



Олена БОЙКО,
вчителька інформатики
Старокостянтинівської
загальноосвітньої школи
I-III ступенів №1

Оцінювання результатів навчання з інформатики: досвід пілотування НУШ

П'ятирічний експеримент пілотування НУШ став серйозним випробуванням для всіх учасників. Найбільший виклик упровадження нового Державного стандарту базової середньої освіти – необхідність оцінювання учнів за групами результатів. Це вимагало від учителів не лише методичної винахідливості, а й чималих інтелектуальних ресурсів та займало багато часу. Якщо раніше ми оцінювали роботу на уроці за виконане завдання, то сьогодні кожен крок учня має бути ідентифікований за певним критерієм.

Особливо з інформатики не в кожній темі легко визначити всі чотири групи. Деякі теми природно тяжіли до однієї групи, тоді як інші вимагали штучного розширення, щоб охопити всі результати. Наприклад, під час вивчення теми «Інформаційні процеси та системи» легко оцінити ГР1 (інформація, моделі та дані), але знайти простір для ГР2 (створення продукту) було складно.

У кожній темі необхідно було підібрати завдання так, щоб вони охоплювали всі чотири групи результатів. Тож щоразу підготовка до уроку вимагала колосальних зусиль:

- аналіз кожної теми крізь призму чотирьох груп результатів;
- пошук або створення унікальних завдань, які б дозволяли дитині проявити себе одночасно і як аналітика, і як творця, і як відповідального користувача;
- витрати часу на розробку критеріїв оцінювання для учнів, де чітко прописано, що саме є «безпечним використанням» у конкретній практичній роботі.

У процесі педагогічної діяльності було напрацьовано підходи, які дозволяють ефективно реалізувати оцінювання за всіма групами результатів. Спочатку це були щоденники спостережень, де фіксувалися досягнення учнів за так званою системою накопичення. Потім додалися підсумкові, діагностувальні роботи. А тепер дедалі більше використовуємо ГР протягом теми.

Пропоную розглянути декілька прикладів.

Тема «Електронна пошта» – завдання створити та надіслати на перевірку вчителю коротку презентацію про безпечне користування електронною поштою дозволяє оцінити всі 4 групи результатів:

1. Учні шукають та структурують потрібну інформацію.
2. Створюють програмний продукт – готова презентація.
3. Працюють з редактором презентацій, зберігають, надсилають лист з прикріпленням файлом.

4. Вказують джерела інформації, аналізують та критично оцінюють матеріал.

У темах «Алгоритми й програми» та «Електронні таблиці» діти переважно працюють в цифровому середовищі та створюють продукти. Тож декілька прикладів як оцінити ГР1 та ГР4:

- у 5 класі завдання створити в скретчі діалог між двома спрайтами про правила безпеки в комп'ютерному класі дозволяє додатково оцінити ГР4.

Для оцінювання ГР1 можна використати такі вправи:

- створити калькулятор обчислення комунальних послуг – учні шукають вартість за послуги в місті;
- проект «Магазин морозива», де можна обрати величину ріжка та різні добавки – горішки, кокосова стружка тощо, де потрібно знайти їх вартість та схожий, але більший проект «Піцерія»;
- робота з масивами чисел – курс валют за рік по місяцях для формування даних.

У теоретичних темах важко виокремити ГР2 та ГР3, тож можна створювати інтелект-карту, інфографіку, буклет чи навіть коротке відео з теми уроку.

Проекти дозволяють органічно поєднати всі групи результатів.

У процесі роботи учні:

- аналізують інформацію;
- створюють продукт;
- працюють у різних середовищах;
- дотримуються правил безпеки.

Проектна діяльність фактично забезпечує комплексне оцінювання без перевантаження, дозволяє інтегрувати всі групи результатів у єдину діяльність.

Дев'ятикласники створювали емоційну мапу «Емоції учнів школи у світі кібербезпеки».

Завдання:

Придумайте 6 - 8 ситуацій, наприклад:

- Отримав повідомлення від незнайомця.
- Побачив неправдиву інформацію.
- Забув пароль.
- Хтось написав образливий коментар тощо.

До кожної ситуації напишіть емоції (страх, злість, цікавість, спокій тощо) та силу емоції від 1 (слабка) до 5 (сильна).

Створіть форму опитування. Поширте посилання на анкету серед учнів школи.

У таблиці результатів використайте умовне форматування та створіть відповідні діаграми.

Створіть презентацію результатів та висновків, напишіть поради, як діяти в таких ситуаціях.

Це завдання дає змогу оцінити здобувачів освіти за всіма групами результатів.

Ефективним стало використання простої таблиці планування:

Завдання	Група 1	Група 2	Група 3	Група 4

Це дозволяє:

- бачити баланс;
- уникати "випадіння" окремих груп;
- спростити оцінювання.

Також результати ефективно оцінюються через:

- педагогічне спостереження;
- самооцінювання;
- взаємооцінювання.

Оцінювання за чотирма групами результатів стало не лише методичним викликом, а й поштовхом до професійного зростання вчителя. Воно змусило шукати нові форми роботи, інтегрувати інноваційні методи та розширювати педагогічний інструментарій. У результаті учні отримали

більш цілісне навчання, яке поєднує знання, практику, цифрову культуру та відповідальність

Оцінювання результатів навчання за групами результатів у НУШ є складним, але необхідним процесом. Основною умовою його ефективності є перехід від фрагментарних завдань до комплексної діяльності учнів.

Інформатика як навчальний предмет має значний потенціал для реалізації такого підходу, особливо за умови використання інтегрованих завдань, проєктної діяльності та сучасних методів навчання.

Подальший розвиток методичних підходів до оцінювання сприятиме підвищенню якості освіти та формуванню компетентної особистості учня.

До статті додаю календарно-тематичне планування за модельними навчальними програмами «Інформатика. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Завадський І.О., Коршунова О.В., Лапінський В.В.) та «Інформатика. 7-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Завадський І.О., Коршунова О.В., Твердохліб І.А.) з групами результатів.



**Сніжана ІВАНЦОВА,
Марина ОНОПРІЙЧУК,
учительки інформатики
лицею №11 м.Хмельницького**

*інформатична
освітня галузь*

Сучасні цифрові інструменти у викладанні інформатики

У процесі впровадження інформатики в межах Нової української школи на базі нашого закладу ми не лише апробували новий зміст навчання, а й активно шукали ефективні цифрові інструменти для організації уроку. За кілька років експерименту нами сформувався комплекс цифрових освітніх інструментів – набір сервісів і платформ, які реально працюють у шкільній практиці, допомагають розвивати компетентності учнів та підтримують діяльнісний підхід до навчання:

- Google Classroom – для розміщення завдань, організації курсу, зворотного зв'язку з учнями.
- Google Meet – для організації синхронної взаємодії учасників освітнього процесу.
- Moodle – для створення структурованих курсів і тестування.

- Code.org – платформа з курсами програмування та інтерактивними вправами.
- Code::Blocks – середовище для створення програм.
- Kahoot! – для проведення вікторин та швидкого оцінювання знань.
- Mentimeter – для опитувань, рефлексії та обговорення ідей.
- Wordwall – для створення інтерактивних вправ і навчальних ігор.
- Canva – для створення презентацій, постерів та інфографіки.
- LearningApps – для інтерактивних вправ.
- Padlet – для спільної роботи над ідеями, проєктами та обговореннями.