

УДК 37.091.31-059.2:004:373.5  
DOI: 10.24144/2524-0609.2019.44.214-218

**Юрченко Артем Олександрович**  
кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедра інформатики  
Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка  
м. Суми, Україна  
a.yurchenko@fizmatsspu.sumy.ua  
ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-6770-186X>

## ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ГУРТКОВОЇ РОБОТИ З ІНФОРМАТИКИ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

**Анотація.** В сучасній школі більшою мірою відображені широкі можливості для особистого вибору людини, реалізації її професійних та інших потреб, але популярною і ефективною формою організації життєдіяльності дитини у освітньому процесі є гурткова робота. Саме її розглядаємо як ефективний шлях формування особистості та її творчого потенціалу у контексті своєчасного виявлення інтересів, здібностей і нахилів дітей. Ознайомлення з організацією та проведенням гурткової роботи з інформатики основної школи та презентація методичних особливостей розробленого гуртка «Основи комп'ютерної анімації». Для реалізації поставленої мети було використано теоретичні (аналіз і систематизація наукової літератури за якими визначено поняттєво-категоріальний апарат та проведено для узагальнення різних поглядів) та емпіричні (вивчення й узагальнення вітчизняного та закордонного педагогічного досвіду, опитування, бесіди з вчителями й викладачами для перевірки ефективності розробленого гуртка як позаурочного заняття учнів з інформатики). У статті зазначено переваги гурткової роботи та її особливості організації та проведення. Зазначено, що позаурочна діяльність для учнів є важливою сферою, у якій є досить широкими можливості для вияву самоактивності, а також для особистісного самовизначення та самореалізації. Розглядаючи гурткову роботу з інформатики, роботі за комп'ютером можна легко надати цікавого ігрового характеру, тому такі гурткові заняття особливо приваблюють учнів. Нами виділено основні напрями гурткової роботи з інформатики серед яких напрям вивчення комп'ютерної графіки та анімації. Запропоновано розробку організації та проведення гуртка «Основи комп'ютерної анімації» у якій розглядаються теоретичні основи анімації та практичні вміння розробляти динамічні зображення за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення для роботи з анімацією.

**Ключові слова:** гурткова робота; позаурочна діяльність; навчання інформатики; організація гурткової роботи; учні.

**Вступ.** В сучасній школі більшою мірою відображені широкі можливості для особистого вибору людини, реалізації її професійних та інших потреб; значна роль людини у забезпеченні власних інтересів і можливостей, різноманітних моделей діяльності тощо. У зв'язку з цим важливим завданням сучасної школи стає забезпечення всіх умов, необхідних для розвитку особистості учня, його самореалізації, набуття життєвоважливих компетентностей.

Саме позашкільна діяльність, участь учнів у різних її видах – це важлива сфера, у якій є досить широкими можливості для вияву самоактивності, а також для особистісного самовизначення та самореалізації. Позашкільна діяльність не має строгої регламентації, тому дає можливість для вияву самостійності, яку прагнуть учні підліткового і раннього юнацького віку.

Звичайно, творчість проявляється в діях дитини, в її оригінальній манері спілкування, в іграх, малюнках, розповідях. Але, на жаль, розвиток творчих здібностей у дітей часто стає випадковим і здебільшого залишається на низькому рівні. Проте не треба забувати, що всі діти наділені здібностями, а тому потрібно їх виявляти і максимально розвивати. І це можна робити в позаурочний час на гурткових заняттях. Тобто, гурткову роботу учнів можна назвати чинником всебічного розвитку особистості школяра.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У сучасній шкільній практиці майже кожна школа має у своєму арсеналі декілька позаурочних гуртків. А в науці активно ведуться обговорення щодо форм та методів організації та вдосконалення гурткової системи, про що зазначається у роботах Л.В. Балабіна, Л.М. Бондаренко, В.В. Вербицький, В.І. Кириченко, О.М. Кривенко, О.В. Литовченко, Т.П. Сорока, Б.В. Струганець, О.О. Шрамко та інші.

Так, (Хоменко & Дзюба, 2014) акцентують увагу

на тому, що при гуртковій роботі педагог має набагато більшу свободу вибору змісту, форм, засобів, методів позакласної роботи, ніж при проведенні звичайного уроку.

Науковець (Бойко, 2015) зазначає, що гурткова робота в закладі освіти є популярною формою організації життєдіяльності і становить невід'ємну частину освітнього процесу. Вона розглядається як ефективний шлях формування життєво-компетентної, творчо-спрямованої особистості у контексті своєчасного виявлення інтересів, здібностей і нахилів дітей, розвитку креативності – однієї із базових якостей.

