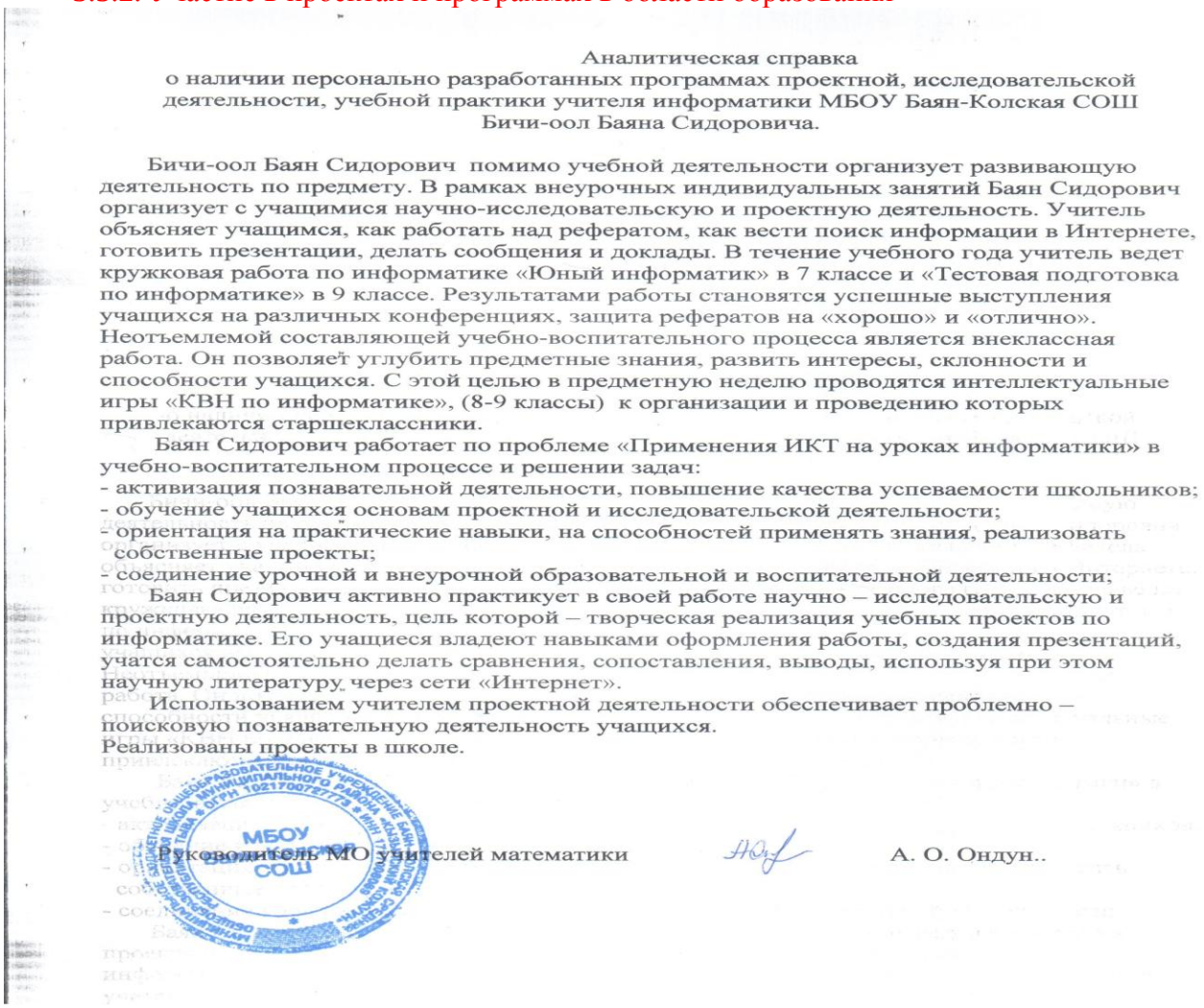
3.5.2. Участие в проектах и программах в области образования



Аналитическая справка
о наличии персонально разработанных программах проектной, исследовательской деятельности, учебной практики учителя информатики МБОУ Баян-Колская СОШ Бичи-оол Баяна Сидоровича.

