

Приветствую!

Губенская Оксана Владимировна

учитель информатики



- высшая категория;
- педагогический стаж 16 лет
- эксперт ОГЭ и ЕГЭ;
- эксперт ВСОШ по информационной безопасности;
- автор заданий ВСОШ по информатике;
- эксперт всероссийского конкурса «Моя страна – Моя Россия»;



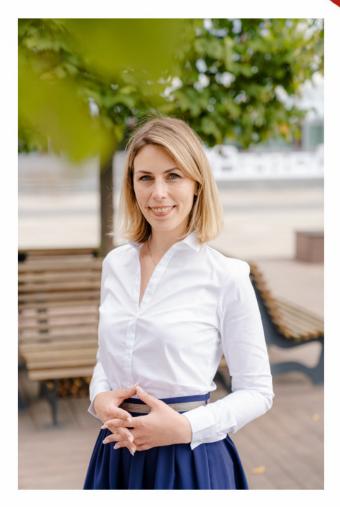
Мои увлечения:

- живопись;
- музыка, путешествия;



Мое кредо:

- саморазвитие;
- искренность, любовь профессии;





Нескучные уроки

Ребенок: скучно тогда, когда не понимаешь. А если тебе правильно объясняют, то тебе всегда интересно

Ребенок: самостоятельная работа, сложные задания





Ребенок: Циклы, использовалось много логики и мышления для составления интересных фигур и объектов на языке Python

Ребенок: Самостоятельная работа по информатике, прикольные задания



Индивидуальный подход





Побольше практики



👺 Вовлечение школьников в учебных процесс



Занимательность

Организационная занимательность

ЭТО

занимательность, связанная с организацией урока и лишь косвенно связанная с учебным материалом.

Информационная занимательность

это

информация учебнопознавательного характера, которая вызывает любопытство. Обычно эта информация заставляет ребят задуматься.

Внеучебные занимательные задания

ЭТО

задания, обычно не связанные с программным материалом.





Занимательный материал

метод занимательных аналогий

Интерес вызывают аналогии между изучаемыми объектами и объектами общественной жизни.



Файл - книга Процессор компьютера - мозг человека



В качестве занимательной парадоксальной ситуации можно использовать софизмы. Софизмы – это преднамеренные ошибки в рассуждениях, с целью запутать

собеседника.

Парадокс кучи, парадокс Рассела...

Пример: $2 \times 2 = 5$.

Доказательство: Имеем числовое тождество

4:4=5:5

Вынесем за скобки общий множитель

4(1:1)=5(1:1)

Числа в скобках равны, их можно сократить,

Получим: 4=5 (!?)

Парадокс...

«Лекарство принимаемое больным, есть добро, Чем больше делать добра, тем лучше, Значит, лекарств нужно принимать как можно больше»







Анаграммы

составляем слова, связанные с информатикой, связью, электроникой, компьютером и т.п.



Можно получить слова: бит, блик, блок, искра, исток, остаток, растр, сектор, сеть, Си, слот, стек, стиль, строка, телекс, тело, тест, тире, трек, три.



КОРАБЛЕСТРОИТЕЛЬНЫЙ ЗАВОД Можно получить все слова, приведенные в решении задания 1, а также: абак, Ада, адрес, анод, база, байт, Бейсик, бод, вектор, два, дек, делитель, диск, дискета, длина, дно, забой, катод, килобайт, килобод, клон, код, ноль, один, радио, раздел, сбой, сканер, среда, терабайт, транзистор, триод.



Можно получить слова: истина, монитор, мост, семь, сеть, Си, слот, стиль, тело, три, шесть, шина.



Занимательный материал

Познавательная активность ребят

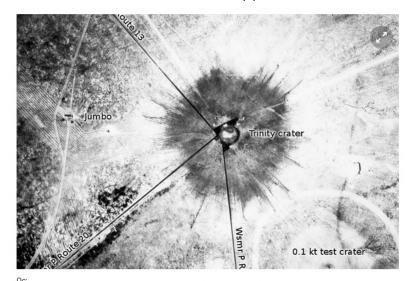
причинно-следственные связи между явлениями

«Как?», «Почему?», «Отчего?»