Зважаючи на аналіз праць науковців (Кириченко, 2011; Литовченко, 2012; Сорока & Струганець, 2016; Юрченко, 2017) на сучасність досліджуваної проблеми варто звернути увагу на відкрите питання оновлення та модернізації матеріально-технічного забезпечення навчальних закладів, пошуку нових, сучасних методик роботи з дітьми та створення належних умов для їх зайнятості у позаурочний час.

Щодо гурткової роботи з інформатики, то (Постова, 2015) зазначає: «Гурток є дійсно найбільш гнучкою, глибоко індивідуальною формою роботи з творчими особистостями, оскільки заняття у гуртках з інформатики допомагає не тільки удосконалити знання з предмету, а також допомагає розвинути в собі такі якості як грамотність, самостійність, алгоритмічність, творчість, а також вміння здійснювати самоаналіз власних результатів роботи, здобувати навички роботи з науково-популярною літературою, публічного виступу, вміння відстоювати та обґрунтовувати власну точку зору тощо».

**Метою статті** є ознайомлення з організацією та проведенням гурткової роботи з інформатики основної школи та презентація методичних особливостей розробленого гуртка «Основи комп'ютерної анімації». **Завданням дослідження** є обґрунтувати

поняття «гурток» та «гурткова робота», розглянути особливості гурткової роботи з інформатики, основні її напрями та описати особливості організації та проведення розробленого гуртка з інформатики.

**Методи дослідження.** Для реалізації поставленої мети було використано наступні методи. Теоретичні – аналіз і систематизація наукової літератури, праць вітчизняних і закордонних авторів за якими визначено поняттєво-категоріальний апарат щодо визначення поняття гурток та гурткова робота в школі; аналіз (історичний та порівняльний) літературних джерел, понять і теорій, який проведено для зіставлення та узагальнення різних поглядів на організацію та проведення гуртків у основній школі; ретроспективний та еволюційний аналіз комп'ютерних технологій і засобів з метою уточнення спеціалізованого програмного забезпечення для роботи гуртка з комп'ютерної анімації. Емпіричні – вивчення й узагальнення вітчизняного та закордонного педагогічного досвіду, опитування, бесіди з вчителями й викладачами для перевірки ефективності розробленого гуртка з комп'ютерної анімації як позаурочного заняття учнів з інформатики.

**Виклад основного матеріалу.** Спираючись на проведений аналіз праць вищезазначених науковців варто зазначити, що позаурочні заняття відіграють важливу роль у розвитку, навчанні та вихованні дітей. Серед великої кількості форм позаурочної роботи, а це предметні вечори, вікторини, класні години, конкурси, клубна діяльність тощо, найбільш зручною та дієвою є саме гурткова робота.

Під «гуртком» розуміють форму навчання, яка дозволяє донести дітям знання і навички, що не включені в обов'язкову освітню програму, але мають значення для подальшого навчання і дорослішання школярів. Крім того, діти, які відвідують гуртки різних напрямків, мають можливість збагатити світогляд та розширити знання з теми роботи секції (Кривенко, 2015).

Шкільний гурток базується на знаннях, які були отримані на уроках, і дає можливість організувати систематичні заняття за певною структурою чи програмою. Робота в таких гуртках зорієнтовує учнів на активних помічників вчителя, як в проведенні поза-класних заходів, так і уроків.

Основним завданням гурткової роботи є залучення учнів до дослідницької діяльності, стимулювання їх до прояву ініціативи і самостійності, розвиток індивідуальних інтересів, нахилів та здібностей. У вчителя є широкі можливості для формування в учнів інтересу до винахідницької, раціоналізаторської та творчої діяльності. Гурткова робота допомагає розвивати в дітях навички наукового мислення, а також якості, без яких творча особистість може не сформуватися.

На уроках інформатики є чимало можливостей зацікавити школярів змістом тієї або іншої науки. Разом з тим, основна мета уроків складається з навчання певного комплексу процедур інформатичного характеру, цікавість викладу повинна відповідати поставленим цілям. Додаткові можливості для розвитку здібностей учнів під час ознайомлення з інформаційно-комунікаційними технологіями надають різні позаурочні форми занять з інформатики. Вони можуть бути націлені на розвиток певних сторін мислення й рис характеру учнів, іноді не передбачаючи в якості основної мети розширення або поглиблення фактичних знань з інформатики. Таке розширення відбувається ніби саме по собі, як результат інтересу до предмета (Копцева, 2005).

