

Купчак Наталія Олександрівна



- *Вчитель інформатики,
керівник гуртка*
- *Спеціаліст II категорії*
- *Стаж пед. діяльності –
7 років*
- *В ПШ №53 – 6 років,
керівник гуртка – 3 роки*

Навчально-методична проблема вчителя:

Підвищення ефективності і якості уроків шляхом впровадження інтерактивних технологій на уроках інформатики.

Навчально-методична проблема керівника гуртка:

Стимулювання дітей до використання власної уяви в процесі створення креативних проектів



Курси підвищення кваліфікації

Комунікаційний заклад Львівської обласної ради
«Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»

СЕРТИФІКАТ

Отримав(-ла)

Купчак Наталія Олександрівна

про те, що з 02.11.2020 р. до 24.11.2020 р.
він(вона) підвищував(-ла) кваліфікацію за програмою для
вчителів інформатики

**«Специфіка викладання інформатики в умовах
реформування інформатичної галузі освіти»**

(30 годин навчання з використанням дистанційних технологій)

Досягнуті результати:

- вміє створювати та реалізовувати інформаційні моделі з різних предметних галузей в середовищі електронних таблиць та без нього;
- використовує середовище EXCEL PУTINCH для створення та реалізації програм про визначення тем «Алгоритмізація та програмування»;
- демонструє вміння критичного опрацювання інформації та узагальнення основних висновків інформації в контексті власної країни.

Директор

Хобзей П.К.

27.11.2020 р.

Обл...

Комунікаційний заклад Львівської обласної ради
Львівський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти

ДистОбл



СЕРТИФІКАТ

Купчак Наталія

пройшла очно-дистанційний тренінг (30 годин)

«Методика викладання спецкурсу за вибором

«Креативне програмування»

№ сертифікату

П.о. директора ІЗ ЛОР «ЛОР



4217

13 серпня 2018 року

Департамент освіти і науки
Львівської обласної державної адміністрації
Комунікаційний заклад Львівської обласної ради
«Львівський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти»

СВІДОЦТВО

про підвищення кваліфікації

АДБ № 025823

Отримав(-ла) **Купчак Наталія Олександрівна**
про те, що з 21.10.2019 до 20.12.2019 р.
він(вона) підвищував(-ла) кваліфікацію у
Комунікаційному закладі Львівської обласної ради
«Львівський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти»

За час навчання опрацьовано такі теми:

Назва теми (курсу)	Навчальний час
Самостійна робота з підвищення кваліфікації	72
Організаційний модуль	6
Освітня політика	6
Професійний модуль (керівник	24

Назва теми (курсу)	Навчальний час
гуртка)	
Діагностико-аналітичний модуль	6
Професійний модуль (керівник гуртка)	24
Соціогуманітарний модуль	6

Виконав(-ла) випускову роботу
«Стимулювання дітей до використання власної
уми в процесі створення креативних проєктів»



П.о. директора

М.Р. Кацюба

27.12.2019 р.

Регстраційний номер: 025823

Методична робота



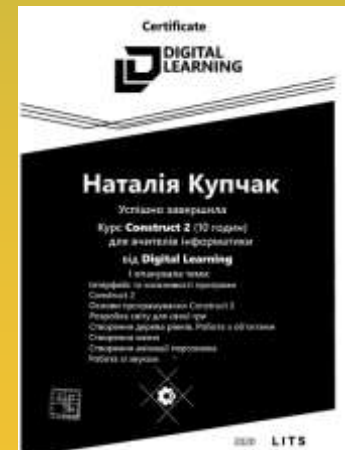
- Майстер-клас «Wolfram Alpha» (2019 р.)
- Навчальний семінар «Розлад дефіциту уваги і гіперактивності: модель позитивного поведінкового керівництва в освітніх закладах» (05.03.2020р.)
- Навчальний вебінар «Scottie Go Edu – відкритий світ програмування для дітей»(25.02.2020)
- Навчальний вебінар «Робототехніка в освіті разом з TTS» (22.04.2020)
- 21st Century Learning Design(22.11.2018р)
- Авторський МК «Нестандартні способи створення зображення»(27.01.2020р.)
- Інформатична і технологічна складові курсу «ЯДС». Електронні підручники видавництва «Ранок»(28.02.2020р.)
- Виступ на РМО: «Залучення дітей до Всеукраїнського конкурсу «Бобер»» (28.01.20 р.)
- Виступ на ШМО: «Лайф-хаки для вчителя. Використання освітніх платформ для змішаного навчання у початковій школі» (22.10.2020 р.).