Бичи-оол Баян Сидорович помимо учебной деятельности организует развивающую деятельность по предмету. В рамках внеурочных индивидуальных занятий Баян Сидорович организует с учащимися научно-исследовательскую и проектную деятельность. Учитель объясняет учащимся, как работать над рефератом, как вести поиск информации в Интернете, готовить презентации, делать сообщения и доклады. В течение учебного года учитель ведет кружковая работа по информатике «Юный информатик» в 7 классе и «Тестовая подготовка по информатике» в 9 классе. Результатами работы становятся успешные выступления учащихся на различных конференциях, защита рефератов на «хорошо» и «отлично». Неотъемлемой составляющей учебно-воспитательного процесса является внеклассная работа. Он позволяет углубить предметные знания, развить интересы, склонности и способности учащихся. С этой целью в предметную неделю проводятся интеллектуальные игры «КВН по информатике», (8-9 классы) к организации и проведению которых привлекаются старшеклассники.

Баян Сидорович работает по проблеме «Применения ИКТ на уроках информатики» в учебно-воспитательном процессе и решении задач:
- активизация познавательной деятельности, повышение качества успеваемости школьников;
- обучение учащихся основам проектной и исследовательской деятельности;
- ориентация на практические навыки, на способностей применять знания, реализовать собственные проекты;
- соединение урочной и внеурочной образовательной и воспитательной деятельности;

Баян Сидорович активно практикует в своей работе научно – исследовательскую и проектную деятельность, цель которой – творческая реализация учебных проектов по информатике. Его учащиеся владеют навыками оформления работы, создания презентаций, учатся самостоятельно делать сравнения, сопоставления, выводы, используя при этом научную литературу через сети «Интернет».

Использованием учителем проектной деятельности обеспечивает проблемно – поисковую познавательную деятельность учащихся.
Реализованы проекты в школе.

Руководитель МО учителей математики А. О. Ондун..

Тема исследовательского проекта: «Компьютер и здоровье человека»

Творческое название проекта: *«Влияние компьютера на здоровье человека как одна из важных проблем современности»*

Руководитель: Бичи-оол Баян Сидорович.
Участники: Дувен-Бады Сайзана 10кл, Чаш-оол Аржаан-10кл.
Образовательное учреждение: Республика Тыва, муниципальный район «Кызылский кожуун» с. Баян-Кол. МБОУ Баян-Колская СОШ.
Используемые медиаресурсы: текстовый редактор WORD, редактор POWER POINT, графический редактор PAINT табличный редактор EXCEL.

I . АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ.

«Понятие компьютер – сопряжено, с одной стороны, с восхищением общества по поводу возможностей компьютера с другой стороны, в средствах массовой информации появляется большое количество сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на здоровье человека…»
Толком не изучено влияние на организм электромагнитного излучения, ионизации воздуха и многих других факторов. Человек ещё не так много лет знаком с компьютером, но уже стали приобретать очертания профессиональные заболевания компьютерщиков, в

первую очередь остеохондроз, туннельный синдром, зрительные расстройства. Идея работы над проектом появились в ходе изучения элективного курса по физике «Электромагнитное поле и здоровье человека».

II. ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ.

У проблемы компьютеризации две составляющие. Первая - определяется физиологическими особенностями работы человека за компьютером. Вторая – техническими параметрами средств компьютеризации. Эти составляющие – «человеческая» и «техническая» - тесно переплетены и взаимозависимы. Целью исследования подобных проблем является создание совершенной и безопасной техники, максимально ориентированной на человека, организации рабочего места, профилактики труда. Мы решили рассмотреть различные нормы, сертификаты и правила, чтобы хоть как – то сократить пагубное влияние компьютера на человека.

III. ФОРМУЛИРОВКА ПРОБЛЕМЫ.

За свое, относительно недолгое существование, компьютер уже успел занять место во многих областях жизнедеятельности человека, он уже незаменим на работе, помогает детям в учебе, и, конечно же, является одним из самых любимых развлечений для них.

Дети стали меньше проводить время на улице, меньше играть в подвижные игры, пользователи Интернет стали меньше общаться лично, отдав предпочтение чатам, электронной почте и т. д. Таким образом, компьютер стал двуликим Янусом, с одной стороны – привязал человека к себе, с другой – стал источником множества заболеваний, связанных и с позвоночником, и с органами дыхания, и со зрением, а так же и со многими другими расстройствами организма. Влияние компьютера на здоровье человека.

