

«ДАВАТЕ ДРУЖИТЬ С ИНФОРМАТИКОЙ!»



ДЕКАДА ПО ИНФОРМАТИКЕ

ТВОРЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

Подготовила: руководитель
ШМО учителей информатики
Клепачёва Е.А.

ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ:

С 30 НОЯБРЯ

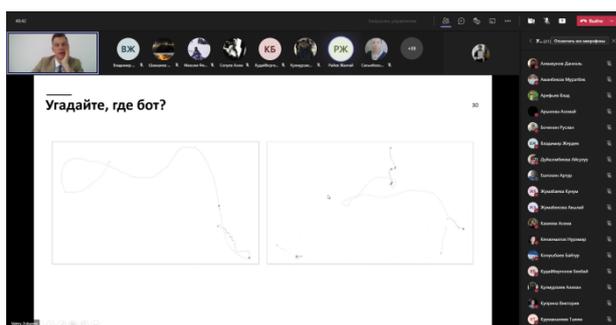
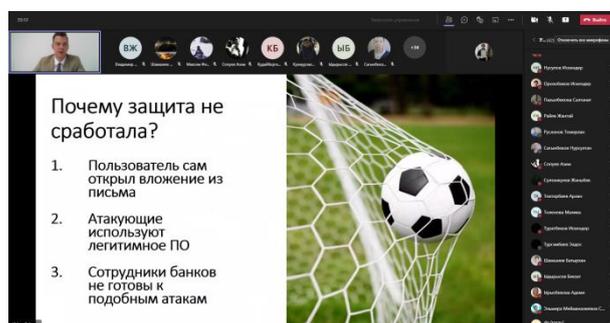
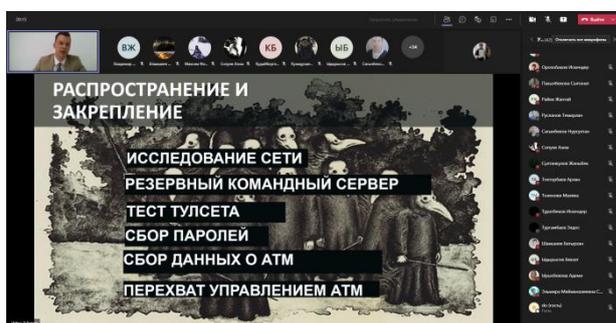
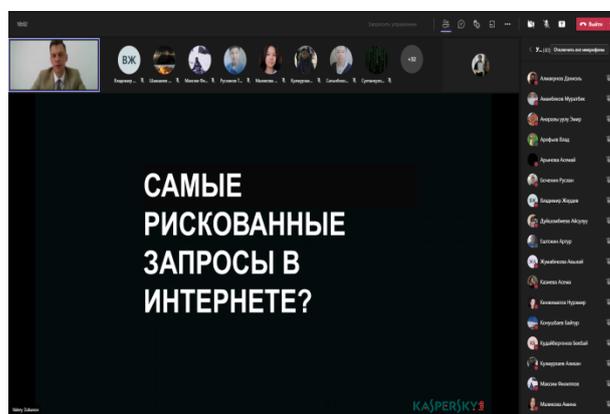
ПО 10 ДЕКАБРЯ 2021Г.

г. Бишкек - 2021 г.

Внеклассное мероприятие, приуроченное ко "Дню защиты информации": "А я в хакеры пойду, пусть меня научат".

30 ноября 2021г.

30 ноября 2021г. на онлайн-площадке в MS Teams состоялась онлайн-встреча наших девятиклассников с коммерческим директором в средней Азии и Монголии "Лаборатории Касперского" Зубановым Валерием Константиновичем, которая была приурочена к Международному дню защиты информации. Встречу организовали учителя информатики: Клепачёва Е.А., Соорбекова Э.М. и Омурбекова Н.О. В рамках этой встречи обсуждались вопросы кибербезопасности, говорили о видах атак и различных угрозах. Встреча прошла в формате дискуссии, задавались самые разнообразные и интересные вопросы, связанные с социальной инженерией, взломами, паролями, защитой персональной информации, работой ботов, спрашивали о том, как работают хакеры, какие законы они нарушают и как их находят и наказывают. Шестеро самых активных ребят получили в подарок от лаборатории Касперского лицензионную антивирусную программу Касперского.



