

# ОБОБЩЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА



УЧИТЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ  
ВТОРОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ  
КАТЕГОРИИ

МБОУ «САДОВАЯ СОШ»

**ЗИНЯКОВОЙ  
ЕЛЕНА ВЛАДИМИРОВНА**

**2013 ГОД**

**ТЕМА ОПЫТА:**

**«ФОРМИРОВАНИЕ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ  
СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ  
НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ»**

## **УСЛОВИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И СТАНОВЛЕНИЯ ОПЫТА**

- **приходя на урок информатики дети переживают сложный период адаптации.**
- **дети самостоятельно осваивают игровые программы, умение выполнять некоторые технологические операции создает у многих учащихся иллюзию, что они все знают и им нечему учиться на уроке.**
- **наличие большого количества интересных готовых программных продуктов снизило стремление учащихся к теоретической информатике (теория информации, основы логики, аппаратное обеспечение компьютера, программирование).**
- **пассивность части учащихся как на учебных занятиях, так и во внеурочной деятельности по предмету**

# **АКТУАЛЬНОСТЬ ОПЫТА**

**Использование занимательных задач на уроках позволяет успешно развивать творческое мышление и позволяет успешно решать следующие проблемы в обучении:**

- **недостаточная мотивация к обучению;**
- **формирование механизма самореализации личности;**
- **возможность интеграции знаний по различным предметам;**
- **низкий уровень коммуникативных и организаторских способностей.**

**Занимательность оживляет процесс обучения, а также способствует развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей.**

# ***ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА ОПЫТА***

- **учебная деятельность идет более успешно, если у учеников сформировано положительное отношение к учению, если у них есть познавательный интерес, потребность в получении знаний, умений и навыков, если у них воспитаны чувства долга, ответственности и другие мотивы учения.**
- **в процессе обучения важно обеспечивать возникновение положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к её содержанию, формам и методам осуществления. Эмоциональное состояние всегда связано с переживаниями, душевными волнениями, сочувствием, радостью, гневом, удивлением. К процессам внимания, запоминания, осмысливания в таком состоянии подключаются глубокие внутренние переживания личности, которые делают эти процессы интенсивными и оттого более эффективными в смысле достигаемых целей.**

- Одним из методов эмоционального стимулирования учения является **метод стимулирования заинтересованностью**
- введение в учебный процесс интересных примеров, опытов, парадоксальных фактов. Это примеры о применении компьютеров в быту, интересные рассказы об информатике. Разговор о интересных фактах вызывает неизменный отклик у учеников. Они с удовольствием самостоятельно подбирают примеры.
- Под заинтересованностью на уроке понимаем те компоненты урока, способы подачи учебного материала, специфические свойства информации и заданий, связанные с учебным материалом, а иногда и организацией обучения, которые содержат в себе элементы необычного, удивительного, неожиданного, комического, вызывают интерес у школьников к учебному предмету и способствуют созданию положительной эмоциональной обстановки учения».

# **ЗАНИМАТЕЛЬНОСТЬ ОБУЧЕНИЯ ПО К. Д. УШИНСКОМУ**

**Делится на «внешнюю» (не связанную с содержанием урока) и «внутреннюю», причем «внутренняя» занимательность предпочтительнее «внешней», и удельный вес ее должен постепенно увеличиваться.**

- Все материалы занимательного характера обычно подразделяют на три группы:**
  - материалы, занимательные по форме;**
  - материалы, занимательные по содержанию;**
  - материалы, занимательные и по форме, и по содержанию.**

# ЗАНИМАТЕЛЬНОСТЬ БЫВАЕТ:

- **Организационная занимательность – занимательность, связанная с организацией урока и лишь косвенно связанная с учебным материалом.**
- **Информационная занимательность – информация учебно-познавательного характера, которая вызывает любопытство учащихся. Обычно эта информация не ставит перед учащимися проблемы, а заставляет их задуматься.**

**ЧТОБЫ ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ УЧАЩИХСЯ НА УРОКЕ,  
НУЖНО ПРИМЕНЯТЬ ПРИЕМЫ ЗАНИМАТЕЛЬНОСТИ.■**

- приемы занимательности, связанные с подачей задания;**
- приемы занимательности, связанные со структурой задания;**
- приемы занимательности, связанные с организацией и процессом решения.**

## **ВИДЫ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ (ПО М.Ю. ШУБА )**

- **Занимательные вопросы, задачи, упражнения.**
- **Практические работы занимательного характера.**
- **Дидактические игры.**

Также М.Ю.Шуба предлагает другую **классификацию занимательных материалов:**

- **материалы, занимательные по форме (различные виды головоломок);**
- **материалы, занимательные по содержанию (занимательные задачи, викторины);**
- **материалы, занимательные и по форме, и по содержанию (дидактические игры).**

# ГОЛОВОЛОМКИ

**Головоломка – это сложная, трудноразрешимая загадка, задача.**

- **языковые (загадки, анаграммы, криптограммы, ребусы, кроссворды);**
- **графические (оптические иллюзии, геометрические, лабиринты);**
- **логические (на дедукцию, противоречия, парадоксы);**
- **математические (магические квадраты, алгебраические задачи, крипто-загадки);**
- **игры с элементами головоломок (игры на перестановки, механические и сборные игры, настольные игры, игры с картами и костями).**
- **Использование головоломок – эффективный инструмент повышения интереса учащихся к предмету.**
- **Применение головоломок на уроках информатики дает возможность, и повысить мотивацию учащихся, и дать им знания.**

- **Загадка – мудреный, замысловатый вопрос, в котором то, что загадано, всегда скрывается под «маской», на предмет загадывания лишь делается намек.**

**а.** Для чего же этот  
ящик?  
Он в себя бумагу  
тащит,  
И сейчас же буквы,  
точки,  
Запятыя – строчка к  
строчке.  
Напечатает картинку  
Ловкий мастер  
Струйный ...  
(*принтер*)

**а.** В ней  
записаны  
программы  
И для мамы,  
и для папы!  
В упаковке,  
как конфета,  
Быстро  
вертится ...  
(*дискета*)

**а.** Компьютеры  
порой  
Говорят между  
собой,  
Но для этого  
одна  
Им штукovina  
нужна.  
К телефону  
подключил –  
Сообщение  
получил!  
Вещь,  
известная не  
всем!  
Называется ...  
(*модем*)

# АНАГРАММА (ОТ ГРЕЧ. **ANAGRAMMATISMOS** – ПЕРЕСТАНОВКА БУКВ

- **слово или словосочетание, образованное перестановкой букв другого слова или словосочетания**

- Взяв из слов только вторые слоги, составьте новое слово.