На гуртковій роботі з інформатики роботі за

комп'ютером можна легко надати цікавого ігрового характеру, тому гурткові заняття з інформатики приваблюють учнів. При цьому потрібно мати на увазі, що роботу гуртка не можна будувати тільки на захопленні дітей комп'ютерною грою. Розробка узгоджених із загальною системою навчання інформатики в основній школі програм гурткових занять з учнями, відповідної рівню підготовки школярів сукупності навчальних задач, а також ефективного програмного забезпечення для цих занять – актуальні методичні задачі (Семеніхіна & Юрченко, 2017).

Основні напрями гурткової роботи з інформатики:

- основні положення роботи за комп'ютером для запуску прикладних програм навчального призначення та подальшого їх використання для розв'язування різних проблемних задач;
- правила роботи з електронною поштою та браузерами для перегляду веб-сторінок різного типу (інформаційні портали, форуми, соціальні мережі тощо) для подальшої роботи в телекомунікаційних проектах;
- правила та принципи пошуку інформації в глобальній мережі Інтернет за допомогою пошукових систем;
- мова розмітки гіпертексту та створення веб-сторінок;
- принципи та етапи створення графічних зображень;
- основи алгоритмізації та програмування тощо.

В рамках гурткової роботи з інформатики це можуть бути заняття з комп'ютерного моделювання, анімації та музики, розробки мультимедійних та гіпертекстових проектів естетичного чи мистецького спрямування. Великою цікавістю в учнів користується заняття з комп'ютерної графіки та веб-дизайну та іншими видами Інтернет-творчості (Божек, 2007).

Розглянемо методичні особливості організації гурткової роботи з інформатики «Основи комп'ютерної анімації».

Метою роботи даного гуртка є введення учнів у світ комп'ютерної графіки та анімації. В ході занять перед вчителем постає завдання ознайомити гуртківців з мультиплікацією; комп'ютерною анімацією; спеціалізованими програмами для створення анімацій; форматами файлів графіки та анімації; базовими інструментами, які можна використовувати в тій чи іншій програмі; навчити створювати динамічні зображення; імпортувати та експортувати файли; зберігати файли як файли програми, а також як готові анімації.

В роботі гуртка передбачено кілька напрямів навчальної та розвивальної діяльності гуртківців.

**Пізнавальний.** Гуртківці мають засвоїти відомості про призначення комп'ютерної анімації, можливості її використання, види, а також ознайомитися з сучасними технічними засобами для полегшення роботи зі створення анімації.

**Прикладний.** У цьому напрямку гуртківці повинні здобути навички роботи з програмним забезпеченням спеціалізованого призначення.

**Розвивальний.** На заняттях гуртка діти розвивають творчі здібності та логічне мислення шляхом виконання різноманітних творчих завдань у процесі ознайомлення з програмними засобами та розробкою різних анімацій.

Програма занять гуртка з комп'ютерної анімації розрахована на 2 місяці навчання: 30 годин (по 4 години на тиждень). Найефективніше заняття проводити двічі на тиждень по 2 години (перше заняття 1 година). Такий розподіл часу дозволяє керівнику гуртка глибше розкривати ті чи інші моменти теми,

присвячувати більше часу виробленню практичних навичок.

На момент початку роботи гуртка учні вже мають знати певний матеріал відповідно до програми курсу Інформатика основної школи (mon.gov.ua, 2015), що необхідний для успішної роботи гуртка, а саме: правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі; складові комп'ютера; робота з вікнами; поняття: програма, файл, папка; поняття графічного редактора, його призначення; робота в середовищі растрового графічного редактора; розробка плану створення зображення; поняття буфера обміну; додавання та форматування тексту; поняття презентації; робота в середовищі редактора презентацій; розробка плану створення презентацій.

У процесі навчання на гуртковій роботі з інформатики оптимальним є поєднання індивідуальних, фронтальних та групових форм навчання. Активно використовуються словесні (розповідь, бесіда, лекція), наочні (ілюстрація програм, схем, рисунків, прогнозованих результатів), практичні методи.

Велику увагу на заняттях слід звернути на дотримання правил техніки безпеки та гігієнічних норм роботи за комп'ютером. Заняття слід організувати таким чином, щоб через кожні 15-20 хвилин безперервної роботи здійснювались комплекси вправ для релаксації і профілактики зорової втоми та м'язового напруження протягом 5 хвилин.

Навчально-тематичний план роботи гуртка представлено у таблиці 1.