**Урок - практическое творчество по теме:
"Образовательная робототехника. Изучение базовых функций в
среде программирования Arduino IDE: void setup и void loop".
(Создание мини-проектов)**

2 декабря 2021г.

Проверка знаний с применением игровой
технологии.



Ребята используют свои смартфоны для
ответов в игре «Kahoot»



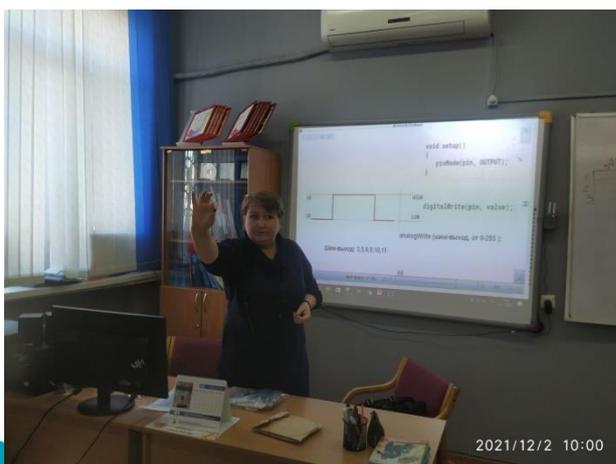
Проверка домашнего задания



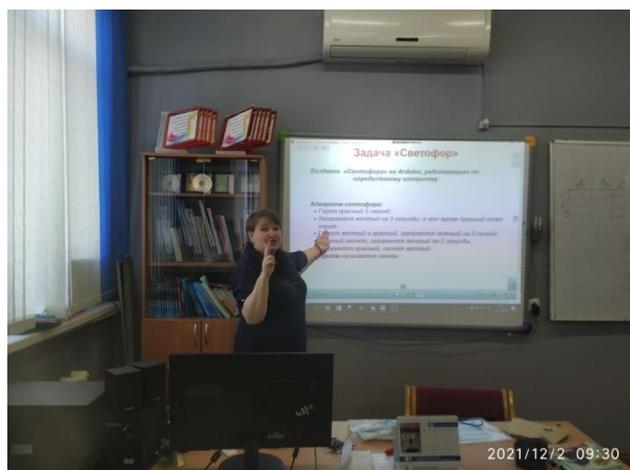
Выставление оценок в Күндөлүк



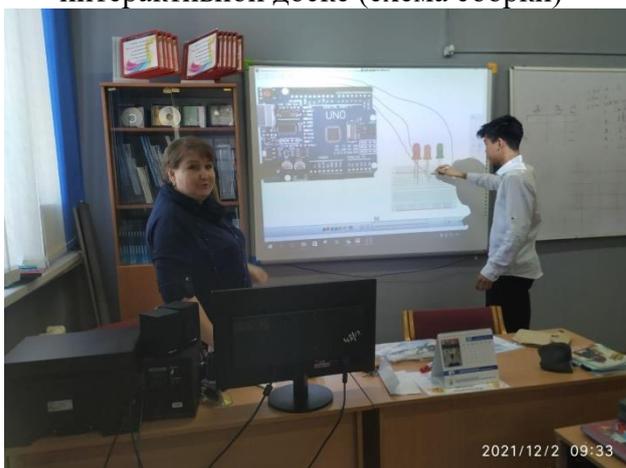
Объяснение нового материала



Постановка учебной практической задачи



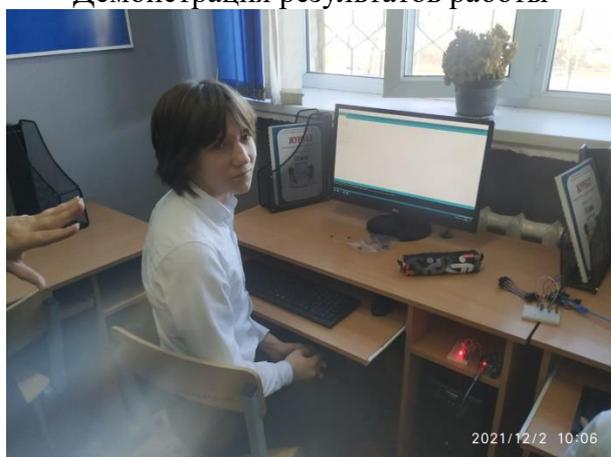
Наглядное решение задачи учащимися на интерактивной доске (схема сборки)