Соловей, потолок

Змея, рама

Пуговица, молоток, лава

Укор, бузина, тина

Поворот, пороша, канава

- По анаграммам найти исходные слова

- Лбко
- Упкс
- Вцтеко
- Умызак
- Окамднри
- Лкбуинак

# КРИПТОГРАММА

Предложение или высказывание зашифровано с помощью самой простой технологии: каждая буква алфавита заменена какой-нибудь другой буквой. Например, "Привет" может быть "Бнефид", где "Б" заменяет "П", "Н" заменяет "Р", "Е" заменяет "И", "Ф" заменяет "В", "И" заменяет "Е" и "Д" заменяет "Т". Особенность криптограмм в том, что чем они длиннее, тем легче их расшифровать. Обычно процесс начинают с поиска слов, состоящих из одной буквы, они могут значить «и» и «в», двухбуквенных слов, часто это «на», «по». Если фраза начинается с трехбуквенного слова, это может быть «что».

# КРОССВОРДЫ

По смыслу эта головоломка напоминает викторину с подсказкой. Кроссворды можно разбить по разным признакам на такие группы:

1. По специфике используемых вопросов (стандартные, занимательные): Занимательный кроссворд.): Занимательный кроссворд.doc
2. Для активизации деятельности (познавательные, мотивационные, актуализирующие, развивающие). Если в кроссворде через вопросы предполагается сформировать у обучаемых новые знания, то это кроссворд познавательного характера (Приложение 5). Если вопросы призваны привлечь обучаемых к изучению нового материала или направлены на повышение интереса к предмету, то это мотивационный. Если же через них с опорой на изученный материал предполагается подготовить учащихся к восприятию нового материала, то это актуализирующий кроссворд. познавательный кроссворд. Если в кроссворде через вопросы предполагается сформировать у обучаемых новые знания, то это кроссворд познавательного характера (Приложение 5). Если вопросы призваны привлечь обучаемых к изучению нового материала или направлены на

**кроссворд составляет учитель;  
кроссворд составляют учащиеся (Приложение 4).**

- Для решения кроссворда из 10-15 слов не требуется много времени, но такая работа требует от учеников хороших теоретических знаний. Если кроссворд разгадан полностью, то учащийся получает оценку «5». Если какие-то слова остаются неразгаданными, то учащимся даю возможность воспользоваться тетрадью, литературой.**
- Интересным моментом в работе с кроссвордами является проведение конкурса на лучший кроссворд, составленный учениками в качестве домашнего задания. Выполняя задание, ученики работают с литературой (такой навык весьма важен), повторяют изученные на уроках понятия и знакомятся с новыми. При создании кроссворда ученик может проконсультироваться с учителем.**

# РЕБУСЫ

- Ребус – это загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в виде комбинации фигур, знаков, букв, т.е. «предметов». Одна из главных трудностей при разгадывании ребусов – умение правильно назвать изображённый на рисунке предмет и понять, как соотносятся между собой фрагменты рисунка. Необходимо учитывать наличие синонимов, буквенная «дробь» может быть прочитана по-разному. Кроме знания правил ([Приложение 7](#)), нужны еще смекалка и логика.



Ответ: форматирование

- Учащимся нужно не только составить ребус, но и грамотно оформить его Ребусы. Учащимся нужно не только составить ребус, но и грамотно оформить его Ребусы.doc
- Подборки ребусов, составленные учащимися, можно оформить в «Книжки-мышьки» во внеурочное время (на факультативном занятии) и используются в следующем учебном году на уроках информатики творческие работы. Подборки ребусов, составленные учащимися, можно

# ОПТИЧЕСКИЕ ИЛЛЮЗИИ

ошибки в зрительном восприятии, вызванные неточностью или неадекватностью процессов неосознаваемой коррекции зрительного образа (неверная оценка длины отрезков, величины углов или цвета изображённого объекта, иллюзии движения, «иллюзия отсутствия объекта» – баннерная слепота, и др.), а также физическими причинами («сплюснутая Луна», «сломанная ложка» в стакане с водой)

Оптические иллюзии. ошибки в зрительном восприятии, вызванные неточностью или неадекватностью процессов неосознаваемой коррекции зрительного образа (неверная оценка длины отрезков, величины углов или цвета изображённого объекта, иллюзии движения, «иллюзия отсутствия объекта» – баннерная слепота, и др.), а также физическими причинами («сплюснутая Луна», «сломанная ложка» в стакане с водой) Оптические иллюзии doc

# ВИКТОРИНЫ

- Викторина – форма организации деятельности учащихся, состоящая в том, что участники должны отвечать на ряд заданных вопросов, обычно объединенных какой-нибудь общей темой. Слово «викторина» появилось в 1920-х годах. Его придумал известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов в качестве названия газетной подборки, включающей в себя различные вопросы, шарады, ребусы и т.п. Готовил эту развлекательную полосу некий Виктор, сотрудник газеты. От этого Виктора и произошла «викторина». Впоследствии нашли связь этого слова со словом «победа». Виктор - победитель. Этим словом стали обозначать все, что имеет вопросы и ответы.
- Викторина – одна из наиболее легко организуемых форм соревнования на уроке. В викторине может принять участие каждый желающий, при чем можно организовать командную или индивидуальную викторину.
- [Викторина. Викторина.doc](#)

# ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

**Задача – некая ситуация, включающая в себя набор исходных данных, используя которые требуется ответить на поставленный в условии вопрос.**

## **Признаки занимательных задач:**

- **имеет развивающую направленность;**
- **использованы нестандартные формы и способы представления данных;**
- **в качестве исходных данных и ситуаций используются вымышленные или реальные персонажи, оперируя которыми требуется достигнуть заданной цели;**
- **качественная задача, решение которой строится на рассуждении без применения математических выкладок;**
- **включает в себя необычно поставленный вопрос.**

# *ТИПОЛОГИЯ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ*

Существуют различные классификации и типологизации задач, применяемых в учебном процессе, например:

- по способу подачи информации (текстовые, графические, задачи-рисунки),
- по способу решения (арифметические, алгебраические, геометрические, графические),
- по содержанию (количественные и качественные),
- по функциональным возможностям в обучении (задачи с дидактическими функциями, задачи с познавательными функциями, задачи с развивающими функциями) и так далее.