Таблиця 1.

**Орієнтовний навчально-тематичний план роботи гуртка**

№ п/п	Назва теми	К-ть годин
<b>I</b>	<b>Введення</b>	<b>3</b>
1	Вступне заняття. Правила безпеки праці. Мета і завдання гуртка	1
2	Теоретичні основи мультиплікації. Історія мультиплікації. Створення анімації на папері	2
<b>II</b>	<b>Програма для створення анімацій Pivot Animator</b>	<b>4</b>
3	Знайомство з елементами робочого вікна програми Pivot Animator. Відкриття та збереження файлів. Створення та редагування кадрів.	2
4	Створення простої анімації. <i>Практична робота 1.</i> Створення анімації	2
<b>III</b>	<b>Програма для створення анімацій Easy GIF Animator</b>	<b>8</b>
5	Початок роботи з програмою Easy GIF Animator. Майстер анімацій. Знайомство з елементами робочого вікна програми. Відкриття та збереження файлів.	2
6	Створення та редагування кадру. Робота з часовою шкалою. Додавання ефектів при зміні кадру.	2
7	Редагування кадру за допомогою графічного редактора. Додавання до кадру тексту та зображень. Вирізання фрагментів з відео.	2
8	<i>Практична робота 2.</i> Створення анімації в програмі Easy GIF Animator.	2
<b>IV</b>	<b>Вибір теми та створення власних анімацій</b>	<b>13</b>
9	Вибір теми для створення власних анімацій. Консультація з вчителем.	1
10-15	Самостійна робота гуртківців над проектом зі створення авторської анімації	12
<b>V</b>	<b>Представлення власних анімацій та пояснення процесу їх створення</b>	<b>2</b>
16	Заключне заняття	2
<b>Всього:</b>		<b>30</b>

Для забезпечення роботи гуртка в межах даної розробки було вибрано програми для створення анімацій Pivot Animator (pivotanimator.net) та Easy GIF Animator (easygifanimator.net), оскільки дані програми є у вільному доступі. Перевагами даних програм є те, що вони досить прості у використанні – вони підходять для початку вивчення анімацій та ознайомлення з процесом їх створення. Для більш поглибленого вивчення анімацій можна використовувати програми типу Adobe Flash.

Особливістю програми Pivot Animator є те, що при відкритті програми на робочій області створення анімацій вже знаходиться готова фігура, з якою можна працювати. Дана фігура виглядає як примітивний чоловічок, на тілі якого знаходяться вузли рухомості. Easy GIF Animator – більш складна програма, але все ж таки проста в використанні. В ній є можливість створювати анімації, анімовані банери та анімовані кнопки.

Викладений матеріал дозволяє зробити наступні висновки.

**Список використаної літератури**

Божек П.М. Організація і проведення позаурочних заходів з інформатики, 2007. URL: <http://lebedyn-school5.narod.ru/predmet/informatic/boshek/1/3.pdf> (дата звернення 26.03.2019).  
 Бойко Н.В. Організаційно-педагогічні умови використання гурткової діяльності в дошкільних навчальних закладах. *Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки»*, 2015. №10 (343). С. 19-26.  
 Кириченко В.І. Планування роботи позашкільного навчального закладу. К.: Шкільний світ, 2011. 104 с.



- Копцева О.А. Детские общественные организации и социальное творчество учащихся. *Социологические исследования*. 2005. № 2. С. 113-120.
- Кривенко О.М. Гурткова робота як перший крок до науково-дослідницької діяльності учнів ПТОЗ, 2015. URL: <http://methodportal.com/node/38429> (дата звернення 26.03.2019).
- Литовченко О.В. Оптимізація виховного потенціалу позашкільного навчального закладу: монографія. К.: Педагогічна думка, 2012. 191 с.
- Офіційний сайт Easy GIF Animator. URL: <https://www.easygifanimator.net> (дата звернення 26.03.2019).
- Офіційний сайт Pivot Animator. URL: <http://pivotanimator.net> (дата звернення 26.03.2019).
- Постова С.А. Розвиток творчого мислення старшокласників на заняттях гуртка з інформатики. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*, 2015. Випуск 37. С.137-140.
- Програма курсу Інформатика для учнів 5-9 класів, 2015. URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/navchalni-programy.html> (дата звернення 26.03.2019).
- Семеніхіна О., Юрченко А. Професійна готовність використовувати засоби комп'ютерної візуалізації у роботі вчителя: теоретичний аспект. *Наукові записки. Випуск 11. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*. Частина 4. Кропивницький: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2017. С. 43–46.
- Сорока Т., Струганець Б. Актуалізація можливостей позашкільної освіти в соціалізації підлітка. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка*. 2016. №2. С. 275-281.
- Хоменко Л.Г., Дзюба Л.Г. Особливості позаурочної роботи з інформатики як засобу формування готовності вчителя початкових класів до ознайомлення учнів з ІКТ. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*, 2014. Вип. 41. С. 288-291.
- Юрченко А.О. Педагогічні техніки організації дослідницької діяльності у сучасних інноваційних технологіях. *Освіта, наука, виробництво: реалії та перспективи : збірник наукових праць*. Суми: ФОП Цьома С.П., 2017. Вип.1. С. 169-175.