Выполнение практической работы (сборка проекта по схеме)



Демонстрация результатов работы



Наглядное решение задачи учащимися на интерактивной доске (программирование)



Выполнение практической работы (программирование)



Оценивание работ. Рефлексия



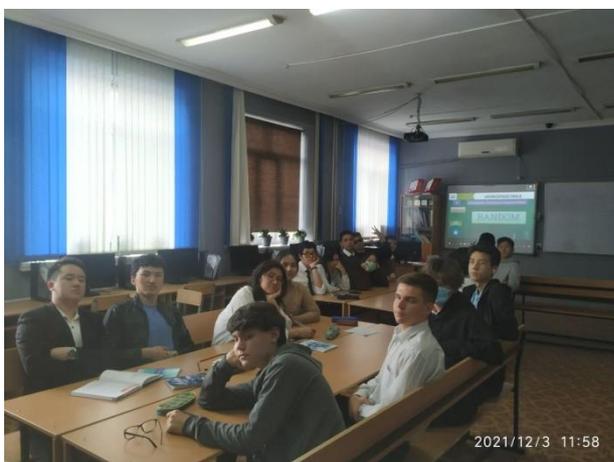
Урок – практическое творчество в 9 Б классе провела учитель информатики Клепачёва Елена Александровна. На уроке были применены различные педагогические и информационно-коммуникационные технологии, позволяющие достичь поставленных целей урока.

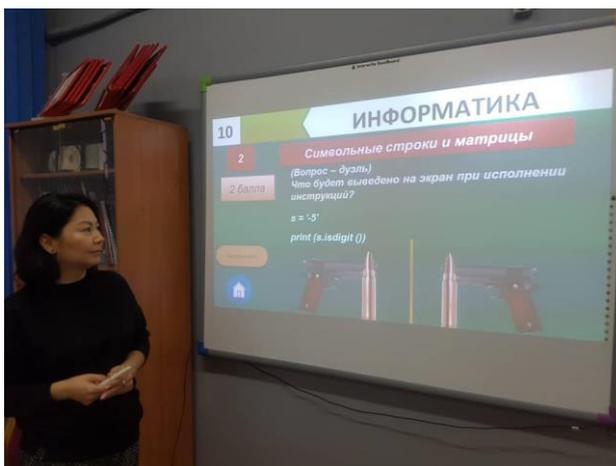
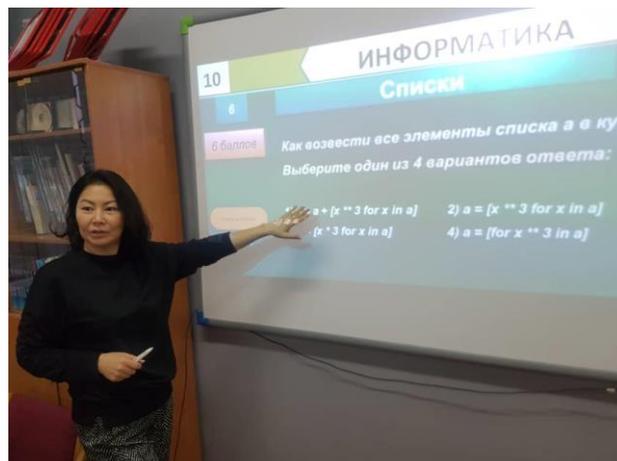
Внеклассное мероприятие. Интеллектуальная интерактивная игра «СПРУТ» на тему: "Строки, массивы, матрицы в Python"

3 декабря 2021г.

Внеклассное мероприятие. Интеллектуальная интерактивная игра «СПРУТ» на тему: "Строки, массивы, матрицы в Python" провела со своим классом учитель информатики Соорбекова Эльмира Мейманалиевна.