IV. ВЫДВИЖЕНИЕ ГИПОТЕЗЫ.

Мы предположили, что компьютер влияет на здоровье человека и решили выявить перечень заболеваний, возникающих при работе на компьютере.

ПРОВЕРКА ГИПОТЕЗЫ.

Мы решили исследовать влияния компьютера на состояние человека в нашем селе. Предметом исследования стали различные возрастные группы. Это младшие школьники, подростки и работающее население.

Исследование № 1: анкетирование среди жителей сумона.

Вывод: Так как взрослое население родилось раньше, чем стали развиваться компьютеры, а младшие школьники ещё достаточно малы, поэтому с компьютером они проводят оптимальное время. Подростки же росли и развивались одновременно с компьютерами, поэтому они наиболее подвержены различным заболеваниям, связанных с работой компьютера. Однако и в том и в другом случае наблюдается влияние компьютера на организм человека.

Исследование № 2:

Мы сопоставили данные из средств массовой информации (газеты с интервью психологов, вырезки из журналов и газет о различных заболеваниях и случаями из жизни) с научными источниками, собрали информацию из сети Интернет о влиянии компьютера на здоровье человека.

Вывод: Компьютер действительно влияет на здоровье человека – это заболевания как психологического, так и физического характера.

Этапы и сроки выполнения работы: ноябрь 2014 и апрель 2015г.

Выбор темы.

Поиск информации (литературы, видео документов) по данной теме.
Исследовательская работа (анкетирование).
Обработка информации (анализ анкет, составление диаграмм).
Подготовка текста проекта к выступлению.
Оформление стенда по изученной теме для учащихся школы.
Итоговая работа в форме защиты проекта.

Интерпретация результатов:

Выводы: Анализ собранной информации и результаты анкетирования показали, что современная жизнь невозможна без компьютеров. Однако за компьютером следует проводить не более 4-х часов в сутки и обязательно прерывать работу на 15 минут через каждый час. Так как компьютеры оказывают негативное влияние на зрение, осанку и на психику человека. Во время этих перерывов следует выполнить разнообразные физические упражнения для глаз, мышц рук, ног, спины, эмоциональной разгрузки. В век информации научно-технического прогресса, когда распространяется малоподвижный образ жизни, и многие профессии становятся связанными с компьютером, занятия физической культурой является непременным залогом сохранения здоровья человека.
Компьютеры прочно вошли в нашу жизнь. Обойтись без них человечество уже не может. Однако, следуя в ногу со временем важно помнить о том, что здоровье – важная составляющая нашей жизни.

Подведение итогов:

В ходе работы над проектом был создан стенд, который стоит в фойе школы.
Была создана интересная презентация.
Группа выступила:
перед одноклассниками в январе 2015г.
перед учащимися школы на научной конференции «Шаг в будущее» в феврале 2015г.
перед учителями.

Литература:
Интернет ресурсы:
http://www.comp-doktor.ru
http://kendh.narod.ru
http://www.polezen.ru/sovti/zdorov.php
http://bazkar.newmail.ru
http://geum.ru/kurs/str178.htm

Аналитическая справка по МБОУ Баян-Колская СОШ о проведении конкурса КВН в 8 – 9 классах.

Дата 10 декабря 2015г.

С 7 по 12 декабря 2015 года в школе проходил неделя математики, физики и информатики. В рамках предметной недели 10 декабря в 16 часов. для учащихся 8 – 9 классах прошел конкурс КВН.

Целью проводимого мероприятия было: воспитание у каждого ученика ответственности за учебу, раскрытие творческих способностей обучающихся, развитие любознательности, находчивости, умения играть паре и группе, а также умения включаться в систему воспитательного процесса класса, умение участвовать в общественной жизни школы. Ответственный за подготовку и проведение сценария был учитель информатики Бичи-оол Б. С.

Этому КВН-у предшествовала большая подготовительная работа. Конкурс КНВ прошел весело, увлекательно, интересно дети активное участие приняли в этапах конкурса и показали хорошие знания по предметам.

Цель, поставленная учителем, была выполнена.

