Мероприятие в школе: « IT- технологии»

Форма воспитательной работы: игровая.

Цель: поддерживать интерес учащихся к информационным технологиям, изучению информатики и программирования.

-познакомить с базовыми понятиями программирования;

-закрепить их с помощью практического задания;

-создать условия для осознанного профессионального выбора учащимися ИТ-специальностей.

-способствовать совершенствованию мыслительных операций *(памяти, внимания, мышления и т. д.)*;

- развивать познавательный интерес обучающихся к предмету и творческую активность;

- развивать у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию.Реклама

-прививать интерес к учебному процессу посредством IT-технологий;

-повысить интерес к изучению информатики;

-воспитывать самостоятельность, любознательность.

Оборудование: компьютер, мотивационный ролик, проектор, карточки с заданиями, оценочные листы для команд, среда программирования Scratch, ватмон, клей, ножницы, фломастеры, картинки.

План мероприятия :

1. Вступительная часть мероприятия

2. Совместный просмотр видеоролика

3. Практическая часть мероприятияама

4. Заключительная часть мероприятия

**Ход МЕРОПРИЯТИЯ**

1. Вступительная часть мероприятия

Давайте поговорим о том, какую пользу нам приносят IT-технологии.

Мобильные приложения, социальные сети, игры, редакторы текста, графики, и многие другие полезные программы удовлетворяют важные потребности современного человека. Эти программы создаются обычными людьми.

Назовите любую профессию. Зачем нужны знания в IT в этой профессии? А какую профессию вы выбрали для себя? Вы думаете, знания в IT не нужны в данной профессии?

2. Совместный просмотр видеоролика

ролика мы узнаем, что такое программирование и кто такие программисты. *(просмотр ролика)*

Что мы узнали и что мы поняли? Да, программистом может стать каждый и не обязательно быть гением. Информатика – это первая ступень на пути к этой интереснейшей специальности.Реклама

3. Практическая часть мероприятия

Задание: вам будут даны слова, в каждом нужно переставить буквы таким образом, чтобы получились понятия, связанные с информатикой. За каждое угаданное слово 2 балла, всего времени 3 минуты. За каждую просроченную минуту 1 штрафной балл. Приступаем к работе. Приложение 2.

Давайте себя проверим. Правильные ответы: файл, сканер, монитор, драйвер.

Для того, чтобы быть в теме узнаем, кто и в каком году изобрёл сканер?

В 1856 году флорентийский аббат Джованни Казелли *(итал. Giovanni Caselli)* изобрёл прибор для передачи изображения на расстояние, названный впоследствии пантелеграф. Передаваемая картинка наносилась на барабан токопроводящими чернилами и считывалась с помощью иглы. В 1902 году немецким физиком Артуром Корном *(нем. Arthur Korn)* запатентована технология фотоэлектрического сканирования, получившая впоследствии название телефакс.

Задание: декодировать выражение с помощью таблицы. Приложение 3.

За правильный ответ 2 балла.

Правильный ответ: Создание языка программирования — это как прогулка по парку. По парку Юрского периода. *(Larry Wall)*

Ларри Уолл — американский программист. Знаменит как создатель языка программирования Perl. Лингвист по образованию. Уолл — автор широкоиспользуемой программы patch. Он дважды побеждал в международном конкурсе запутанного кода на языке программирования Си *(IOCCC)* и был лауреатом первой награды Free Software Foundation за продвижение свободного программного обеспечения *(Free Software Foundation Award for the Advancement of Free Software)* в 1998 году.Реклама

Задание: с помощью поисковых систем интернета найти ответы на вопросы. За каждое угаданное слово 2 балла, всего времени 4 минуты. За каждую просроченную минуту 1 штрафной балл. Приложение 4.

1. Кто был первым программистом в мире? *(Ада Лавлейс)*

2. Сколько стоил компьютер в 1917 году? *(его еще не было)*

6. Кто изобрел компьютерную мышь? *(Дуглас Энгельбарт)*

8. Кто стал первым программистом мира? *(женщина с именем Ада Лавлейс)* 9. Назовите основателем информатики. *(Готфрид Вильгельм Лейбниц)*

10. Сколько весил первый портативный компьютер? *(12 килограммов)*

11. Как назывался первый язык программирования для электронного компьютера? *(Short Code)*

Задание: выполните команды. Приложение 5.Реклама

За правильный ответ - 3 балла.

Чертёж человекоподобного робота был сделан Леонардо да Винчи около 1495 года. Записи Леонардо, найденные в 1950-х, содержали детальные чертежи механического рыцаря, способного сидеть, раздвигать руки, двигать головой и открывать забрало. Неизвестно, пытался ли Леонардо построить робота.

Задание: решить крассворд. Приложение 6. За каждое угаданное слово – 1 балл.

3 п р о ц е с с о р

7 я 1 и н т е р н е т

6 м о н и т о р е

е ь 8 п р и н т е р

Скретч - визуальная событийно-ориентированная среда программирования для обучения школьников младших и средних классов. Название произошло от слова scratching - техники, используемой хип-хоп-диджеями, которые крутят виниловые пластинки вперед-назад руками для того, чтобы смешивать музыкальные темы.Реклама

Задание: Найти слова, которые связаны с сетью Интернет. Приложение 7. За каждое найденное слово – 1 балл.

У вас на столах приготовлены ватмон, клей, ножницы, фломастеры и разные картинки. С помощью этих предметов вам надо придумать и сделать плакат на котором вы изобразите ваше представление о IT- специальности и IT- технологиях. Необчное применение IT- технологий в нашем мире.

4. Заключительная часть мероприятия

Подведем итоги нашего соревнования. Награждение команд сертификатами.

И закончить наше мероприятие мне бы хотелось напутственными словами. Путь к успеху в современном мире является владение информационными технологиями и пониманию того, как они устроены. Какую профессию вы бы ни выбрали во взрослой жизни, возможность добиться успеха в XXI веке будет во многом зависеть от понимания того, как устроены и работают технологичные устройства и программы. Чтобы стать IT-специалистом, прежде всего надо обратить внимание на школьные дисциплины.

Если вы до сих пор не решили, чем заняться, попробуйте IT- технологии. Вы точно будите с прекрасным будущим и без работы вы точно не останетесь!