Цели мероприятия: Расширить знания учащихся в сфере информатики, закрепить полученные знания по предмету информатика по теме: "Строки, массивы, матрицы в Python. Побудить учащихся к самостоятельному творческому мышлению, к дальнейшему совершенствованию своих знаний по данным темам и программированию в целом. Воспитать умение критически оценивать свой результат, и результат командной работы, умение работать в команде.





По правилам игры класс поделился на 2 команды (одна команда сицилийская мафия, другая – полицейские.)

Цель игры: сохранить команду в полном составе и заработать как можно больше «мультирублей».

Заработать мультирубли можно было отвечая на вопросы по категориям (игровое поле состояло из 4 разделов, в каждом – по 6 вопросов (от 1 до 6 баллов)). Темы разделов: 1.Форматирование строк. 2. Списки. 3.Анаграммы. Основные понятия Python. 4. Символьные строки и матрицы.

В процессе игры учащиеся проявили такие качества как: ответственность, взаимовыручка, толерантность, показали умение работать в команде.

Интеллектуальная игра "Кодировщик"

4 декабря 2021г.

В рамках декады «Давайте дружить с информатикой!» учитель информатики Сивушина Виктория Геннадьевна провела интеллектуальную игру «Кодировщик» с учащимися 6 Д класса. Данный урок-игра посвящён теме: «Кодирование информации», ключевыми компетентностями которого стали формирование универсальных учебных действий (УУД) в условиях решения практических задач (познавательная, речевая, организационная, коммуникативная деятельность); формирование умений применения теоретических положений в условиях решения нестандартных задач.



Внеклассное мероприятие: "Викторина ко Дню программиста"

4 декабря 2021г.

Внеклассное учебно-воспитательное мероприятие: "Викторина ко Дню программиста" (полушуточный, информативный тест) было организовано и проведено учителями информатики Клепачёвой Е.А., Соорбековой Э.М., Омурбековой Н.О. и Юрченко О.В. на платформе ЯКласс. В рамках этого мероприятия учащимися следующих классов: 8 Е, В, 9 А,Б,В,Г,Е,Ж 11 В, Д, Ж был рассмотрен теоретический материал по темам: История возникновения праздника. Кто такие прикладные и системные программисты. Когда отмечают день программиста? Кто его празднует? А затем предлагалось пройти тест.

Основной целью данного мероприятия было развитие интереса учащихся к информатике. Задачи: развитие познавательного интереса, повышение творческой активности учащихся, умения выделять главное, существенное, логически излагать мысли, развитие памяти, внимания, расширение кругозора. При подведении итогов были выставлены оценки по предмету Информатика и лучшие учащиеся были отмечены грамотами, остальные участники получили благодарственные письма.

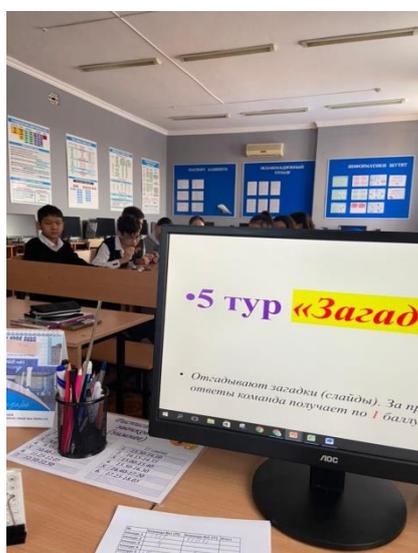


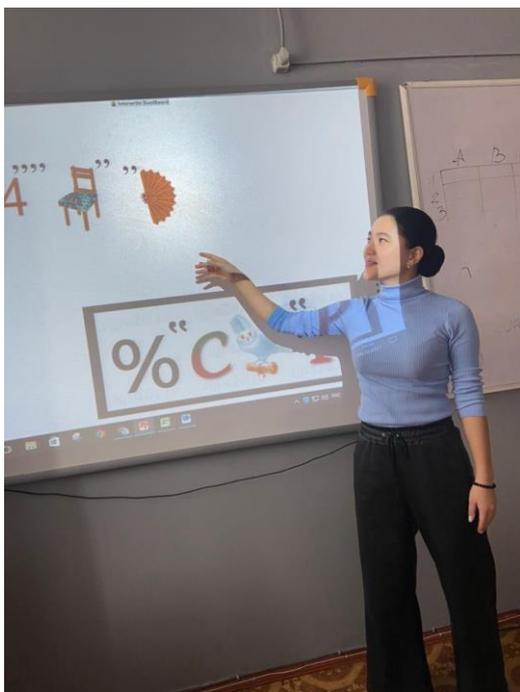
Внеклассное мероприятие «В мире информатики»

6 декабря 2021г.