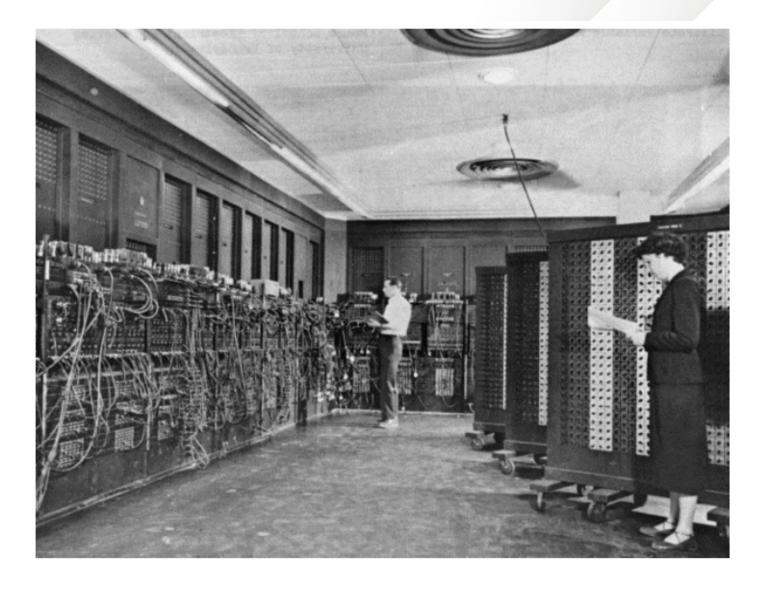




16 июля 1945 года США











Задачи с неполным условием

- У меня 100 братьев. Младшему 1000 лет, а старшему 1111 лет. Старший учится в 1001 классе. Может ли такое быть?
- Один мальчик так написал о себе:

"У меня 24 пальца, на каждой руке по 5, а на ногах 12". Как это могло быть?

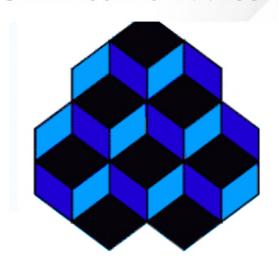


Задачи – рисунки/фото

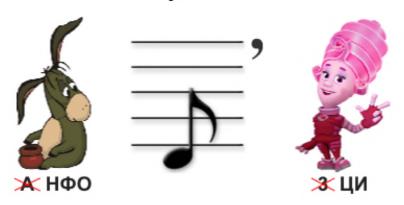


Кто-то устроил беспорядок на столе. Из каких устройств состоит этот «беспорядок»?

Оптические Иллюзии



Ребусы

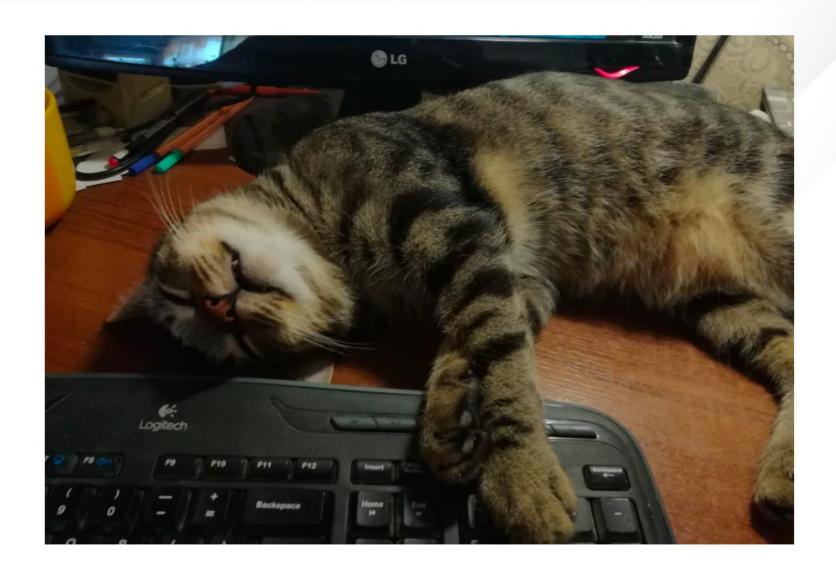


Задачи-шутки

Задача 1. На какой плате компьютера размещен процессор: на системной или материнской?