[Занимательные задачи.Занимательные задачи.doc](#)

# ОСОБЕННОСТИ И НЕКОТОРЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА НАЗВАННЫХ ВЫШЕ ТИПОВ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Классификация занимательных задач. Классификация  
занимательных задач.doc

**Решаемость задач повышенной трудности,  
нестандартных и необычно поставленных,  
нередко достигается через занимательность.**

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

**Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.**

## **Два основных типа игр:**

- игры с фиксированными, открытыми правилами (дидактических, познавательных и подвижных)**
- игры со скрытыми правилами (сюжетно-ролевые).**

# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

**Это деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий.**

**В результате проведения такой игры формируются конкретные знания, а также соответствующие умения и навыки по их творческому использованию у ее участников.**

**Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:**

- **игры по сенсорному воспитанию;**
- **словесные игры;**
- **игры по ознакомлению с природой;**
- **по формированию математических представлений;**
- **и др.**

**Иногда игры соотносятся с материалом:**

- **игры с дидактическими игрушками;**
- **настольно-печатные игры;**
- **словесные игры;**
- **псевдосюжетные игры.**

**Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей.**

**Игра – творчество, игра – труд.**

**В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.**

**Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.**

**Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.**

**Детям интересны игровые моменты на уроках.**

**Во время проведения таких уроков появляется возможность в увлекательной, игровой форме дать детям тот материал, который в традиционной форме усваивается очень слабо и без интереса, провести неординарно обобщающий урок по теме.**

**Яркими примерами игр на уроках являются игры «Верю – не верю», «Угадай-ка», «Фольклорная информатика», «Компьютерные антиподы»**

**[Занимательные игры.](#)Занимательные игры.[doc](#)**

**Все виды занимательности имеют  
разную направленность  
(познавательную, развивающую,  
актуализирующую, мотивирующую,  
развлекательную), разную  
эффективность, требуют тщательной  
подготовки и организации.**

# ВЕДУЩАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ

***Если использование элементов занимательности на уроках сделать постоянной составляющей частью образовательного процесса, то будут созданы условия для развития творческих способностей учащихся, которые в свою очередь будут способствовать:***

- **формированию и развитию внутренней мотивации учащихся к изучению информатики как науки;**
- **повышению мыслительной активности учащихся и приобретению навыков логического мышления;**
- **речевому развитию учащихся, совершенствованию коммуникативной компетенции в целом;**
- **развитию индивидуальных особенностей учащихся, их самостоятельности, потребности в самообразовании.**

# ТЕХНОЛОГИЯ ОПЫТА

***«Обучение – это ремесло,  
использующее бесчисленное  
количество маленьких трюков».***

***Д. Поля***

**При использовании занимательных заданий на уроках  
полезно учитывать следующие принципы:**

- **использование занимательных заданий целесообразно тогда, когда есть опасность непринятия учащимися какого-либо учебного задания;**
- **при прохождении сложных тем или при постановке трудных дидактических задач урока;**
- **при выработке умений и навыков учащихся, когда требуется выполнить значительное количество однотипных упражнений;**
- **при изучении материала, подлежащего прочному запоминанию.**

**Для каждого занимательного материала, который предполагается использовать на уроке, учитель должен выяснить:**

- будет ли он занимательным для учащихся данного класса?**
- Органично ли он войдет в структуру урока?**
- Будет ли его использование эффективным?**

## ТРЕБОВАНИЯ К ЗАНИМАТЕЛЬНОМУ МАТЕРИАЛУ

1. Занимательный материал должен привлекать внимание учеников постановкой вопроса и направлять мысль на поиск ответа.
2. Занимательный материал должен быть не развлекательной иллюстрацией к уроку, а вызывать познавательную активность учащихся, помогать им выяснять причинно-следственные связи между явлениями.

3. Занимательный материал должен соответствовать возрастным особенностям учащихся, уровню их интеллектуального развития.

4. Занимательный материал на уроке не должен требовать большой затраты времени, но должен быть ярким, эмоциональным моментом урока.

# ПРИ ПОДБОРЕ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ:

- **важно определить место занимательности в изучении раздела, темы, в структуре конкретного урока;**
- **выделить ее направленность (мотивация, актуализация знаний, отработка понятийной базы, контроль и т.д.);**
- **определить, как она согласуется с намеченными целями урока;**
- **понять, соответствует ли занимательный материал уровню подготовленности учащихся**

## **ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ**

- от одного небольшого задания на 2-3 минуты до практического занятия с элементами занимательности на 15-20 минут.**
- занимательные задания используются не на каждом уроке, а только тогда, когда в этом есть необходимость, иначе у детей возникнет стереотип, что информатика - это предмет, на котором только играют и развлекаются.**

# **ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ МОЖНО ПРИМЕНЯТЬ ДЛЯ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:**

- для мотивации учащихся;**
- для актуализации знаний;**
- для формирования понятий и начальных представлений о явлениях;**
- для повторения и обобщения материала.**

- Занимательность на уроках целесообразно использовать при объяснении нового материала, чтобы вызвать интерес к новой теме и **повысить мотивацию** учащихся. Это могут быть такие типы заданий как **головоломки**. Заинтриговав детей новым понятием, учитель объясняет его смысл.
- В дальнейшем такие головоломки можно использовать при **повторении**.
- Важной задачей курса информатики является усвоение учащимися **правильной терминологии**. Для этого и используют всевозможные **тематические ребусы**. Такие упражнения развивают логическое мышление, воображение, творческие способности, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, позволяют отработать грамотное написание терминов по информатике.

