



Портфоліо

Хоменко Олексій
Григорович

Основні відомості

Хоменко Олексій Григорович

Вчитель інформатики

Кваліфікаційна категорія: "спеціаліст II категорії"



Освіта: Вища

Житомирський державний університет імені Івана Франка

Стаж роботи: 9 років.

в Радомишльській ЗОШ I-III ст. №3 з 2017р.

«Найкращий вчитель той, хто обміркував, організував, передбачив так, що його роль на уроці непомітна, а учні творчо працюють, опановуючи свій матеріал.»

Тема дослідження

Використання ігрових технологій на уроках інформатики

Мета вчителя інформатики – передати своє захоплення предметом дітям, щоб вони полюбили інформатику так як він.

Питання про те "Як навчати?" ставить перед собою кожен вчитель. Навчання в школі повинне прищепити учням уміння ставити на початку своєї діяльності мету, знаходити раціональні шляхи її досягнення, добиватися успіхів у цій діяльності.



На допомогу учням і вчителям приходить гра.

У грі існує суб'єктивна свобода для дитини. Тут діти мають змогу самостійно розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання.

Гра стає сьогодні школою соціальних відносин для кожної дитини. Завдяки грі у дитини формується здатність виявляти свої особливості, визначати, як вони сприймаються іншими, і з'являється потреба будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції інших.




Застосування гри на уроках інформатики в школі є одним із найефективніших підходів навчання, тому що ігрові підходи полегшують засвоєння досить складної інформації для дитини, активізують її уважність, а також крім того навчаються «вмінню навчатися» самотійно.

Роль гри в організації навчального процесу.

Слід зазначити, що гра особлива «зона» дитячого життя. Хоча гра, безперечно, є значущою діяльністю і для підлітків, і для юнацтва, і для дорослого, і взагалі супроводить людині упродовж всього її життя.

Основна мета гри – підняти інтерес учнів до навчання, і тим самим підвищити ефективність навчання.

Гра є методом навчання, який направлений на моделювання реальної дійсності з метою ухвалення рішень в конкретній ситуації, її основною метою є поглиблення інтересу до навчання і тим самим підвищення ефективності навчання.



Гра має таке ж значення в житті дитини, яке у дорослого виробнича діяльність, робота. Що зовні здається безтурботною і легкою, насправді, гра вимагає у дитини віддачу максимуму своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Для учнів урок-гра – перехід в інший психологічний стан, це інший стиль спілкування, позитивні емоції, відчуття себе в новій якості. Для вчителя урок-гра, з одного боку – можливість краще зрозуміти учнів, оцінити їх індивідуальні особливості, вирішити внутрішні проблеми (наприклад, спілкування), з іншого боку, це можливість для самореалізації, творчого підходу до роботи, здійснення власних ідей.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. В процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань.

Машини повинні працювати.

Люди повинні думати.

Принцип ІВМ



Гра – це діяльність, мотив якої лежить в ній самій. Тобто така діяльність, яка здійснюється не заради результату, а заради самого процесу.

На уроках інформатики широко використовуються ігрові технології. Грати можна цілий урок або використовувати ігрові фрагменти на уроках. Також не можна забувати про ефективність використання даної технології в позаурочний час.

*Добре інформована людина
коштує двох.*

Французька приказка

Розглянемо декілька варіантів гри.

Гра «Розтлумач інформацію»

Учитель показує зображення інформації, поданою різними способами, а учні розповідають про її зміст.

Гра «Несправний телефон»

Учитель сповіщає інформацію учню і пропонує передати її наступному різними способами.

Гра «Я тебе розумію»

Партнер задає запитання партнеру. Необхідно отримати не менше трьох позитивних відповідей.

Гра «Крокодил»

Партнер задумує слово і вербально (жестами, мімікою) повідомляє його іншому партнеру .

Гра «Спільна справа»

Група поділяється на трійки. Вводяться обмеження: перший партнер нічого не бачить, другий партнер – не чує, а третій партнер – не говорить.

Гра «Доповни речення»

Учням пропонується текст з «пропусками». Замість них вони повинні написати правильне твердження.

Вправа «Зайвий термін»

Командам видається аркуш з термінами. У кожній з приведених груп є один термін - «зайвий». Учням необхідно викреслити цей термін та пояснити своє рішення.

Гра «Незакінчене речення»

Учні повинні закінчити речення, запропоноване вчителем.

Гра «Символи»

Учням у заданому тексті замість символів треба написати «закодоване» слово.

Гра «Світлофор»

Дітям роздаються червоні та зелені картки. Якщо твердження правильне, то учні піднімають зелену картку, а якщо не правильне, то червону.

Гра «Живий знак»

Учням треба встановити закономірність між складовими частинами комп'ютера та їх призначенням.