Самовдосконалення та самоосвіта



- Майстер-клас «Віртуальна та доповнена реальність» під час конференції «Цифрова трансформація освіти» (24.04.2019 р.)
- Фестиваль педагогічних ідей (22.09.2018р.)
- Робота з mozaBook та mozaWeb (18.02.2020р.)
- Онлайн-курс «Про дистанційний та змішаний формати навчання» (05.10.2020р.)
- Курс Construct 2 (08.2020 р.) від Digital Learning



Форми роботи



Вікторина «Безпечна подорож країною Інтернет» з психологічним супроводом (цикл уроків 2-А, 3-Б та 4-В класи)

Учні вирушили в захопливу мандрівку на потязі "Безпечний Інтернет" і зупинилися на таких станціях:

1) Інтернет - де мали змогу дізнатись нові цікаві факти про мережу. Також пограли в інтерактивну гру "Правда - фейк" на основі цих фактів.

2) Девайси - діти вчилися розпізнавати QR - коди за допомогою смартфона, та дізналися, які девайси будуть корисними при роботі в Інтернеті.

3) Безпека - на цій станції учні повторили правила поведінки в Інтернеті, що є надзвичайно важливим в наш час. Діти з успіхом впоралися з цим завданням.

4) Соціальні мережі - учні шукали плюси і мінуси соціальних мереж, зацентрували чим вони можуть бути небезпечні і від чого слід вберегтись при користуванні.

5) Загадкова станція - діти розгадували цікаві ребуси, розгадками яких були основні поняття теми.

Вкінці уроку діти отримали наліпки з написом "Я користуюся Інтернетом безпечно", як символ і нагадування того, що вони умілі користувачі всесвітньої мережі Інтернет.



«Безпека дітей в Інтернеті»



1. Урок “Правила мережевого етикету” проведений з пр.психологом Шматок Н.П. з учнями 4-Б класу. Учні виконували цікаву інтерактивну вправу по групах: будували будинок, цеглинками якого слугували «плюси» і «мінуси» спілкування онлайн.



2. Зустріч-бесіда з поліцейським Василем з Шевченківського відділу поліції, підрозділу зв'язків з громадськістю для учнів 4-их класів на тему: «Безпека дітей в Інтернеті» .



3. Учні 4-их класів взяли активну участь у конкурсі «Безпечний Інтернет» на платформі «На Урок».

Квест з інформатики до тижня початкової школи для учнів 3-4 класів "Ми за безпечний Інтернет" пройшов на одному диханні. Діти розгадували ребуси, вписуючи розгадки у кросворд.



Засідання круглого столу "Безпечний Інтернет" за участю представників 3-4-их класів

На засіданні учасники обговорили:

- яку шкоду можуть отримати діти від некоректного використання Інтернету
- виконали інтерактивну вправу «Переплутані букви»
- отримали пам'ятку «Як вести себе в мережі».

Також учні отримали консультації від практичного психолога Наталії Павлівни.

Майстер-клас «Внутрішні складові системного блоку»



Майстер-клас "Внутрішні складові системного блоку" для учнів 4-Г кл. провели вчитель інформатики **Наталія Купчак** та спеціаліст сфери ІТ **Володимир Купчак**. Діти мали змогу дослідити з чого складається комп'ютер, розглянути окремі пристрої, такі як материнська плата, відеокарта, блок живлення, оперативна пам'ять, вінчестер (жорсткий диск). Малі дослідники дізналися, що "серцем" комп'ютера є процесор, який частково складається з золота.



Ще однією "родзинкою" нашого уроку було те, що ми порівняли складові стаціонарного комп'ютера та ноутбука. Переконалися, що у компактних розмірах ноутбука розміщуються такі ж складові з такими ж, та навіть потужнішими технічними характеристиками, як у стаціонарного ПК.