Разнообразить учебный процесс внеклассными мероприятиями необходимо и очень важно, поскольку развитие познавательной самостоятельности и активности, творческой самореализации учащихся не менее значимо, чем обучение общеобразовательным дисциплинам. К тому же, существенным качеством внеклассного мероприятия является применение полученных учащимися знаний в нестандартных условиях.

Самый молодой учитель ШМО учителей информатики Шериева Дидар Маматжановна провела с учащимися 7Е и 7Г классов внеклассное мероприятие под названием: «В мире информатики» в формате интерактивной игры.





Цели данного мероприятия:

Образовательная: повторение и закрепление знаний, умений, навыков по основным темам курса «Информатика».

Развивающая: развивать познавательный интерес учащихся к предмету, логическое мышление, творческую активность, умение моделировать ситуацию, излагать мысли, умение работать в команде.

Воспитательная: воспитывать самостоятельность, целеустремленность (стойкость, волю к победе), ответственность за общее дело, уважение к сопернику. Ученики поделились на две команды, выбрали капитанов и соревновались между собой, выполняя интересные задания.

Игра состояла из 5 туров, включая задания для капитанов команды. Дети активно участвовали и сблизились во время этого мероприятия.

Выиграла команда «Жоодар» и в качестве трофея получила огромную тарелку сладостей.

Мероприятие понравилось ребятам, в процессе творческой работы и соревнований они очень сплотились.

Внеклассное мероприятие «ЧАС КОДА»

С 30 ноября по 10 декабря 2021г.

Ежегодно, в рамках декады по информатике в нашей школе проходит международная акция, которая называется «Час кода». Эта акция проходит не только в нашей школе, но и более чем в 170 странах мира во всех школах. Она направлена на повышение интереса детей, молодежи и ИТ, инициирование и поддержку к изучению информатики и программирования, повышения престижности ИТ - специальностей.

Оглянитесь вокруг - все, что нас окружает: от проектора в классе, светофоров и автомобилей на улицах, микроволновых печей, холодильников дома, мобильных телефонов, социальных сетей, компьютерных игр, спутников, космических кораблей, роботов управляется и создано при помощи компьютерных программ.





Учащиеся 6-х классов узнали: В каких условиях работают программисты? Какие условия труда предлагают ИТ-компании своим сотрудникам? (например, суперсовременные комфортные офисы и удобный график работы, условия для развития, общения, творчества, воплощения собственных идей и отдыха, перспективы карьерного роста). Затем, ребятам предлагалось выполнить несколько этапов программы-игры, побыть в качестве программиста. По окончании всех этапов игры, каждый из участников получил сертификат и оценку по информатике.

Проведение Олимпиады Мегаполисов, финала Евразийской Командной Олимпиады Школьников, Loftizade Olympiad