Задача 2. На рабочем столе одного остроумного программиста есть забавные иконки. Подпись под одной из них заканчивается словами "перед едой" Подпись под другой заканчивается словами "и не вставай". Как начинаются эти подписи, и каким устройствам они соответствуют?

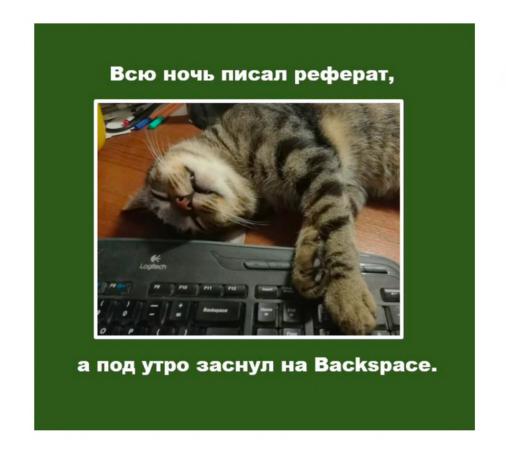






Мемостроение для чайников

МЕМ = ИДЕЯ + КАРТИНКА + ТЕКСТ + КОМПОЗИЦИЯ









Рекомендации:

- определить место занимательности в изучении раздела, темы, в структуре конкретного урока;
- выделить направленность занимательного материала (мотивация, актуализация знаний, отработка понятийной базы, контроль и т. д.).
- определить, как занимательность согласуется с намеченными целями урока
- материал должен соответствовать возрастным особенностям, подготовленности учащихся;
- не применять в учебном процессе задачи с «мрачным» сюжетом;





Организационная занимательность Использование игровых элементов



От одного небольшого задания на 2-3 минуты до практического занятия с элементами занимательности на 15-20 минут.

Средства занимательности применяются различные.

Игровые моменты на уроках:

- головоломки, загадки;
- викторины;
- занимательные задачи;
- дидактические игры;



Компьютерная графика

















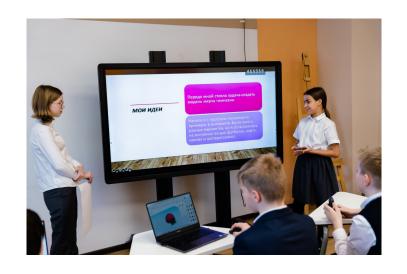




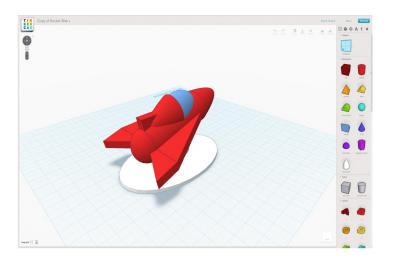






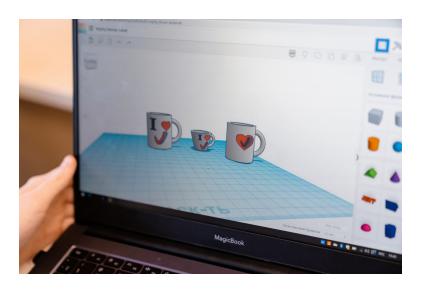






















Q

Много людей вообще не имеют представления о том, что у художника есть какие-то «особые» права.

Кейс №1

Вася сделал коллаж из известных картин и напечатал футболки для продажи. Нарушил ли он закон?