«Оживлення 3D картинки сучасними пристроями»

Під час вивчення теми "Віртуальна та доповнена реальність" учні 3-їх класів "оживляли" 3D зображення за допомогою смартфона і додатка Quiver. На цьому уроці учні побували у джунглях разом з різнокольоровими папугами, в осінньому лісі з рудою лисичкою, потанцювали разом з Disco-ведмедиком. Також пограли у різноманітні ігри з героями, створеними власноруч: гра у кеглі, гра у футбол, покаталися на ковзанах. А ще учні дослідили, як вивергається лава з вулкану на 3D-моделі.



Майстер-клас «Створення дорожніх знаків»



Під час проведення тижня безпеки дорожнього руху учні 2-В та 2-Д класів на уроці інформатики спробували відтворити дорожні знаки, а також створити свої знаки, які вони хотіли б бачити на вулицях міста. Діти із задоволенням попрацювали в улюбленій програмі Paint.

Бінарний урок «Для чого потрібні правила дорожнього руху? Загальне уявлення про віртуальне спілкування. Безпека в Інтернеті»



На даному уроці вчителі Петрів С.С. та Купчак Н.О. з учнями 1-А класу порівняли правила дорожнього руху з правилами безпечної поведінки онлайн.

А також учні ознайомилися з інструментами програми Paint, щоб створити свої знаки дорожнього руху.

1.Бінарний урок інформатики та англійської мови «Магія Різдва» (3-Г клас, 12.12.2019р., Купчак Н.О., Андрус Л.В.)



Напередодні Новорічно-різдвяних канікул учні 3-Г класу спробували відчутти магію Різдва на бінарному уроці англійської мови та інформатики. Учні переглянули історію про подорож Санти, склали текст Winter англійською мовою, прикрасили ялинку різдвяними словами. А також, створили друзів Санти та оживили їх за допомогою мобільного додатка QuiverVision. Санта, олені, пінгвіни - We wish you a merry christmas. На такій веселій ноті закінчився наш урок.

2.Бінарний урок інформатики та англійської мови «Складові комп'ютера» (24.01.2020р, 4-А клас, Купчак Н.О., Андрус Л.В.)

Діти за допомогою криптограми розкодували тему уроку, дивлячись відео, дізналися, що "комп'ютер" це не лише ПК, ноутбук, нетбук, а й всі автоматичні пристрої, що нас оточують. Також учні вивчили нові терміни англійською мовою, а саме внутрішні складові системного блоку, послушали історію англійською мовою та вивчили нову пісню "Technology song". Ми всі ще раз переконалися, що інформаційні технології тісно пов'язані з англійською мовою

Бінарний урок з майстер-класом «Створення об'ємного зображення 3D-ручкою» (2-Б клас, 06.03.2019 р., Купчак Н.О., Романишин О.Є.).



Даний урок проходив у Львівській обласній бібліотеці для дітей.



Інтегрований день «Відповідаймо за тих, кого приручили» (3-Г клас, 2019р., Гарбуз О.Я., Куровець С.Я, Купчак Н.О.)



На уроці інформатики учні розмальовували улюблених тваринок і «Оживляли» їх за допомогою гаджетів.

Інтерактивна вправа «Правдива чи фейкова інформація»