- для актуализации знаний эффективным средством занимательности может служить **дидактическая игра**. Игра способствует активизации учебной деятельности школьников, так как, в первую очередь происходит изменение мотивации к получению знаний.
- более широкие возможности для установления **межпредметных связей**.
- Для отработки знаний, умений и навыков по темам можно использовать решение **занимательных задач**. Причем уровень их может меняться (от простых до сложных) с учетом уровня подготовки класса или отдельных учеников, т.е. возможен **дифференцированный подход** к учащимся при решении такого рода задач.

- Наибольшее применение занимательность находит при закреплении и повторении учебного материала, при совершенствовании умений и навыков, когда можно учесть и выявить пробелы в знаниях и умениях учащихся.
- **Игры, головоломки** (кроссворды, сканворды, ребусы, криптограммы), викторины, логические мини-задачи и задачи-шутки целесообразно использовать **для повторения и обобщения материала, а для контроля — кроссворды и практические работы** с элементами занимательности.

**Методическая ценность** использования занимательных заданий в том, что ученику надо глубже вникать в сущность задания, выделять главные моменты, учитывая связи между компонентами, и т. д. Благодаря этому учебный навык, на формирование которого направлены эти задания, вырабатывается быстрее, ибо он связан с продуктивной мыслительной деятельностью ученика.

# ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ЗАНИМАТЕЛЬНОСТИ

**одна из форм организации  
деятельности учащихся,  
способствующая формированию  
устойчивых навыков  
использования компьютера в  
учебной деятельности.**

**Практическая работа по теме.**

**Практическая работа по теме. doc**

# ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ ДЛЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗГРУЗКИ

**нельзя акцентировать на этом внимание обучаемых. Например, не рекомендуется предварять решение таких задач словами: «А теперь давайте отдохнем (т.е. расслабимся!) и решим занимательную задачу».**

- **Найди лишнее число:**

- 2,3,6,7,11,7
- 18,12,3,29,45,28
- 10,20,30,36,40,50

- **Продолжите ряд:**

- 3,7,11,15,19,23
- 1,4,9,16
- 56,48,40

# РАССМОТРИМ НЕКОТОРЫЕ ТЕМЫ , В КОТОРЫХ ЦЕЛЕСООБРАЗНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ:

## *Тема «Информация в памяти компьютера»*

Тема представления информации является сквозной в курсе информатики 2-6 классов.

- Обсуждая проблему восприятия человеком информации из внешнего мира, обращаю внимание учеников на то, что человек обладает множеством каналов, по которым в его мозг поступает информация. Эти каналы – наши органы чувств (зрение, слух, обоняние, осязание).
- До шестого класса ученики, безусловно, знакомы с записью чисел как римскими, так и арабскими цифрами. «Верно ли равенство, записанное одинаковыми цифрами  $III=111$  (?)», представляется учащимся занимательной (занимательная логическая задача). выполнить сложение или умножение многозначных чисел, записанных римскими и арабскими цифрами. Дети почти сразу же поймут, что для решения подобных примеров римские цифры совершенно не подходят.

## НА СЛЕДУЮЩЕМ ЭТАПЕ УРОКА «ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТИ КОМПЬЮТЕРА. СИСТЕМЫ СЧИСЛЕНИЯ»

**даю понять, что позиционных систем счисления существует множество: наша – десятичная, компьютер – двоичная, восьмеричная, шестнадцатеричная, а так же, например, двенадцатеричная, шестидесятеричная.**

**Элементом занимательности на уроке может служить вопрос учителя: почему в году 12 месяцев, в минуте 60 секунд, в сутках 24 часа?**

## ТЕМА УРОКА «ДВОИЧНОЕ КОДИРОВАНИЕ ЧИСЛОВОЙ ИНФОРМАЦИИ»

может превратиться в сухую математику.

Поэтому мной предлагается с самых первых минут урока занимательные задачи, которые не только помогут отработать навыки по переводу чисел из двоичной СС в десятичную, но и не позволят «столбикам деления на 2» убить интерес к информатике.

Занимательные задачи по теме. Занимательные задачи по теме. doc

- На следующем уроке можно предложить ученикам выполнить занимательную практическую работу (Приложение 20). Опыт показывает, что включение такой практической работы повышает качество знаний по этой теме до 90-95%.
- Практическая работа по теме. Практическая работа

# «КОДИРОВАНИЕ ТЕКСТОВОЙ ИНФОРМАЦИИ»

- При изучении темы учащиеся знакомятся с различными таблицами кодировок, выполняют упражнения по кодированию и декодированию символьной информации.
- В качестве **домашнего задания** на этом уроке ученикам предлагаю закодировать текстовое сообщение. Работу принести не в тетради, а **на отдельном листочке**, чтобы на следующем уроке, предварительно собрав и перемешав листочки, выдать учащимся для декодирования.
- Такую работу дети охотно выполняют и с нетерпением ждут результаты декодирования, т.к. оценка зависит не только от расшифрованного сообщения, но и от правильного кодирования работы, выполненной дома.

## ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ СУЩЕСТВУЕТ ДВА ПОДХОДА: РАСТРОВОЕ И ВЕКТОРНОЕ КОДИРОВАНИЕ.

- Изучение растрового кодирования графической информации целесообразно сопроводить еще одной практической работой с элементами занимательности (Приложение 25), в которой еще раз повторяется перевод десятичных чисел в двоичную систему счисления, и декодируется графическая информация.
- Учащимся эта практическая работа очень нравится и некоторые дети на следующий урок приносят свои кодированные рисунки с предложением выдать коды одноклассникам для декодирования.