Рекомендации:

1. Отметить положительную работу учителя Бичи-оол Б. С. по подготовке и проведения внеклассного мероприятия – конкурса КВН.
2. Отметить детей, принявших активное участие в конкурсе игры КВН и получивших призовые места. (из 8 класса Санданчик Е, Бабыкай Омак, Анукаева Алдынай, Сарыг-оол Ай-Кыс и из 9кл. Байкара Айдыс, Серээ Айза, Тоглакпан Дозураш, Сарыг-оол Дан-Хая всем активным учащимся благодарность (грамоты) от учителя информатики).

Руководитель МО учителей математики, физики и информатики А. О. Ондун

Конкурс КВН по информатике.

Цели конкурса:

- Повторить и обобщить знания об истории возникновения и развития компьютеров, о принципах построения и работы компьютера на основе самостоятельного материала для игры.
- Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- Развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
- Связать информатику с другими предметами;
- Воспитать уважение к сопернику, умение достойно вести спор, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

Задачи конкурса:

1. ***Воспитательная*** **–** развитие познавательного интереса, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.
2. ***Учебная*** **–** повторение основ понятий и определений.
3. ***Развивающая*** **–** развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности.

План урока

Для успешного проведения конкурса необходимо перед ее началом сформировать команды и жюри, выдать болельщикам и командам домашние задания, тщательно продумать и подготовить конкурсы.

Конкурс КВН должна быть построена по следующему плану:

1. Представление жюри.
2. Приветствия команд.
3. Конкурс-разминка.
4. Конкурс знатоков.
5. Конкурс историков.
6. Конкурс мудрецов.
7. Конкурс «Кто быстрее».
8. Конкурс капитанов.
9. Конкурс «Разгадка-кроссворда».
10. Конкурс «Домашнее задание».
11. Подведение итогов.

Подготовительная работа

1. Домашнее задание болельщикам:
   - Подготовить зал к соревнованиям;
   - Оформить плакаты с высказываниями на тему КВН;
   - Найти портреты ученых, внесших вклад в развитие ЭВМ;
   - Подготовить плакаты с ребусами, кроссвордами, задачами на наблюдательность, смекалку, для устного решения; плакаты с рисунками, показывающими применение ЭВМ на практике;
   - Выпустить стенгазету по информатике и дружеские шаржи на участников команд.
2. Домашнее задание командам:
   - Создать эмблему, придумать название и девиз команды;
   - Придумать приветствие болельщикам и членам жюри;
   - Поставить юмористическую сценку на тему «Компьютер в школе будущего»;
   - Выбрать из глоссария 3-4 определения каких-либо понятий для разминки.
3. Формирование жюри:

В жюри можно включить выпускников школы, обучающихся в вузах, представителя администрации школы, учителей, родителей. Состав жюри объявляется командам заранее, чтобы стимулировать подготовку учащихся. Каждый конкурс члены жюри оценивают в баллах, исходя из объявленных условий. Оценки заносятся в протокол и суммируются в конце игры. При этом следует учитывать как сложность вопроса, глубину и правильность ответа, так и юмор и находчивость.

4. Составление команд:

Этот урок предлагается проводить в виде соревнования двух команд при активном участии зрителей. Оптимальное число членов команд – 8 человек, которые выбирают капитана – им должен быть ученик, хорошо знающий предмет, надежный товарищ, пользующийся авторитетом учащихся и хороший организатор. Для участия в тематических конкурсах выбираются: «художник», «поэт», «умник», 2 мудрец», «историк».

5. Организация конкурсов:

Организация конкурсов ложится на учителя информатики, так как именно он определяет цели и знает, какие конкретные задачи должны быть на этом мероприятии решены, знает сценарий, особенности и трудности каждого конкурсного задания, знает возможности своих учеников и владеет их вниманием. Руководитель должен подготовить таблички с цифрами 1, 2, 3; лист бумаги и цветные карандаши.

1. **Представление жюри.**
2. **Приветствия команд. – 5 баллов.**

Команды должны представить на суд жюри и болельщиков:

- Название, девиз, защита эмблемы команды;
- Приветствие болельщикам и жюри.

3. Разминка. Блиц - турнир по глоссарию информатики. – 3 балла.