Много людей вообще не имеют представления о том, что у художника есть какие-то «особые» права.

Кейс №2

Света очень талантливая художница и делает точные копии картин известных художников. Нарушит ли она авторское право?



Много людей вообще не имеют представления о том, что у художника есть какие-то «особые» права.

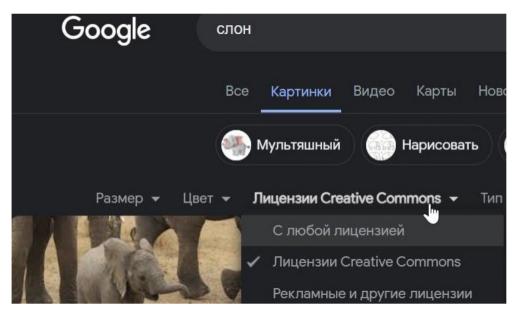
Кейс №4

Маша решила использовать картину Гейнсборо «Портрет дамы в голубом» (1770г) для оформления своего магазина. Нарушит ли она закон?

Интеграция информатики с другими предметами для создания увлекательных межпредметных проектов

Информатика + Искусство









https://watermark.ws/

Watermark Your Files

Create custom watermarks on the web.

GET STARTED →

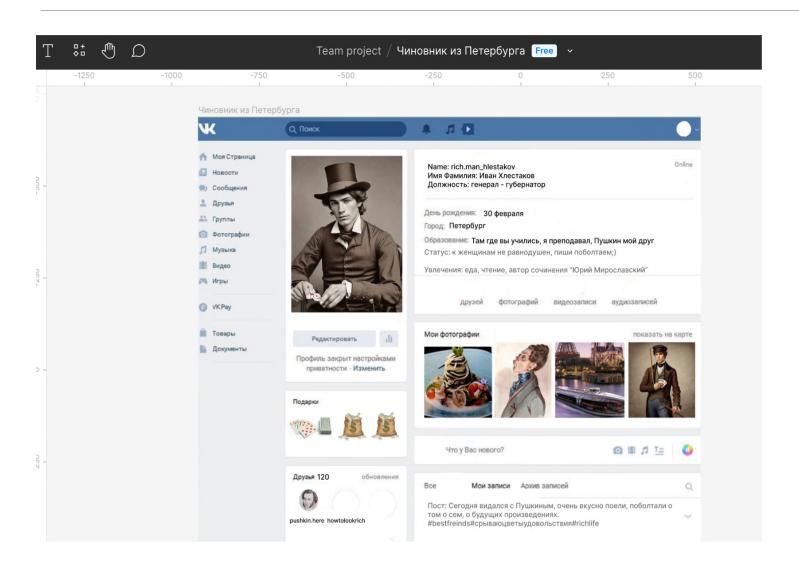
водянойзнак.рф

ВОДЯНОЙЗНАК.РФ

ЗАЩИТИ СВОЕ, РОДНОЕ







Нейросети для создания изображений:

www.sberbank.com/promo/kandinsky/

https://glif.app/glifs

https://huggingface.co/spaces/stabilityai/stable-diffusion

https://www.mage.space/



Математика + Информатика



Внимание!

Вам пришло письмо от похитителя 2,5 Кбайт. Известно, что скорость интернета, которым мы пользуемся равна 2560бит/мин. Сколько времени передавалось это сообщение(мин).

ВЫ НА ПУТИ К СВОЕЙ ЦЕЛИ

Раскройте картину, найдите ее название*.

Для выполнения задания решите задачу

*Ответ на данное задание=пароль к следующему архиву (без пробелов, маленькими буквами)



Вам предстоит сложнейшая задача - стать настоящим «охотником фактов». Найдите как можно больше данных и составьте из них последовательность цифр.

Ого! Да у вас получаются координаты какой-то точки! Сёрфить в сети – что может быть проще! Но будьте аккуратны! В таких делах важна скрупулёзная точность - одна фальшивая цифра и все разрушится как карточный домик!