# ИТАК

**Используя занимательные задания на уроках данной темы, можно избежать утомительных математических вычислений и скучных уроков.**

## **НОВИЗНА ОПЫТА**

- **Опыт можно обозначить как репродуктивно-рационализаторский, поскольку данный вопрос уже разрабатывался отечественными и зарубежными педагогами.**
- **Я адаптировала наработки, созданные в ходе подготовки опыта, к условиям своей школы в соответствии с целями и задачами моей методической темы.**

- **Использование занимательных задач и игровых технологий на уроках с учениками разного уровня подготовки и способностями.**
- **Использование выполненных учащимися работ в качестве наглядного и дидактического материала к урокам: [творческие работы](#).**  
**Использование выполненных учащимися работ в качестве наглядного и дидактического материала к урокам: творческие работы.[doc](#)**
- **Составление системы уроков по темам: [Занимательные задания в курсе информатики 5,6 класса.doc](#)**
- **Составление системы уроков по темам, которая должна будет войти в мой сайт учителя информатики.**

# РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

- В реальной действительности, к сожалению, на уроке на решение всех занимательных **задач времени недостаточно**, поэтому занимательные задачи полезно и интересно использовать в рамках проведения различных **внеурочных мероприятий**. Без занимательных задач просто не обходится ни одно внеклассное мероприятие: КВН, недели информатики, факультативные и кружковые занятия, они прививают интерес к предмету, расширяют и углубляют знания учащихся.
- Работая над развитием творческой активности детей, появляется устойчивый **интерес к творчеству**, который способствует пониманию предмета информатики и обеспечивает перенос усвоенных знаний в самые разнообразные ситуации.
- Повысился уровень самостоятельности, изобретательской активности, мастерства учащихся, имеются положительные результаты влияния такой работы на других учащихся.

- **Увеличился объём работы** на уроке, повысилась **внимание** и **работоспособность** детей.
- Улучшился и общий **психологический климат** на уроках: ребята не боятся ошибок, помогают друг другу, с удовольствием участвуют в различных мероприятиях, проводимых как в школе, так и на районном, областном и всероссийском уровнях.
- Таким образом, широко используя различные приемы активизации творческой активности и применяя их в учебном процессе, можно добиться **положительных результатов** в обучении и воспитании школьников.

**Динамику развития творческой активности  
можно проследить по следующим  
критериям:**

**Стабильные или повышенные проценты  
качества успеваемости по информатике:**

<b>Индекс качества по предмету информатика за 2009-10/2011-12 учебные годы.</b>				
<b>Классы</b>	<b>2009-10 уч. год</b>	<b>2010-11 уч. год</b>	<b>2011-12 уч. год</b>	<b>средний по классам</b>
<b>2</b>	<b>95%</b>	<b>97%</b>	<b>100%</b>	<b>97%</b>
<b>3</b>	<b>85%</b>	<b>100%</b>	<b>96%</b>	<b>94%</b>
<b>4</b>	<b>91%</b>	<b>90%</b>	<b>95%</b>	<b>92%</b>
<b>5</b>	<b>85%</b>	<b>89%</b>	<b>88%</b>	<b>87%</b>
<b>6</b>	<b>81%</b>	<b>91%</b>	<b>95%</b>	<b>89%</b>
<b>Средний за год</b>	<b>87%</b>	<b>93%</b>	<b>95%</b>	<b>92%</b>

- Большинство учащихся, индивидуально или в составе творческой группы умеют оформлять творческую работу (кроссворды, викторины, реферат, альбом и пр.). Примером таких работ могут быть : архив рисунков, презентаций учащихся как компьютерных, так и выполненных на бумаге, для дальнейших методических целей.творческие работы. Большинство учащихся, индивидуально или в составе творческой группы умеют оформлять творческую работу (кроссворды, викторины, реферат, альбом и пр.). Примером таких работ могут быть : архив рисунков, презентаций учащихся как компьютерных, так и выполненных на бумаге, для дальнейших методических целей.творческие работы.doc

# 2009-2010 УЧЕБНЫЙ ГОД:

## Всероссийский игровой конкурс «КИТ (Компьютеры. Информатика. Технологии)»

1 место в районе - Ермилова Екатерина, 5 класс; [результаты кит 2009 заверенная копия.jpg](#)

2 место в районе - Зиняков Михаил, 4класс

## Всероссийская игра «Инфознайка»

1 место в районе во - Хазов Дмитрий, 4 класс,

2 место – Зиняков Михаил, 4класс

# 2010-2011 УЧЕБНЫЙ ГОД

- 1 место в России во Всероссийской игре «Инфознайка» - Ерофеева Анастасия, 4 класс
- 1 место в районе, 4 место в регионе во Всероссийской игре «Инфознайка» - Зиняков Михаил, 5 класс

рейтинг\_2011 по инфознайке.xls [Режим совместимости]

Подготовительный уровень (3-4 кл.)								
№	Фамилия	Имя	Отчество	рейтинг	места			
					школ	район	регион	Россия
1	Алексеев	Владислав	Александрович	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
2	Ванюхина	Анастасия		100	1-7	1-7	1-7	1-1765
3	Кислова	Анастасия	Дмитриевна	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
4	Куракина	Светлана	Дмитриевна	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
5	Брянцев	Иван	Дмитриевич	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
6	Ерофеева	Анастасия	Романовна	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
7	Потапов	иван	романович	100	1-7	1-7	1-7	1-1765
8	Шильцова	Анастасия	Юрьевна	94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
9	Науменко	Артём	Максимович	94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
10	Репин	Андрей	Сергеевич	94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
11	Калачёва	Надежда	Алексеевна	94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
12	Солнцева	Зоя	Алексеевна	94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
13	Журавлев	Ярослав		94	8-13	8-13	8-14	2134-3551
14	Метёлкин	Сергей	Витальевич	92	14-19	14-19	15-22	3552-4000
15	Волкова	София	Алексеевна	92	14-19	14-19	15-22	3552-4000
16	Кирчев	Андрей	Васильевич	92	14-19	14-19	15-22	3552-4000
17	Захарова	виктория	игоревна	92	14-19	14-19	15-22	3552-4000
18	Дубков	алексей	дмитриевич	92	14-19	14-19	15-22	3552-4000

рейтинг\_2011 по инфознайке.xls [Режим совместимости]