Примерный перечень вопросов:

1. Абстрактное информационное пространство, являющееся средой для обмена информацией? – WWW.
2. Программа просмотра веб - страниц с возможностью перехода к следующей по гиперссылкам? – Браузер.
3. Устройство ввода информации, часто применяемое в компьютерных играх? – Джойстик.
4. Стандартное устройство для ввода алфавитно-цифровых данных в ПК? – клавиатура.
5. Устройство для передачи цифровой информации между ПК посредством аналоговой телефонной линии? – Модем.
6. Комбинация символов после последней точки в имени файла, которая определяет тип файла? – Расширение.

4. Конкурс знатоков. – 5 баллов.

Участникам выдается задание на 15-20 минут: изобразить и прославить в стихах компьютер будущего.

5. Конкурс историков. – 5 баллов.

6. Конкурс мудрецов. – 5 баллов.

7. Конкурс капитанов. – 5 баллов.

8. Конкурс «Разгадка-кроссворда».

9. Конкурс «Домашнее задание»:

Команды представляют на суд жюри и зрителей свои сценки «Урок информатики в школе будущего».

На протяжении всей игры в паузах можно проводить игры с болельщиками. Например, по очереди команды болельщиков называют по алфавиту термины информатики. Проиграет та команда, которая первой остановится. Болельщики разгадывают кроссворды и ребусы, представленные на плакатах команды-соперницы.

10. Подведение итогов.

Ведущий обязательно должен выделить лучшие конкурсы и отметить самые удачные ответы и самых активных участников, сделать вывод о целесообразности проведенного мероприятия. Победившей считается команда, набравшая большее количество очков.

Конкурс КВН по информатике

ВСТУПЛЕНИЕ. Ведущий _____

Представляю жюри. а) Председатель жюри: _____
б) Члены жюри: _____

УЧАСТНИКИ: две команды по 5 человек.

Начинаем КВН по ИНФОРМАТИКЕ.

1. **Ведущий - учитель математики и информатики Бичи-оол Б.С.**

ВЕДУЩИЙ. Счетный конкурс открываю,
Добрый день, мои друзья!
Две команды на турнире,
Их сейчас представлю я.

Первый тур мы начинаем.
Победителей узнаем.
Здесь вопросы и кроссворды.
За разгадку – всем награды.

НАЧИНАЕМ ПЕРВЫЙ ЭТАП КОНКУРСА.

I ЭТАП. ПРИВЕТСТВИЕ КОМАНД.

Команды должны представить на суд жюри и болельщикам.
а) название, девиз, защита эмблемы команды.
б) приветствие болельщикам и жюри.

КОМАНДА №1. Вот команда (КОМПЬЮТЕР) _____
Пусть узнает каждый школьник
Будут им, сказать хочу
Все заданья по плечу.

КОМАНДА №2. Про команду номер два.
Разошлась уже молва.
Называется (ИНТЕРНЕТ) ____
Им любой ученый рад.

НАЧИНЕАЕМ ВТОРОЙ ЭТАП.

II ЭТАП. КОНКУРС «РАЗМИНКА». (Блиц - турнир по глоссарию информатики. – 3 балла).

1. **Абстрактное информационное пространство, являющееся средой для обмена информацией? – WWW.**
2. **Программа просмотра веб - страниц с возможностью перехода к следующей по гиперссылкам? – Браузер.**
3. **Устройство ввода информации, часто применяемое в компьютерных играх? – Джойстик.**
4. **Стандартное устройство для ввода алфавитно-цифровых данных в ПК? – клавиатура.**
5. **Устройство для передачи цифровой информации между ПК посредством аналоговой телефонной линии? – Модем.**
6. **Комбинация символов после последней точки в имени файла, которая определяет тип файла? – Расширение.**

НАЧИНАЕМ ТРЕТИЙ ЭТАП.

III ЭТАП. КОНКУРС «ЗНАТОКОВ»

Третий тур мы начинаем, Знатоков приглашаем.
(За правильный ответ – 2 балла.)