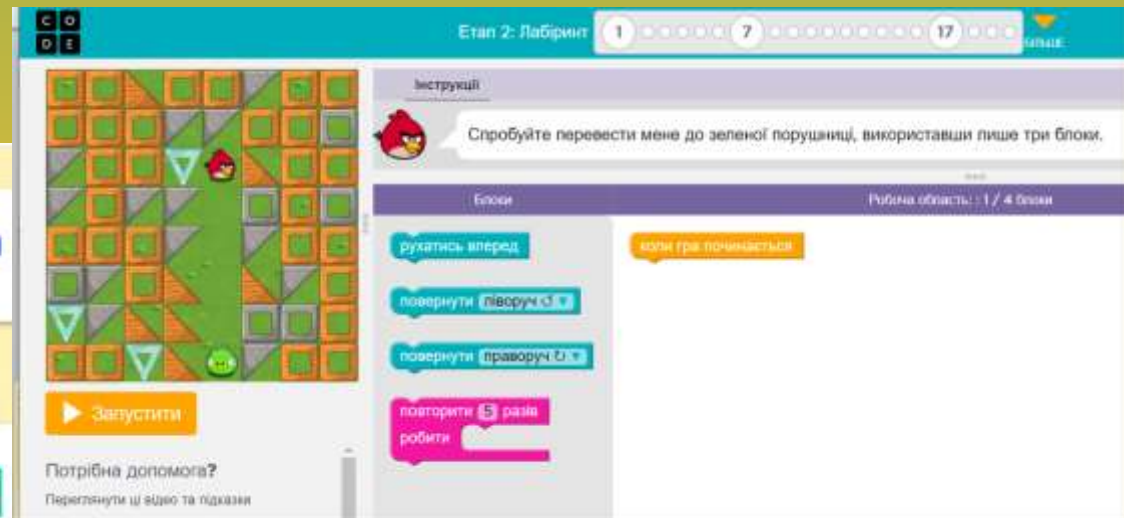
Для актуалізації знань на уроці було виконано інтерактивну вправу з клубочками ниток. Учні, передаючи клубок ниток один до одного, називали свої захоплення правдиві і неправдиві.

Два кольори ниток символізували правду і фейк. Павутина з ниток виступила аналогією Всесвітньої мережі Інтернет.



Дистанційне навчання

Під час дистанційного навчання використовувала різноманітні платформи для проведення уроків. Основними з яких були Google Classroom та zoom. Також учні мали змогу розв'язувати вправи на платформі LearningApps.org. Під час вивчення тем з розділу Алгоритми вчитель використовувала сайт Code.org, на якому учні мали змогу створювати свої алгоритми на основі вже існуючих ігор. Учні із задоволенням вчилися створювати спільні документи за допомогою додатків Google у хмарах. Також для проведення уроків я використовувала мобільний додаток «KM Media bookshelf», за допомогою якого учні сканували QR-код і переглядали відео по темі уроку.



Бобер - 2018



З 2015 р. я є координатором конкурсу «Бобер». Школа вже кілька років поспіль лідирує за кількістю учасників серед шкіл Шевченківського району.



У конкурсі «Бобер-2018» взяли участь 175 учасників та отримали 19 відмінних результатів (серед них 144 учасників, яких навчаю я, 18 відмінних результатів).

Бобер – 2019, 2020



У **2019** р. учні нашої школи дуже чисельно 153 учасники та 30 відмінних результатів (серед них 127 учасників, яких навчаю я, 18 відмінних результатів). Вчителя нагороджено подякою від Міністерства освіти і науки України.

У **2020** році у конкурсі «Бобер» взяли участь 146 учасників (учнів 3 та 4-их класів) та отримали 21 відмінний результат.



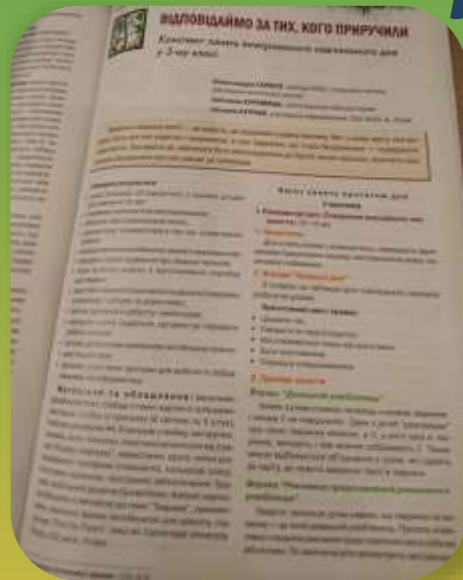
Участь у олімпіадах «На урок», конкурсах «Всеосвіта» та «Олімпіс»



У 2020 р. двоє учнів отримали відмінні дипломи за участь у конкурсі «Олімпіс Осінь» (Пишний Марко 3-Д кл., Пишна Вероніка 4-Б кл.), четверо учнів 2-их класів отримали відмінні дипломи за участь у конкурсі «Олімпіс Весна» (Богомазова А., Сеньковський Б., Іванович М., Пишний М.). У 2019 р. відмінні результати показали 18 учнів 2-4-их класів. У 2018 році переможцями Всеукраїнської інтернет-олімпіади «На Урок» стали 21 учень, у 2019р.- 26 учнів.