Пропедевтический уровень (5-7 кл.)								
№	Фамилия	Имя	Отчество	рейтинг	места			
					школа	район	регион	Россия
1	Виноградов	Василий	Алексеевич	91	1-2	1-2	4-5	372-510
2	Зиняков	Михаил	Васильевич	91	1-2	1-2	4-5	372-510
3	Гроздова	Александра	Александровна	87	3	3	7	992-1232
4	Аббасова	Лала	Арифовна	84	4	4	10-11	1579-1984
5	Горохов	Ярослав	Ильич	82	5-6	5-6	12-16	1985-2361
6	Евсеев	Александр	Алексеевич	82	5-6	5-6	12-16	1985-2361
7	Чельшев	Антон	Алексеевич	81	7	7	17-19	2362-2712
8	Темнов	Дмитрий	Романович	78	8	8	22-24	3097-3578
9	Тремаскин	Алексей	Владимирович	77	9	9	25-27	3579-4033
10	Евсеев	Александр	Алексеевич	75	10-11	10-11	28-32	4034-4545
11	Цветков	Михаил	Алексеевич	75	10-11	10-11	28-32	4034-4545
12	Савинов	Артем	Алексеевич	74	12-13	12-13	33-35	4546-5076
13	Тимин	Сергей	Иванович	74	12-13	12-13	33-35	4546-5076
14	ПОТНИ	ДАНИЛА	ВЛАДИСЛАВОВИ	72	14	14	36-38	5077-5603
15	Аникеич	Елизавета	Николаевна	71	15	15	39-41	5604-6168
16	Мальхин	Александр	Александрович	70	16-17	16-17	42-45	6169-6733
17	ТОПИЛЬСКИЙ	АЛЕКСАНДР	АНДРЕЕВИЧ	70	16-17	16-17	42-45	6169-6733
18	Губанов	Анатолий	николаевич	68	18-22	18-22	46-53	6734-7383



# 2011-2012 УЧЕБНЫЙ ГОД:

- 1 место в регионе во Всероссийском игровом конкурсе «КИТ (Компьютеры. Информатика. Технологии)» - Борисова Яна, 5 класс;
- 3 место в районе во Всероссийском игровом конкурсе «КИТ (Компьютеры. Информатика. Технологии)» - Оськина Юлия, 6 класс;



# 2011-2012 учебный год:

## Всероссийская игра «Инфознайка»

- 1 место в России - Баранов Александр
- 1 место в России во - Серова Дарья
- 1 место в России - Торопов Александр;



# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**  
награждается  
**Серова Дарья Валерьевна**  
МКОУ "Садовая СОШ"



# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**  
награждается  
**Баранов Александр Юрьевич**  
МКОУ "Садовая СОШ"  
Суздальский район  
Владимирская область  
уровень: начальный (1-2 классы)  
рейтинг: 100  
количество баллов: 660  
оценка: великолепно

Председатель научного совета  
ОО ЧРО АИО, профессор

Учелный секретарь ОО ЧРО АИО,  
доцент

Член научного совета ОО ЧРО АИО,  
доцент



Н.В. Софрон

А.А. Белиус

Н.В. Бакшае



# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**  
награждается  
**Торопов Александр Алексеевич**  
МКОУ "Садовая СОШ"  
Суздальский район  
Владимирская область  
уровень: начальный (1-2 классы)  
рейтинг: 100  
количество баллов: 660  
оценка: великолепно

Председатель научного совета  
ОО ЧРО АИО, профессор

Учелный секретарь ОО ЧРО АИО,  
доцент

Член научного совета ОО ЧРО АИО,  
доцент



Н.В. Софронова

А.А. Белиусов

Н.В. Бакшаева





# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**

награждается  
**Торгова Анастасия Васильевна**

МКОУ "Садовая СОШ"  
Суздальский район  
Владимирская область

уровень: подготовительный (3-4 классы)  
рейтинг: 95  
количество баллов: 610  
оценка: великолепно

Председатель научного совета  
ОО ЧРО АНО, профессор



Н.В. Софронова

Ученый секретарь ОО ЧРО АНО,  
доцент

А.А. Бельмусов

Член научного совета ОО ЧРО АНО,  
доцент

Н.В. Бакшаева



# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**

награждается  
**Зиняков Михаил Васильевич**

МКОУ "Садовая СОШ"  
Суздальский район  
Владимирская область

уровень: пропедевтический (5-7 классы)  
рейтинг: 92  
количество баллов: 730  
оценка: великолепно

Председатель научного совета  
ОО ЧРО АНО, профессор



Н.В. Софронова

Ученый секретарь ОО ЧРО АНО,  
доцент

А.А. Бельмусов

Член научного совета ОО ЧРО АНО,  
доцент

Н.В. Бакшаева



# Диплом

победителя всероссийского игры-конкурса по информатике  
**ИНФОЗНАЙКА 2012**

награждается  
**Железов Максим Владимирович**

МКОУ "Садовая СОШ"  
Суздальский район  
Владимирская область

уровень: подготовительный (3-4 классы)  
рейтинг: 90  
количество баллов: 580  
оценка: великолепно

Председатель научного совета  
ОО ЧРО АНО, профессор



Н.В. Софронова

Ученый секретарь ОО ЧРО АНО,  
доцент

А.А. Бельмусов

Член научного совета ОО ЧРО АНО,  
доцент

Н.В. Бакшаева



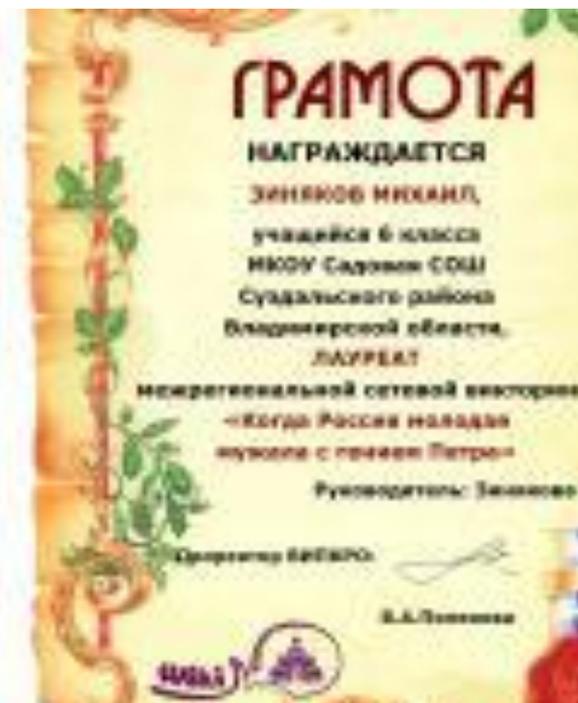
# 2011-2012 УЧЕБНЫЙ ГОД:

призёр во  
Всероссийской  
интернет -  
олимпиаде по  
информатике (2  
место) – ученик 6  
класса Зиняков  
Михаил;