1 вопрос. ЧЕТВЕРТЫЙ МЕСЯЦ КАК ШАГНЕТ
ТАК С ТРЕСКОМ ЛОПАЕТСЯ ЛЕД. Отв. (апрель)

2 вопрос. ГОВОРИТ ОНА БЕЗЗВУЧНО,
НО ПОНЯТНО И НЕСКУЧНО.
ТЫ БЕСЕДУЙ ЧАЩЕ С НЕЙ –
СТАНЕШЬ ВЧЕТВЕРО УМНЕЙ. Отв. (книга)

3 вопрос. ЧЕТЫРЕ БРАТА.
И НЕ СХОДЯТСЯ И НЕ РАСХОДЯТСЯ,
И НЕ ОТСТАЮТ И НЕ ДОГОНЯЮТ. Отв. (колеса телеги)

4 вопрос. ПОД КРЫШЕЙ ЧЕТЫРЕ НОЖКИ
А НА КРЫШКЕ СУП ДА ЛОЖКИ. Отв. (стол)

5 вопрос. ЖИВЕТ МЕЖДУ КАМНЯМИ.
ГОЛОВА С ЧЕТЫРЬМЯ НОГАМИ. Отв. (черепаха)

6 вопрос. ЧЕТЫРЕ ГРЯЗНЫХ КОПЫТЦА.
ЗАЛЕЗЛИ ПРЯМО В КОРЫТЦЕ. Отв. (поросенок)

7 вопрос. ЧЕТЫРЕ КРЫЛА, А НЕ ПТИЦА
КРЫЛЬЯМИ МАШЕТ, А НЕ С МЕСТА. Отв. (мельница)

8 вопрос. ЕЖЕГОДНО ПРИХОДЯТ К НАМ В ГОСТИ:
ОДИН СЕДОЙ, ДРУГОЙ МОЛОДОЙ,
ТРЕТИЙ СКАЧЕТ,
А ЧЕТВЕРТЫЙ ПЛАЧЕТ. Отв. (времена года)

НАЧИНАЕМ ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП.

IV ЭТАП. КОНКУРС «ИСТОРИКОВ» (За правильный ответ – 5 баллов).

1. **С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова «алгоритм»:**
   а) Аль-Каши;
   б) Аль-Хайсама;
   в) Аль-Хорезми? Правильный ответ – в)
2. **Кто считается автором самого древнего алгоритма:**
   а) Герои;
   б) Евклид;
   в) Пифагор? Правильный ответ – б)
3. **Кого называют первой в истории женщиной-программистом:**
   а) Софью Ковалевскую;
   б) Марию Склодовскую-Кюри;
   в) Аду-Лавлейс? Правильный ответ – в)
4. **Кто является основоположником математической логики:**
   а) Джордж Буль;
   б) Исаак Лейбниц;
   в) Блез Паскаль? Правильный ответ – а)
5. **Какой язык программирования был разработан раньше:**
   а) Бейсик;
   б) Алгол;
   в) Паскаль? Правильный ответ – б)

6. Когда фирмой IBM были созданы в мире персональные компьютеры:
а) в 1991 году;
б) в 1972 году;
в) в 1982 году? Правильный ответ – в)

НАЧИНАЕМ ПЯТЫЙ ЭТАП.

V ЭТАП. КОНКУРС «МУДРЕЦОВ»

(Условия конкурса. Что вы знаете о металлах ? За правильный ответ – 3 балла).

1 вопрос. Самый прочный металл - (титан).
2 вопрос. Жидкий металл - (ртуть).
3 вопрос. Крылатый металл - (алюминий)
4 вопрос. Металл, который хорошо горит - (магний).
5 вопрос. Самый мягкий металл - (натрий).
6 вопрос. Сплав меди с цинком - (латунь).
7 вопрос. Белое золото - (платина).
8 вопрос. Из этого металла сделана самая стойкая игрушка - (олово).
9 вопрос. Именно этот тугоплавкий металл используют в лампочках накаливания - (вольфрам).

НАЧИНАЕМ ШЕСТОЙ ЭТАП.

VI ЭТАП. КОНКУРС «КТО БЫСТРЕЕ»

(Условия конкурса. Кто быстрее печатает следующий текст на компьютере?).

Куда летим, Вселенная?

Нашей Вселенной суждено расширяться вечно. Но конечном итоге, по словам ученых: когда звезды сожгут все запасы своего ядерного топлива, ВСЕЛЕННАЯ превратится в нечто, заполненное мраком и ледяными безжизненными каменными глыбами. Время до этого момента остается около 100 млрд. лет.

НАЧИНАЕМ СЕДЬМОЙ ЭТАП.

VII ЭТАП. КОНКУРС «КАПИТАНОВ»

(Условия конкурса. Вопросы по информатике. За правильный ответ 4 балла).