Друковані роботи



Конспект уроку з інформатики у інтегрованому дні «Відповідаймо за тих, кого приручили» у журналі Учитель початкової школи №12, 2019р.

Конспект бінарного уроку «Комп'ютери та Інтернет у нашому житті. Складові комп'ютера. Кодування інформації.» – у журналі «Інформатика в школі» №2, 2019р. від ВГ «Основа»



Основні завдання, які ставить перед собою керівник гуртка - це формування таких компетентностей у школярів:

- *Пізнавальна – оволодіння основними поняттями програмування, написання комп'ютерних програм;*
- *Практична – оволодіння навичками програмування, формування в учнів здатності до самостійної активної діяльності;*
- *Творча – розвиток логічного мислення та уяви, проектування та створення власних комп'ютерних ігор, анімацій;*
- *Інформаційно-комунікаційна – формування вмінь та навичок опановувати сучасні системи розробки програмного забезпечення, створювати алгоритми; генерувати власні оригінальні думки та ідеї;*
- *Соціальна – виховання стійкого інтересу до програмування, створення умов для самореалізації, безперервного навчання, навички роботи в команді.*

Створення проектів



1. У проекті Морський лабіринт учні створили міні-гру лабіринт. Діти з великим захопленням намагалися переплисти кораблем по морю, не пошкодивши сам корабель об стіни лабіринту.

2. У проекті Власний оркестр учні створили свій власний оркестр із солісткою. Діти самі мали змогу обрати, які музичні інструменти вибрати, яку пісню обрати для свого соліста. Результатом їхньої креативності були чудові виступи улюблених виконавців, створених власноруч.

3. У проекті “Заблукалий у космосі” учні створили власну анімацію: запустили у відкритий космос свій корабель, який рухався до планети Земля. По дорозі він зустрівся з мавпочкою, яка заблукала в невагомості, а шлях підсвічувала велетенська зірка.

Робототехніка



На гуртку учні також вчать програмувати роботів Codey Rocky та MbotRanger. Роботи мають три режими управління:

- Керування кнопками зі смартфона чи ноутбука.
- Керування за допомогою малювання.
- Керування за допомогою команд у середовищі програмування Scratch.

Діти з величезним задоволенням програмують роботів на виконання тих чи інших алгоритмів.



Всеукраїнський конкурс з програмування «Володарі Скретч»

До участі у всеукраїнському конкурсі з програмування приймалися проекти у форматі **гри** або **додатку**, створені у середовищі Scratch, в одній з категорій:

Школа майбутнього
Здоровий спосіб життя
Діти за мир
Агро очима дітей.

У конкурсі взяли участь дві команди з гуртка Code Club. Команда з 4-В класу (Парійчук Дарія, Панасюк Анастасія, Клецко Дарина) представила гру у категорії "Агро очима дітей", команда з 3-В класу (Баїк Максим, Гладьо Данило, Невестюк Арсен) створила гру з категорії "Діти за мир". Усі учасники були нагороджені сертифікатами за участь.



Година коду - 2018, 2019, 2020.



Щороку гуртківці **CodeClub** беруть активну участь у Годині коду. Діти із задоволенням програмують свою Танцювальну вечірку, створюють свій Майнкрафт. Після успішного проходження Години коду всі учасники отримують сертифікати і наліпки.

Презентування власних проектів



Для більшого заохочення учнів школи створювати свої креативні проекти, учасники гуртка під керівництвом Купчак Н.О., презентували свої власні проекти (міні-ігри) для учнів 3-4-их класів. Перший проект, який представили учні - це гра "Пінг Понг", створена у середовищі Scratch. Глядачі мали змогу протестувати гру як справжні тестери ІТ компаній. Другий проект - це керування роботом Codey Rocky у додатку Makeblock.

Відзнаки



Позаурочна робота

Активно займаюся наповненням шкільного сайту інформацією <http://school53.lviv.ua>

**ПШ №53**
м.Львова

Головна Батькам НУШ Спеціалізація **Навчально-виховна робота** Сторінка психолога Інформаційна відкритість

Контакти



Сторінка адміністрації Сучасний урок За межами уроку Подорожуючи вчимося