A,3740769, -BC105

А - атомный номер молибдена

В - деятельность в области архитектуры ОКВЭД

С - код символа «+» в таблице ASCII

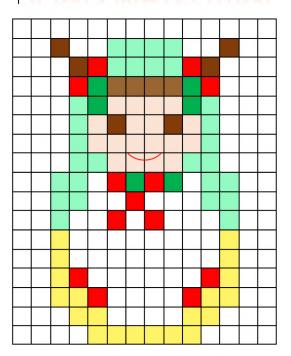
ВАША ЦЕЛЬ УЖЕ БЛИЗКА

*Ответ на данное задание=пароль к следующему архиву – имя музея – одно слово (без пробелов, маленькими буквами)

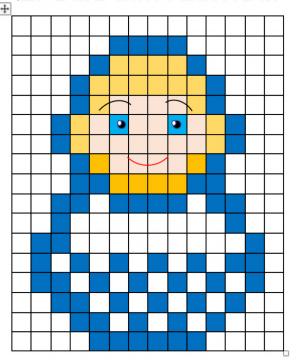


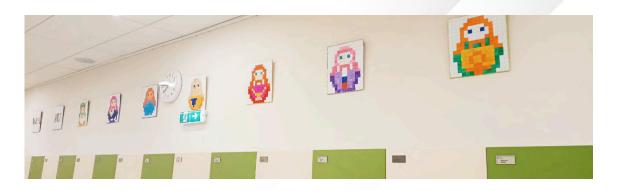
Информатика +Технология

ЭСКИЗ МАТРЁШКИ



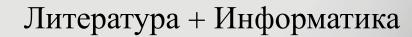
ЭСКИЗ МАТРЁШКИ







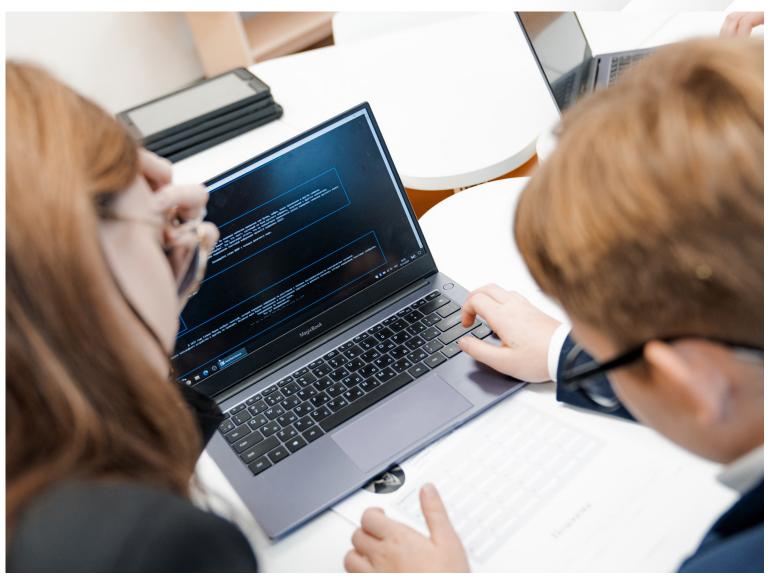














Применение современных технологий Организация встреч, выезды















Применение современных технологий Организация встреч, выезды











Kodu Game Lab

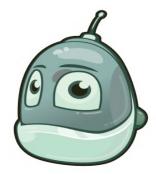
3D game programming for kids.



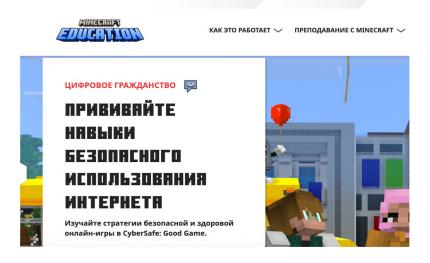












https://education.minecraft.net/ru-ru





Благодарю за внимание!

oksana.gubenskaya@primakov.school