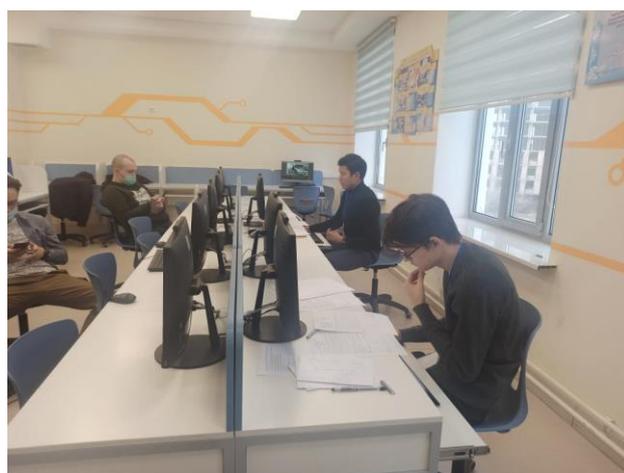
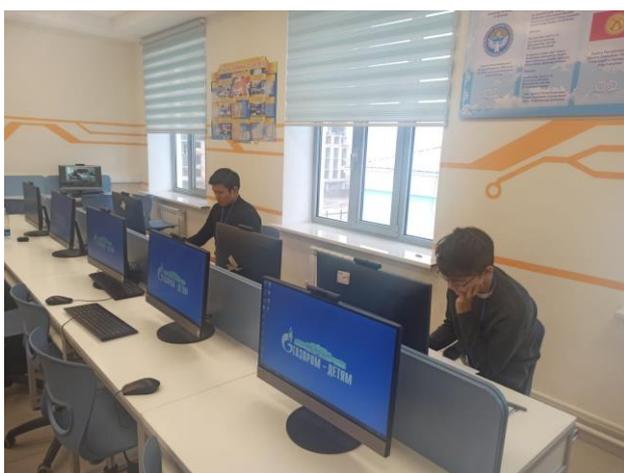
С 6 по 28 декабря Беляев Артём Александрович готовит учащихся нашей школы, принимает с ними участие как руководитель команды, а также проводит следующие олимпиады: Олимпиада Мегаполисов, финал Евразийской Командной Олимпиады Школьников и Loftizade Olympiad

6 - 13 декабря 2021 года проходит Олимпиада мегаполисов в онлайн формате в школе Газпром Кыргызстан. Нашу школу представляют:

по Информатике:

Абдуллаев Нурсултан 11Е

Беляев Владислав 11Б



Урок-игра "СПРУТ-2" по теме: "Образовательная робототехника. Директива #define. Задержки delay и millis. Функции tone и map"

9 декабря

9 декабря в 9 А и Б классах прошёл увлекательный урок СПРУТ-2. Игра «Спрут-2» посвящена путешествию и поиску сокровищ (сундук с оценками за урок). На пути к сокровищам ребят ожидали удивительные приключения, интересные задания, борьба, соревнования и многое другое. Урок разработала и провела: Клепачёва Е.А.

Цели мероприятия: 1. Закрепить полученные знания по темам: Введение в робототехнику (робот и робототехника, виды и классы роботов, современные роботы). Знакомство с платой Arduino, светодиодами и резисторами. Среда программирования Arduino IDE. Изучение базовых функций в среде программирования Arduino IDE: void setup и void loop. Директива #define. Задержки delay и millis. Функции tone и map.

2. Расширить знания учащихся в сфере информатики.

3. Побудить к самостоятельному творческому мышлению, к дальнейшему совершенствованию своих знаний по данным темам.

4. Воспитать устойчивый интерес к информатике, умение критически оценивать свой результат и результат командной работы.

5. Воспитать чувства ответственности, взаимовыручки, толерантности, умения работать в команде.

Реквизит к уроку



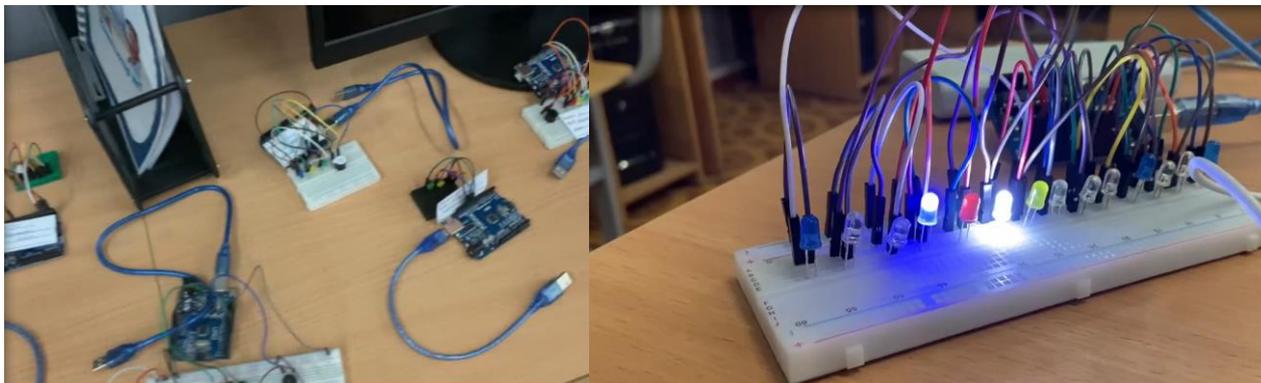
Команды за игровым полем



К уроку был применён мультиподход, т.е. воздействие на все органы чувств! Учащимися создавались мини-проекты на ардуино с использованием света и звука.

