**Оксана Мойко, Ірина Кішко**

**(Дрогобич, Україна)**

**НЕСТАНДАРТНІ УРОКИ ІНФОРМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ**

У сучасному світі цифрових технологій роль інформатики в освітньому процесі постійно зростає. Початкова школа – це важливий етап формування базових знань і навичок, і інформатика вже стала невід'ємною частиною цього процесу. Проте традиційні методи викладання не завжди повністю відповідають потребам сучасних учнів, які живуть у динамічному та технологічно насиченому середовищі. У цьому контексті все більше вчителів звертають увагу на нестандартні форми уроків інформатики, що дозволяють значно підвищити ефективність навчання [1, с. 16].

Актуальність цієї теми пов'язана з тим, що уроки інформатики в початковій школі сприяють розвитку логічного мислення, вирішення проблем та навичок роботи з інформаційними технологіями. Однак звичайний підхід до викладання інформатики часто обмежується поясненням теоретичних основ і виконанням стандартних завдань, що може призвести до зниження інтересу до предмета. Нестандартні уроки, такі як інтерактивні ігри, проєктні роботи, гейміфікація та використання цифрових платформ, дозволяють не лише зацікавити учнів, але й покращити їхні знання та навички, оскільки вони взаємодіють із технологіями на практичному рівні**.**

Дослідження у сфері освіти неодноразово підтверджували ефективність нестандартних методів навчання. Так, психологи стверджують, що діти найкраще засвоюють нові знання через гру та творчість. Інтерактивні методи, зокрема ігрові елементи та практичні проєкти, сприяють розвитку мотивації до навчання. Інші дослідження вказують на те, що використання комп'ютерних ігор і програмування вже в ранньому віці допомагає покращити логічне мислення та комунікативні навички [1, с. 17].

Крім того, у вітчизняних та зарубіжних педагогічних практиках все частіше використовуються нестандартні форми уроків. Такі підходи, як STEAM-освіта та проблемно-орієнтоване навчання, демонструють високі результати. Дослідження показують, що учні початкової школи, які залучені в проєктну діяльність, демонструють вищий рівень знань і навичок порівняно з тими, хто навчається за традиційними методами.

Нестандартні уроки інформатики в початковій школі можуть бути різноманітними і захопливими, адже вони відкривають перед дітьми нові способи вивчення складних понять через ігри, творчі проєкти та інтерактивні платформи [2, с. 15].

Розглянемо детальніше декілька методів та нестандартних уроків, які можна використовувати для підвищення ефективності уроків інформатики та надання дітям можливості активного залучення до навчального процесу:

*1. Інтерактивні ігри на уроках інформатики.* Ігрові методи навчання вже давно використовуються у початковій школі для вивчення різних предметів, і інформатика не є винятком. Одним із найбільш ефективних методів навчання програмуванню є платформи, що базуються на інтерактивних іграх, наприклад [3, с.42]:

* Scratch — це візуальна мова програмування, яка дозволяє створювати власні анімації, інтерактивні історії та ігри шляхом блокового програмування, що робить процес створення проєктів простим і захопливим. Такий підхід допомагає дітям навчитися основам алгоритмів і логічного мислення, навіть не помічаючи, що вони фактично вивчають програмування.
* Code.org — платформа, що пропонує уроки програмування у формі гри. Наприклад, діти можуть допомогти героям із популярних мультфільмів пройти рівні, розв'язуючи завдання за допомогою програмних блоків. Учні грають і, водночас, поступово опановують базові навички програмування.

Інтерактивні ігри дозволяють поєднувати навчання з грою, що значно підвищує інтерес до предмета, особливо у дітей молодшого віку, для яких навчання через розваги є природним способом отримання нових знань.

*2. Уроки-подорожі.* Урок-подорож – це вид уроку, в якому навчання подається як цікава пригода чи подорож у світ нових знань. Учням пропонують «подорожувати» віртуальними світами або уявними локаціями, де вони виконують різні завдання, вирішують проблеми і поступово освоюють нові теми[2, с. 16].

Наприклад, темою уроку може бути «Подорож у світ алгоритмів». Учні уявляють себе дослідниками, які вирушають у подорож через різні «острови» або «станції», де на кожній зупинці вони знайомляться з новим алгоритмічним поняттям, наприклад, циклом, умовою або змінними. Для кожної станції підготовлені завдання: наприклад, на одному етапі вони програмують рух персонажа у Scratch, на іншому – вирішують логічну головоломку. Наприкінці уроку учні «досягають мети подорожі», де їх очікує символічна нагорода – сертифікат або медаль за успішне завершення навчання.

*3. Уроки-змагання.* Уроки-змагання стимулюють інтерес учнів до навчання, оскільки вони додають елемент суперництва і мотивації досягти кращого результату. На таких уроках учні змагаються між собою в різних завданнях, які пов'язані з темою уроку, наприклад, у програмуванні, вирішенні логічних задач або робототехніці.