Гра «Інформатична естафета»

Завдання командам: за 2 хвилини дати якомога більше правильних відповідей.

Гра «30 секунд на роздум»

Під час фронтального опитування витримується пауза після кожного заданого запитання. Це дає змогу учням, які мислять повільно, підготуватися до відповіді.

Гра «Шпаргалка»

Учні вдома заздалегідь готують шпаргалку до вивченого матеріалу і може використовувати її під час опитування.

Гра «Пазли»

Учню, або групі учнів надаються фрагменти зображення, або груп зображення і за допомоги обміну між іншими учнями скласти найбільше зображень.

«Одна машина може виконувати роботу п'яти звичайних людей, але жодна машина не зможе виконати роботу однієї непересічної людини»

Елберт Габбард

1-6-і класи-використання комп'ютера, як засобу навчальної діяльності, яке передбачає оволодіння дитиною первинними навичками роботи за комп'ютером



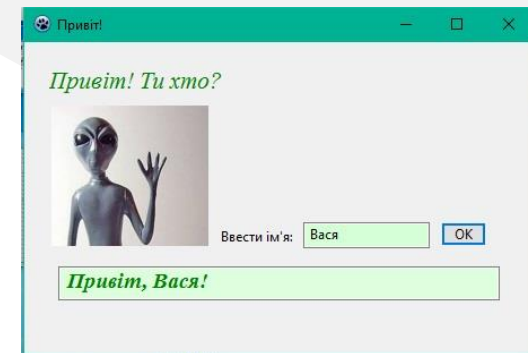
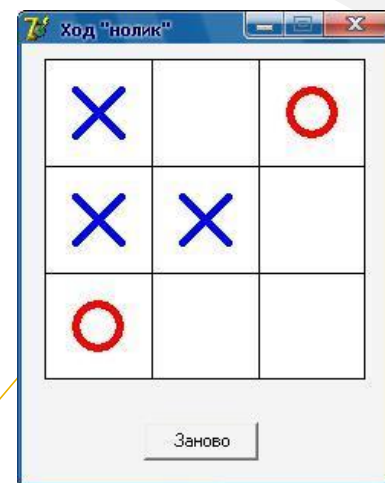
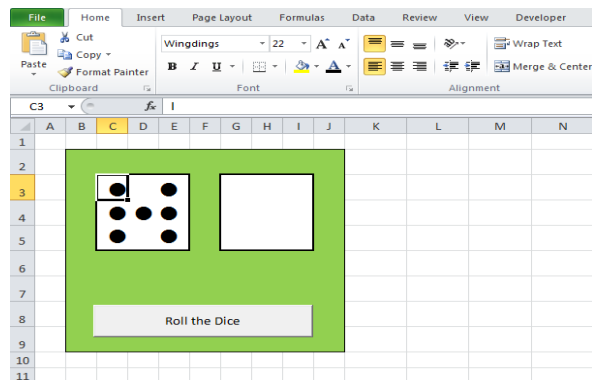
Найдешевші, швидкі і надійні компоненти обчислювальної системи — ті, яких в ній немає.

Gordon Bell

7-9-і класи-базовий курс інформатики

1	А	Б	В	Г	Г	2	1	17	2	24	15
6	Д	Е	Є	Ж	З	8	18	19	23		
11	И	І	Й	К		17	19	16	19	15	19
16	Л	М	Н	О	П	22	7	22	23	21	1
21	Р	С	Т	У	Ф	22	19	18	27	7	
26	Х	Ц	Ч	Ш	Щ						
31	Ь	Ю	Я			17	1	23	24	22	33

О	л	і	в	е	ц	ь											
м	о	л	о	т	о	к	К	о	л	е	с	о					
к	р	о	п	и	в	а	о	К	т	а	в	а	П	а	р	у	с
л	и	м	о	н	а	д	н	а	к	л	а	д	о	П	о	р	а
з	и	м	а														
о	б	о	р	о	н	а	м	о	р	к	в	а	к	у	П	о	л
о	з	о	н	Ж	у	к											
п	о	р	о	ш	о	к	м	о	р	о	к	а	к	р	у	П	а
к	о	з	а	ї	Ж	а											
п	о	л	о	т	н	о	в	ч	и	н	о	к	о	к	р	і	П
о	б	о	з	н	ї	Ж											



Хороший програміст — це той, хто дивиться у обидва боки, переходячи дорогу з одностороннім рухом.
Doug Linder

10-11-і класи - курс інформатики допрофесійної підготовки

Зразок заповнення платіжного доручення

ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ

Код: 12345678 КВЕД/ПДТ код: N

Банк одержувача: Код банку: 26000000000

ПАТ "РАЙФФАЙЗЕН БАНК АВАЛЬ", м. Київ Код банку: 380805

Рахунок на оплату № 192 від 22 липня 2019 р.