*Проверка домашнего задания:
«Музыкальный новогодний светофор»*

*Решение практических задач
Мини-проект «Гирлянда огней»*



Помимо командных игроков, были распределены роли среди учащихся, общие и командные персонажи игры: 2 капитана, 2 спрута, 2 ардуинщика-электронщика, 2 ардуинщика-программиста, банкир, продавец, часовщик, оператор и корреспондент



Продавец и банкир



Корреспонденты

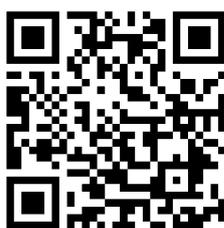
Применены различные педагогические приёмы с использованием ИКТ инструментов: интерактивная доска для интерактивного поля и вопросов к игре с таймером и ответами, Padlet – онлайн-доска, на которой можно коллективно работать с компьютера или смартфона для трансляции репортажа с урока в режиме реального времени, войти на которую можно по ссылке или с использованием QR-кода, Google-Forms – для проведения рефлексии (вход по ссылке или QR-коду). Настоящий виртуальный МИР!

Репортаж 9А



<https://padlet.com/kelenka071/mj0su0kiiempauh4>

Репортаж 9Б



<https://padlet.com/kelenka071/6hvznt9ro29t8ujc>

Рефлексия 9А



<https://forms.gle/oaj8TfD7DByy1bOdA>

Рефлексия 9Б



<https://forms.gle/pKsLfqh5HduCL6D98>

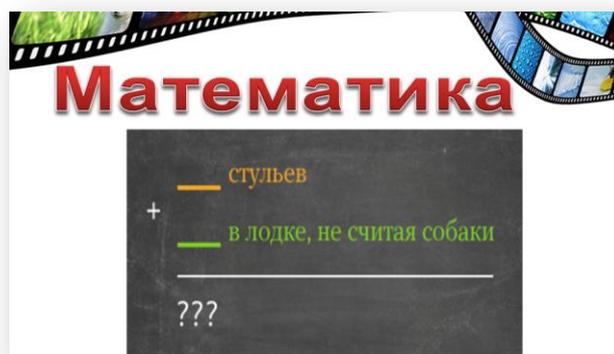
Внеклассное мероприятие "Информатика, кино и информационные технологии"

11 декабря

Завершила декаду по информатике Омурбекова Наргиза Омурбековна внеклассным мероприятием в 9 Д классе на тему: "Информатика, кино и информационные технологии". Сегодня представляют интерес знания, умения и навыки, которые объединяют несколько предметных областей. Знания по информатике и информационным технологиям необходимы в любой профессиональной деятельности от секретаря до режиссера кино. Данное внеклассное мероприятие посвящено вопросу взаимосвязи информатики и кино, оно позволяет в игровой форме проверить знания по информатике, привить интерес к изучению предмета «Информатика».

Внеклассное мероприятие предназначено для учащихся 9 классов. Мероприятие содержало 3 раунда в формате игры «Своя игра». В процессе игры были заданы вопросы учащимся, которые объединяли не только информатику, кино и ИТ, но и другие предметы школьной программы. Категории первого и второго раунда – информатика, кино и информационные технологии. Для первого раунда это тестовые вопросы, для второго – ребусы и вопросы с открытым ответом. Для финала представлены категории: кино и математика, кино и литература, кино и физика, кино и история, кино и биология, кино и география.





Цели проведения:

Обучающие: продолжить формировать системно-информационный подхода к анализу окружающего мира.

Развивающие: продолжить развивать внимание, логическое мышление, сообразительность и память, выявить творческий способности и потенциал учащихся.

Воспитательные: воспитание умения работать в группе, умения вести спор и уважения к сопернику, способствовать повышению интереса обучающихся к истории информатики и эрудиции.