізація*** *(лат. socialis - суспільний) – процес входження індивіда в суспільство, активного засвоєння ним соціального досвіду, соціальних ролей, норм, цінностей, необхідних для успішної життєдіяльності в певному суспільстві.*

***Сфера соціалізації*** *- середовище дії, в якому відбувається процес розширення та примноження соціальних зв’язків індивіда із зовнішнім світом.*

***Інститути соціалізації*** *- конкретні групи, в яких людина долучається до системи норм, цінностей і соціальних зв’язків (сім’я, школа, неформальні організації, засоби масової інформації тощо).*

**Додаток Г**

**Навчання інших / застосування отриманих знань відразу ж – 90% засвоєння**

**Практика через дію – 75% засвоєння**

**Дискусійні групи – 50% засвоєння**

**Демонстрація – 30% засвоєння**

**Відео/аудіо матеріали – 20% засвоєння**

**Читання – 10% засвоєння**

**Лекція – 5% засвоєння**

**Додаток Д**

**Теорія Едварда де Боно 6 капелюхів мислення**

Метод шести капелюхів дозволяє структурувати і зробити набагато ефективнішою будь-яку розумову діяльність, як особисту, так і колективну, особливо для ситуацій розв'язання проблем та прийняття рішень.

Метод шести капелюхів - це простий і практичний спосіб розділення процесу мислення на шість різних режимів, кожен з яких представлений метафоричним капелюхом певного кольору.

**Білий капелюх: інформація**

[Whitehat.jpg](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Whitehat.jpg)Детальна і необхідна інформація. Тільки факти. Яка ще необхідна інформація?

Використовується для того, щоб спрямувати увагу на інформацію. У цьому режимі мислення нас цікавлять лише факти. Ми задаємося питаннями про те, що ми вже знаємо, яка ще інформація нам необхідна і як нам її отримати.

**Жовтий капелюх: логічний позитив**

[](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Yellowhat.jpg)Символічне відображення оптимізму. Дослідження можливих успіхів і позитивних сторін. Переваги. Чому це спрацює?

Вимагає переключити свою увагу на пошук переваг і позитивних сторін ідеї, яка розглядається.

**Чорний капелюх: критика**

[Blackhat.jpg](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Blackhat.jpg)Застерігає і змушує думати критично. Що може статися поганого або що піде не так? Обережність.

Дозволяє дати волю критичним оцінками, побоюванням й обережності. Вона захищає нас від нерозважливих і непродуманих дій, вказує на можливі ризики і підводні камені. Користь від такого мислення безсумнівна, якщо, звичайно, нею не зловживати.

[](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Redhat.jpg)**Червоний капелюх: почуття та інтуїція**

І не намагайтеся їх пояснити. Які почуття в мене виникають?

У режимі червоного капелюха в учасників (якщо це колективне обговорення) є можливість висловити свої почуття та інтуїтивні здогади щодо питання, яке обговорюється, не вдаючись у пояснення про те, чому це так, хто винен і що робити далі.

[Greenhat.jpg](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Greenhat.jpg)**Зелений капелюх: креативність**

Зосередження на творчості, альтернативних рішеннях, нові можливості та ідеї. Це можливість висловити нові поняття та концепції.

Перебуваючи під зеленим капелюхом, ми придумуємо нові ідеї, модифікуємо вже існуючі, шукаємо альтернативи, досліджуємо можливості, взагалі, даємо креативності зелене світло.

[Bluehat.jpg](http://www.eduwiki.uran.net.ua/wiki/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Bluehat.jpg)**Синій капелюх: управління процесом**

Керування розумовими процесами. Гарантія дотримання всіх шести капелюхів.

Синій капелюх відрізняється від інших капелюхів тим, що він призначений не для роботи зі змістом завдання, а для управління самим процесом роботи. Зокрема, його використовують на початку роботи для визначення того, що належить зробити, і в кінці, щоб узагальнити досягнуте і поставити нову мету.