Постачальник: ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ
 Полецький: ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ "Добро"
 Тел.: +3800500000000

№	Артикул	Товари (роботи, послуги)	Кількість	Од.	Ціна	Сума
1	032436002514	ПОЛІВНИЙ ШАМПУНЬ НАТ ДЛЯ ПОТОВІДННЯ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	1 шт		313,00	313,00
2	032436009117	ПОЛІВНИЙ ШАМПУНЬ ДЛЯ ПОТОВІДННЯ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	1 шт		285,00	285,00
3	032436009209	ПОЛІВНИЙ СИРОВАТКА ДЛЯ СТИМУЛЯЦІЇ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	2 шт		860,00	1 720,00
4	032436009087	ПОЛІВНИЙ ШАМПУНЬ ДЛЯ ПОТОВІДННЯ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	1 шт		285,00	285,00
5	032436009223	ЖІНОЧА СИРОВАТКА ДЛЯ СТИМУЛЯЦІЇ РОСТУ ВОЛОСІСЯ	4 шт		860,00	3 440,00
6	032436009148	ЖІНОЧИЙ КОНДИЦІОНЕР ДЛЯ ПОТОВІДННЯ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	2 шт		313,00	626,00
7	032436008489	СПРЕЙ ДЛЯ ПРИКОРЕННЯ ОБ'ЄМУ ТА ПОТОВІДННЯ ВОЛОСІСЯ	1 шт		285,00	285,00
8	032436005707	СПРЕЙ З ТЕРМОЗАХИСТОМ ДЛЯ ТРИКРОКОВОГО ОБ'ЄМУ	1 шт		285,00	285,00
9	032436002148	СИРОВАТКА ДЛЯ ПОТОВІДННЯ ТА РОСТУ ВОЛОСІСЯ	2 шт		860,00	1 720,00
10	032436000312	ЖІНОЧА МАСКА ДЛЯ ВОЛОСІСЯ З ФАКТОРИМ РОСТУ	1 шт		860,00	860,00

Всього: 9 819,00

Всього налічується 10, на суму 9 819,00 грн.
 Дев'ять тисяч вісімсот дев'ятнадцять гривень, 00 копійок

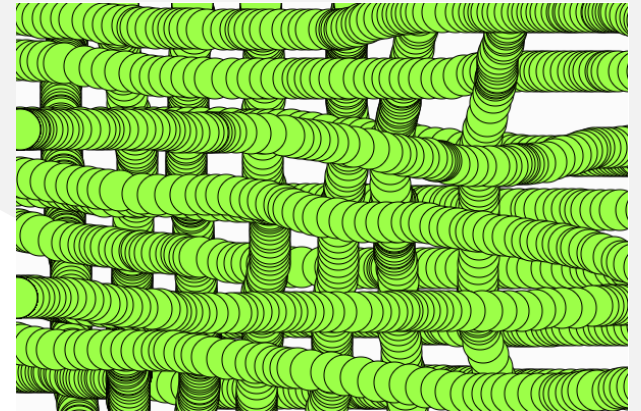
Виписав(ла):

Контрагент: ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ
 Организация: Добро
 Имя файла: D:\11.xls
 Имя папки: Товары

Сумма включает НДС:

N	Номенклатура	Ед. изм.	K	Количество	Цена	Сумма	% НДС
1	Бумага Ballet	паков	1,000	1,000	313,00	313,00	20%
2	Яц. лив. "Оболонь" (0.33л)	шт	1,000	1,000	285,00	285,00	Не НДС
3	Яц. лив. "Оболонь" (0.5л)	шт	1,000	2,000	860,00	1 720,00	Не НДС
4	ЖІНОЧИЙ ШАМПУНЬ ДЛ...	шт	1,000	1,000	285,00	285,00	20%
5	ЖІНОЧА СИРОВАТКА ДЛ...	шт	1,000	4,000	860,00	3 440,00	Без НДС
6	ЖІНОЧИЙ КОНДИЦІОНЕР...	шт	1,000	2,000	313,00	626,00	Без НДС
7	СПРЕЙ ДЛЯ ПРИКОРЕН...	шт	1,000	1,000	285,00	285,00	Без НДС
8	СПРЕЙ З ТЕРМОЗАХИСТ...	шт	1,000	1,000	285,00	285,00	Без НДС
9	СИРОВАТКА ДЛЯ ПОТОВ...	шт	1,000	2,000	860,00	1 720,00	Без НДС
10	ЖІНОЧА МАСКА ДЛЯ ВО...	шт	1,000	1,000	860,00	860,00	Без НДС

Комментарий: [Рахунок на оплату № 192 від 22 липня 2019 р.]



Людина в XXI столітті, яка не буде вміти користуватися ЕОМ, буде подібна людині XX століття, яка не вміла ні читати, ні писати Академік В. М. Глушков

Мое хоббі