# А ТАКЖЕ:

- Межрегиональная сетевая викторина «Когда Россия молодая мужала с гением Петра»
- Межрегиональная сетевая викторина «Флаг России – наша гордость»
- Международный детский творческий онлайн – конкурс «Интернешка»



# **2012-2013 УЧЕБНЫЙ ГОД:**

## **ВСЕРОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ КОНКУРС «КИТ (КОМПЬЮТЕРЫ. ИНФОРМАТИКА. ТЕХНОЛОГИИ)» - 63 ЧЕЛОВЕКА**

- 1 место в области - Андреева Анастасия, 3 класс;**
- 1 место в районе - Львов Кирилл, 2 класс;**
- 1 место в - Ионов Александр, 4 класс;**
- 1 место в районе - Дрозд Анна, 5 класс;**
- 2 место в районе - Зиняков Михаил, 7 класс**
- 3 место в районе - Боярсков Евгений, 6 класс,**
- 3 место в районе -Халиуллина Анастасия, 7 класс**

# 2012-2013 учебный год:

Центральный Оргкомитет конкурса "Кит"

## Результаты конкурса "Кит-2012"

Район

Владимирская область

Район (участников конкурс)

Суздальский район

МКОУ "Садовая СОШ"  
(Код 3302-000)

### 1. Результаты в школе

#### Класс 2

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>ЛЫСОВ КИРИЛЛ</b>	71	1	1	5	0,00%	П	П	П
БАЙКОВА АНАСТАСИЯ	67	2	2	18	0,00%	П	П	П
АЛСАВДИ ФАТИМА	66	3	3	23	0,00%	П	П	П
РОМАНЧЕНКО АНАСТАСИЯ	63	4	4	31	0,00%	П	П	П
ПАРМОКОВ ДАВИД	62	5	5	100	0,00%	П	П	П
ПЛАДЫШЕВА ЕВА	60	6	6	115	0,00%	П	П	П
МЕЛЕНЧЕНКО АЛЕКСАНДР	49	7	7	124	0,00%	П	П	П
ПУШКОВ ДЕНИС	39	8	9	252	0,00%	П	П	П
ПАРСОВ ВЛАДИМИР	36	9	11	312	0,00%	П	П	П
РУСАНОВА ВИКТОРИЯ	32	10	15	362	0,00%	П	П	П

#### Класс 3

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>АНДРЕЕВА АНАСТАСИЯ</b>	75	1	1	1	0,00%	П	П	П
ПУШКОВ АНДРЕЙ	66	2	2	42	0,00%	П	П	П
БАРАНОВ АЛЕКСАНДР	66	2	2	42	0,00%	П	П	П
ТОРОКОВ АЛЕКСАНДР	60	4	4	118	0,00%	П	П	П
ДАВДЫШЕВА ВАЛЕРИЯ	58	5	5	168	0,00%	П	П	П
ПЛАДЫШЕВ МАТВЕЙ	51	6	6	202	0,00%	П	П	П
КОЗЛОВ ИВАН	47	7	7	267	0,00%	П	П	П
УЗЛОВ МАКСИМ	41	8	17	568	0,00%	П	П	П
КОЗЛОВ АЛЕКСЕЙ	41	8	17	568	0,00%	П	П	П
БУРАКОВ СЕМЕН	40	10	21	628	0,00%	П	П	П
ПУШКОВА АЛЕКСАНДРА	40	10	21	628	0,00%	П	П	П
АНДРЕЕВ КИРИЛЛ	38	12	24	678	0,00%	П	П	П
МАКОВИЧ ИВАН	35	13	28	761	0,00%	П	П	П
МАКОВИЧ МИХАИЛ	23	14	39	966	0,00%	П	П	П

#### Класс 4

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>УСОВ АЛЕКСАНДР</b>	69	1	1	75	45,22%	П	П	П
ПЕЧЕНКОВА АНАСТАСИЯ	60	2	10	349	40,28%	П	П	П
ТОРКОВА АНАСТАСИЯ	47	3	13	440	40,18%	П	П	П
АРТЕМЬЕВ АЛЕКСАНДР	45	4	14	490	34,72%	П	П	П
СВЕТЛОВ МАКСИМ	45	4	14	490	34,72%	П	П	П
УСОВ МАКСИМ	43	5	15	527	29,48%	П	П	П
ПЕСТОВА ДАРИЯ	40	7	17	629	21,84%	П	П	П

#### Класс 5

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>ДРОСД АННА</b>	78	1	1	53	90,64%	П	П	П
УСОВ ДАВИД	71	2	2	95	83,28%	П	П	П
МУХИМОВ ИВАН	62	3	4	218	38,97%	П	П	П

\*\* В графе "Процент" указан процент участников в общеобразовательном списке, набравших минимальное количество баллов.

\*\* В графе "Оценки" означает, что к заданию указано более одного ответа. Точка означает, что задание осталось без ответа.

\*\* Для учащихся 1-3 классов процент не определяется

класс

№ 2012

#### Класс 6

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
ЛЕВОНОВ ИВАН	60	4	7	268	63,44%	П	П	П
ЕРМАКОВА АННА	57	5	8	324	55,88%	П	П	П
КОЖАРОВ АРСЕНИЙ	54	6	10	369	48,23%	П	П	П
ЕРМАКОВА МАРИЯ	53	7	11	411	45,68%	П	П	П
ИЗМЕНИ АЛЕКСЕЙ	50	8	13	462	37,62%	П	П	П
БАЙКОВ АЛЕКСАНДР	50	8	13	462	37,62%	П	П	П
ВЕТИКОВ МИХАИЛ	49	10	15	508	35,15%	П	П	П
САТАРДИ ДМИТРИЙ	41	11	21	678	18,79%	П	П	П

#### Класс 8

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>БОРКОВ ЕВГЕНИЙ</b>	60	1	3	221	85,96%	П	П	П
БОРИСОВ МАКСИМ	50	2	6	398	44,73%	П	П	П
КОЖАРОВА ТАТЬЯНА	43	3	11	564	37,06%	П	П	П
РОМАНЧЕНКО ИВАН	35	4	12	672	14,14%	П	П	П
АРЕНДОВА СВЕТЛАНА	14	5	17	792	5,47%	П	П	П