Прикладом такого уроку може бути урок присвячений темі «Програмування руху персонажів». Клас ділиться на команди, і кожна команда отримує завдання – запрограмувати персонажа так, щоб він пройшов лабіринт або досяг мети. Переможцем стає та команда, чий персонаж виконає завдання швидше або з меншими помилками. Вчитель може додати до уроку різні рівні складності: на початковому етапі – прості завдання, а на завершальному – більш складні алгоритми.

*4. Уроки-вікторини.* Урок-вікторина є чудовим способом перевірити знання учнів у цікавій ігровій формі. Це може бути як окремий урок, так і частина великого заняття, на якому учні відповідають на запитання, вирішують завдання та отримують бали за правильні відповіді[4, с. 35].

Наприклад, урок може бути присвячений темі «Основи інформатики». Вчитель створює набір питань з різних тем. Питання можуть бути різного рівня складності, і кожне правильне рішення приносить учням бали. Щоб зробити урок більш динамічним, можна додати варіант вікторини у форматі гри або інтерактивних платформ для проведення онлайн-вікторин, де учні відповідають на запитання в реальному часі на своїх пристроях.

Така вікторина не тільки перевіряє знання, але й розвиває швидкість мислення, здатність до співпраці та комунікаційні навички, якщо діти працюють у командах.

*5. Уроки-квести.* Урок-квест – це форма інтерактивного навчання, де учні проходять різні етапи, виконуючи завдання і вирішуючи головоломки, щоб досягти певної мети. Квест може бути організований як у класі, так і у віртуальному просторі[4, с. 36].

Наприклад, темою може бути «Квест у цифровому місті». Кожна група учнів отримує карту або маршрут, де кожен пункт – це завдання або загадка, яку треба розгадати. На кожному етапі учні повинні виконати завдання на комп'ютері – вирішити алгоритмічну задачу, знайти помилку в коді або виконати певні дії у навчальній програмі. Завдання можуть бути пов’язані з основними темами інформатики, такими як алгоритми, змінні, логічні оператори або основи роботи з текстовими і графічними редакторами.

По завершенні квесту команди отримують нагороди, а також обговорюють свої рішення та труднощі, які виникли під час виконання завдань.

*6. Проєктне навчання.* Ще один ефективний метод нестандартного викладання інформатики — це проєктне навчання, яке стимулює учнів до активної участі у створенні чогось нового. Проєкти можуть бути як індивідуальними, так і груповими, що додатково сприяє розвитку комунікативних навичок і вмінню працювати в команді[3, с. 24].

Наприклад, учням можна запропонувати створити власну анімацію або інтерактивну презентацію на тему, яку вони вивчають в інших предметах. Використовуючи Scratch, діти можуть створити короткий анімований ролик про тварин, планети або історичні події. Такий міждисциплінарний підхід допомагає краще засвоювати матеріал і застосовувати знання інформатики у реальних завданнях.

Такі уроки роблять навчання інформатики в початковій школі захоплюючим та продуктивним. Вони сприяють розвитку інтересу до предмета, навичок командної роботи, креативності та самостійності у вирішенні навчальних завдань.

Отже, нестандартні уроки інформатики в початковій школі є потужним інструментом підвищення ефективності навчання. Вони не лише роблять процес навчання більш захопливим та інтерактивним, але й сприяють розвитку ключових навичок, таких як критичне мислення, креативність, командна робота та вирішення проблем. Використання таких форм занять допомагає учням краще засвоювати складні поняття інформатики завдяки залученню до практичних завдань і стимулюванню їхньої внутрішньої мотивації[2, с. 18].

Окрім того, нестандартні уроки дозволяють індивідуалізувати процес навчання, забезпечуючи комфортний темп для кожного учня. Це доводить, що інноваційні підходи в освіті можуть значно підвищити зацікавленість дітей у навчанні та поліпшити якість засвоєння матеріалу, що, врешті-решт, готує їх до активного й успішного використання інформаційних технологій у майбутньому.

**Література:**

1. Глинський Я.М. Особливості викладання інформатики в школі на сучасному етапі: навчальний посібник. Національний університет «Львівська політехніка». 2005. 125с.
2. Губенко Л. Д. Нестандартні уроки в початковій школі. Початкова школа. 2006. № 3. С. 15-18.
3. Зубрилін А.А. Цікаві завдання на уроках інформатики. Інформатика в школі: Додаток до журналу «Інформатика і освіта». 2004. № 5. С. 1-94.
4. Панченко С. Нестандартні форми уроків. Відкритий урок: розробки, технології, досвід. 2006. № 23/24. С. 34-39.

**Науковий керівник:**

кандидат педагогічних наук, доцент Мойко Оксана Степанівна.