### References

- Bozhhek, P.M. (2007). Orhanizatsiia i provedennia pozauruchnykh zakhodiv z informatyky [Organization and holding of extra-curricular activities in computer science]. *lebedyn-school5.narod.ru*. URL: <http://lebedyn-school5.narod.ru/predmet/informatic/boshhek/1/3.pdf> (last accessed: 03.03.2019) [in Ukrainian].
- Boiko, N.V. (2015). Orhanizatsiino-pedahohichni umovy vykorystannia hurtkovoї diialnosti v doshkilnykh navchalnykh zakladakh [Organizational-pedagogical conditions of use of circle activity in pre-school educational institutions]. *Visnyk Cherkaskoho universytetu. Seriiia «Pedahohichni nauky»*. 10(343). 19-26 [in Ukrainian].
- Khomenko, L.H., & Dziuba, L.H. (2014). Osoblyvosti pozauruchnoi roboty z informatyky yak zasobu formuvannia hotovnosti vchytelia pochatkovykh klasiv do oznaiomlennia uchniv z IKT [Features of post-graduate work in computer science as a means of forming the readiness of the elementary school teacher to familiarize students with ICT]. *Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Mykhaila Kotsiubynskoho. Seriiia: pedahohika i psykholohiia*. 41. 288-291 [in Ukrainian].
- Kopceva, O.A. (2005). Detskie obshhestvennye organizatsii i social'noe tvorchestvo uchashchisja [Children's community organizations and social creativity of students]. *Sociologicheskie issledovanija*, 2, 113-120 [in Russian].
- Kryvenko, O.M. (2015). Hurtkova robota yak pershyi krok do naukovo-doslidnytskoi diialnosti uchniv PTOZ [Mouthwork as a first step to the research activities of PTO students]. URL: <http://methodportal.com/node/38429>. (last accessed: 03.03.2019) [in Ukrainian].
- Kyrychenko, V.I. (2011). *Planuvannia roboty pozashkilnoho navchalnoho zakladu* [Planning the work of an out-of-school educational institution]. Kyiv: Shkilnyi svit. [in Ukrainian].
- Lytovchenko, O.V. (2012). *Optymizatsiia vykhovnoho potentsialu pozashkilnoho navchalnoho zakladu* [Optimization of the educational potential of an out-of-school educational institution]. Kyiv: Pedahohichna dumka [in Ukrainian].
- Ofitsiynyi sait Easy GIF Animator [The official website of Easy GIF Animator]. URL: <https://www.easygifanimator.net> (last accessed: 03.03.2019).
- Ofitsiynyi sait Pivot Animator [The official website of Pivot Animator]. URL: <http://pivotanimator.net> (last accessed: 03.03.2019).
- Postova, S.A. (2015). Rozvytok tvorchoho myslennia starshoklasnykiv na zaniattiakh hurtka z informatyky [Development of the creative thinking of senior pupils at the lessons of the circle of computer science]. *Naukovi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu. Seriiia "Pedahohika, sotsialna robota"*. 37. 137-140 [in Ukrainian].
- Prohrama kursu Informatyka dlia uchniv 5-9 klasiv [Program for Informatics for students 5-9 grades] (2015). URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/navchalni-programy.html> (last accessed: 03.03.2019) [in Ukrainian].
- Semenikhina, O., & Yurchenko, A. (2017). Profesiina hotovnist vykorystovuvaty zasoby komp'uternoї vizualizatsii u roboti vchytelia: teoretychnyi aspekt [Professional readiness to use computer visualization tools in the work of the teacher: the theoretical aspect]. *Naukovi zapysky KDPU im. V.Vynnychenka. Seriiia: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity*, 11, part 4, 43-46 [in Ukrainian].
- Soroka, T., & Struhanets, B. (2016). Aktualizatsiia mozhlyvostei pozashkilnoi osvity v sotsializatsii pidlitka [Actuality of extracurricular education opportunities in adolescent socialization]. *Scientific Issues of Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. Series: Pedagogy*, 2, 275-281 [in Ukrainian].
- Yurchenko, A.O. (2017). Pedahohichni tekhniki orhanizatsii doslidnytskoi diialnosti u suchasnykh innovatsiynnykh tekhnolohiiakh [Pedagogical techniques of organization of research activity in modern innovative technologies]. *Osvita, nauka, vyrobnytstvo: realii ta perspektyvyprats*, 1, 169-175 [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 03.04.2019 р.  
Стаття прийнята до друку 08.04.2019 р.