Кто в школе смог быть капитаном,
Тому открыты все пути:
Владеть он будет океаном,
Воздушным, водным и земным!

Капитаны, капитаны, постарайтесь
В форме быть от зари до зари.
Капитаны, капитаны, улыбайтесь.
Лишь веселым покоряется жюри.

1 вопрос. Возбудитель инфекционного заболевания – это (вирус)
2 вопрос. Самая длинная клавиша (пробел)
3 вопрос. Носитель информации (диск, дискета)
4 вопрос. Мигающая черточка на экране (курсор)
5 вопрос. Сердце и мозг компьютера (процессор)
6 вопрос. Самая первая клавиша в клавиатуре (ESC)

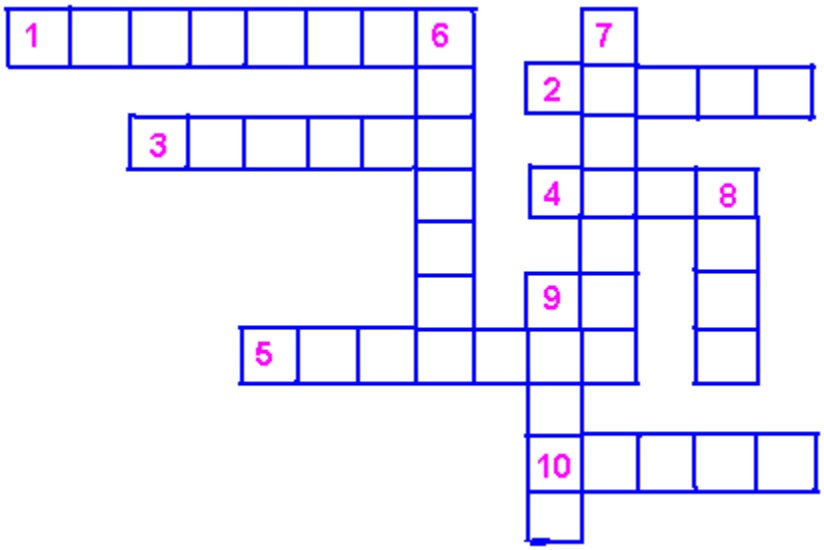
7 вопрос. Лицо компьютера - это **(дисплей)**
8 вопрос. Драйвер – это **(программа)**

Закончился двадцатый век,
Куда стремится человек?
Изучены космос и море
Строение звезд и вся Земля
Пришел двадцать первый век
ВЕК – ИНФОРМАЦИИ.

НАЧИНАЕМ ВОСЬМОЙ ЭТАП.

VIII ЭТАП. КОНКУРС «РАЗГАДКА – КРОССВОРДА»

Вы, ребята, все устали
Много думали, отвечали
Отдохнуть уже пора!
Так восьмой тур – «Игра кроссворд».



По горизонтали: **1. Всемирная паутина.**
2. **Искусственный движущий механизм.**
3. **Самая длинная клавиша.**
4. **Разновидность носителя информации.**
5. **Печатающее устройство.**
10. **Основная геометрическая фигура на плоскости.**

По вертикали: **6. Вид связи.**
7. **Устройство для вывода информации в ПК.**
8. **Часть плоскости, ограниченная окружностью.**
9. **Знак обыкновенной дроби.**

НАЧИНАЕМ ДЕВЯТЫЙ ЭТАП.

IX ЭТАП. КОНКУРС «ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ».

(Условия конкурса. Команды представляют юмористическую сценку на тему «Урок информатики в школе 2020 году»).

Ведущий: Первыми приглашаем на сцену команду « _____ »
Ведущий: На сцену приглашается команда « _____ »

X. ЭТАП. **ПОДТВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

Вот закончилась игра,
Результат узнать пора.
Кто же лучше всех трудился
И в турнире отличился?

Я ВАМ ВРУЧАЮ ЦИФРУ «ПЯТЬ»
ЖЕЛАЮ ВСЮДУ ПОБЕЖДАТЬ!
РЕШАТЬ НА ПЯТЬ ЗАДАЧИ.
ПЯТЬ ТОНН ЗДОРОВЬЯ И УДАЧИ! **(«5»).**

НА ЭТОМ Я ХОЧУ ИГРУ «К В Н» ЗАВЕРШИТЬ.
СПАСИБО ВСЕМ
ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!