#### Класс 7

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
<b>ЗЕРНОВ МИХАИЛ</b>	66	1	2	15	80,24%	П	П	П
КАВЕРИНА АНАСТАСИЯ	65	2	3	18	82,42%	П	П	П
КОЗОВ ДМИТРИЙ	75	3	6	75	82,02%	П	П	П
БОГДАНОВА АННА	66	4	10	163	68,36%	П	П	П
БОГДАНОВА АЛЕКСАНДРА	66	4	10	163	68,36%	П	П	П
ЧЕРНОВА ВАЛА	61	5	17	252	56,69%	П	П	П
БАРИН ВЕЛИКАН	57	7	19	318	48,08%	П	П	П
ЕРМАКОВА СВЕТЛАНА	51	8	27	399	35,07%	П	П	П

#### Класс 8

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
ЕРМАКОВА ЕКАТЕРИНА	64	1	4	128	77,22%	П	П	П
ОРТОВА ИРИНА	60	2	6	164	71,00%	П	П	П
СТЕПАНОВА АНЖЕЛИНА	58	3	7	191	67,44%	П	П	П
ЕЛЕНОВА ИРИНА	56	4	9	224	63,72%	П	П	П

#### Класс 9

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
ТОРОКОВ МАКСИМ	70	1	1	59	77,08%	П	П	П
СВЕТАКОВ ИВАН	66	2	4	82	74,09%	П	П	П
МАКОВИЧ ДМИТРИЙ	62	3	7	124	64,71%	П	П	П

#### Класс 11

Фамилия и имя	Балл	Место в школе	Место в районе	Место в регионе	Процент	Оценки** (2 балла)	Оценки** (4 балла)	Оценки** (5 баллов)
ТРОФИМОВ ИВАН	66	1	1	105	82,00%	П	П	П

### 2. Средние баллы по классам

#### Класс 2

Задание	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
В школе	1,8	2,4	3	3	2,1	3	3	2,7	2,7	2,1	3,2	1,6	2
В России	2,01	2,28	2,62	2,4	1,97	2,43	2,12	2,61	0,99	0,86	1,85	2,21	1,65

Задание	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
В школе	3,2	1,6	3	3	3	3,5	2,5	0	0	0	0	0	0
В России	2,30	0,81	2,09	1,37	1,76	2,4	1,99	0	0	0	0	0	0

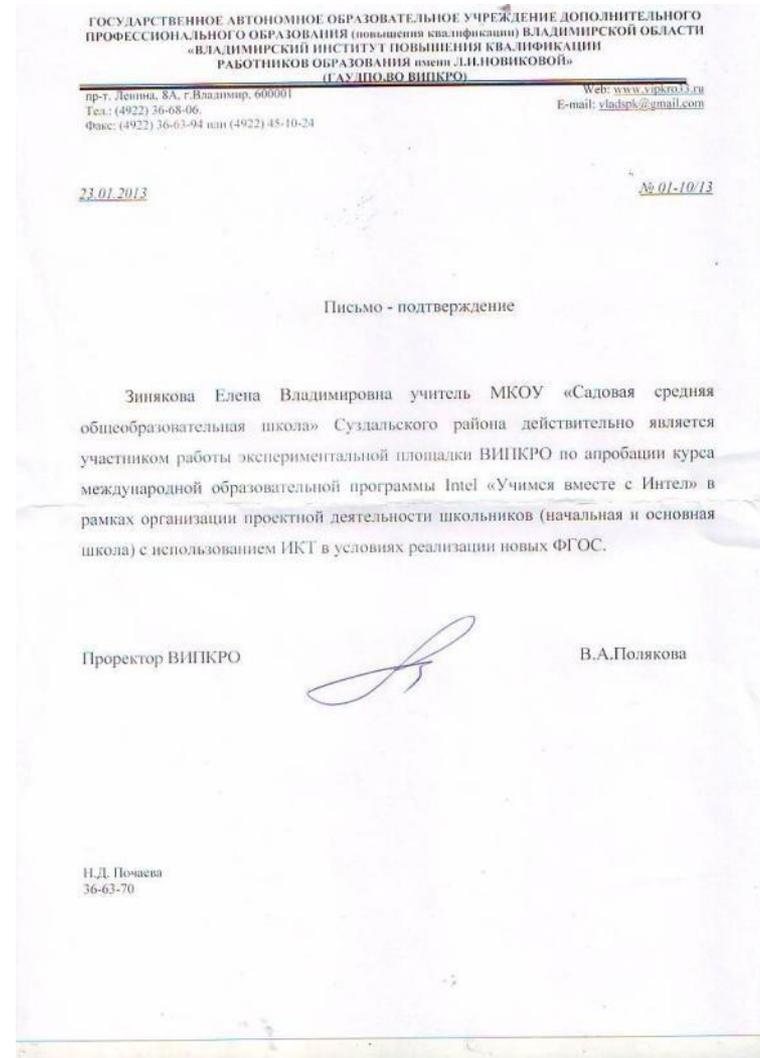
# 2012-2013 УЧЕБНЫЙ ГОД

- **Региональный уровень**  
**проект-квест**  
**"WikiВладимир-5 лет"**
- **Участие во**  
**Всероссийской сетевой**  
**игре «Улей», «В судьбе**  
**России – моя судьба» -**  
**посвящена Году**  
**российской истории**
- **Международный уровень:**  
**игра-путешествие**  
**«Инфознайка» –**  
**участвовало 59 человек**



# КРОМЕ ЭТОГО:

- С сентября 2012 года занимаюсь с детьми 3 класса по программе «Учимся вместе с Intel. Путь к успеху».
- В 2012-2013 у.г. являюсь участником региональной экспериментальной площадки на базе ВИПКРО по апробации международной программы Intel «Учимся вместе с Интел» в рамках реализации проектной деятельности школьников (начальная и основная школа) с использованием ИКТ в условиях реализации новых ФГОС :



- Являюсь участницей Всероссийской Интернет-олимпиады «Учитель XXI века».
- Являюсь лауреатом второго регионального конкурса педагогических эссе "На пути к новому образованию" – 2012 год:





СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ =)