**Юрченко Артем**

кандидат педагогических наук, старший преподаватель  
кафедра информатики  
Сумской государственной педагогической университет имени А.С.Макаренко  
г.Сумы, Украина

### ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КРУЖКОВОЙ РАБОТЫ ПО ИНФОРМАТИКИ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

**Аннотация.** В школе в большей степени отражены широкие возможности для личного выбора человека, реализации его профессиональных и других потребностей, но популярной и эффективной формой организа-

ции жизнедеятельности ребенка в образовательном процессе является кружковая работа. Именно ее рассматриваем как эффективный путь формирования личности и ее творческого потенциала в контексте своевременного выявления интересов, способностей и склонностей детей. Ознакомление с организацией и проведением кружка по информатике основной школы и презентация методических особенностей разработанного кружка «Основы компьютерной анимации». Для реализации поставленной цели были использованы теоретические (анализ и систематизация научной литературы по которым определен понятийно-категориальный аппарат и проведено для обобщения различных взглядов) и эмпирические (изучение и обобщение отечественного и зарубежного педагогического опыта, опрос, беседы с учителями и преподавателями для проверки эффективности разработанного кружка как внеурочного занятия учащихся по информатике). В статье указано преимущества кружковой работы и ее особенности организации и проведения. Отмечено, что внеурочная деятельность для учащихся является важной сферой, в которой достаточно широкими возможностями для проявления самоактивности, а также для личностного самоопределения и самореализации. Рассматривая кружковую работу по информатике, работе за компьютером можно легко придать интересного игрового характера, поэтому такие занятия особенно привлекают учеников. Нами выделены основные направления кружковой работы по информатике среди которых – изучения компьютерной графики и анимации. Предложена разработка организации и проведения кружка «Основы компьютерной анимации», в которой рассматриваются теоретические основы анимации и практические умения разрабатывать динамические изображения с помощью специализированного программного обеспечения для работы с анимацией.

**Ключевые слова:** кружковая работа; внеурочная деятельность; обучение информатики; организация кружковой работы; ученики.

**Yurchenko Artem**

Candidate of Pedagogical Sciences, Ph.D., Senior Lecturer  
Department of computer science  
Makarenko Sumy State Pedagogical University, Sumy, Ukraine

## ORGANISATIONS AND CARRYING OUT OF GROUP WORKS OF INFORMATICS IN THE BASIC SCHOOL

**Abstract.** In today's school, the opportunities for personal choice of a person, realization of his professional and other needs are reflected to a greater extent, but a popular and effective form of organization of life of the child in the educational process is the work of the mug. We view it as an effective way of forming a personality and its creative potential in the context of timely identification of the interests, abilities and inclinations of children. Familiarization with the organization and conducting of group work on informatics of the basic school and presentation of methodical features of the developed circle «Fundamentals of computer animation». The theoretical (analysis and systematization of scientific literature on which the conceptual-categorical apparatus was defined and generalizations of different views) was used and empirical (study and generalization of domestic and foreign pedagogical experience, interviews, discussions with teachers and teachers for checking the effectiveness of the developed circle as an after-school lesson in computer science). The article outlines the benefits of group work and its peculiarities of organization and conduct. It is noted that extra-curricular activity for students is an important area, which has rather wide opportunities for self-expression, as well as for personal self-determination and self-realization. Considering the group work on computer science, computer work can easily provide an interesting game character, therefore, such classroom classes are especially attracting students. We highlight the main areas of group work on computer science, among which are the study of computer graphics and animation. The author proposes the development of the organization and holding of the circle «Fundamentals of computer animation» which examines the theoretical foundations of animation and practical skills to develop dynamic images with the help of specialized software for work with animation.

**Key words:** group work; extra-curricular activity; computer science training; organisation of group work; students.