

Международный конгресс конференций "Информационные технологии в образовании"



ИТО-ЭОР-2012

II Всероссийская конференция
**«Применение ЭОР
в образовательном процессе»**

Сборник трудов

8-9 июня, 2012

Москва – 2012

Министерство образования и науки Российской Федерации
Общество с ограниченной ответственностью «Профессиональный проект»

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА
ПО ПРИМЕНЕНИЮ ЭОР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
«ФОРМУЛА БУДУЩЕГО – 2012»

ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

**ИРИНА ДЖОНИКОВНА
КУКЛИНА**

**ПРИЗЁР В НОМИНАЦИИ
«Свободная номинация»**

Председатель жюри
д.т.н., профессор, член-корр. РАО,
директор Института математики и
информатики ГБОУ ВПО «Московский
городской педагогический университет»

С.Г. Григорьев

Заместитель председателя
оргкомитета, канд. пед. наук

Г.Г. Николаев



Per. № K039

ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ЭОР ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ
НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
ЧЕРЕЗ ЧТЕНИЕ И ПИСЬМО

Кононова Ольга Александровна,
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17 г.Ковров 65

ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ЭОР ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ
НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
ЧЕРЕЗ ЧТЕНИЕ И ПИСЬМО

Кононова Ольга Александровна,
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17 г.Ковров 70

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНИКОВ
НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Краснокутская Анна Александровна,
Государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования Ростовской области
«Сальский индустриальный техникум» 72

МЕТОД ПРОЕКТОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Краснокутская Анна Александровна,
Государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования Ростовской области
«Сальский индустриальный техникум» 75

ОПТИМИЗАЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Кречетников Константин Геннадьевич,
Дальневосточный федеральный университет 77

ТРАНСФОРМАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ
И ОБУЧАЮЩИХСЯ В УСЛОВИЯХ ПРИМЕНЕНИЯ
ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

Кречетников Константин Геннадьевич,
Дальневосточный федеральный университет 81

НОВЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
ФИРМЫ «1С» ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Крупя Татьяна Викторовна,
Чернецкая Татьяна Александровна
Фирма «1С» 84

СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ ПО МАТЕМАТИКЕ
С ПОМОЩЬЮ МОНИТОРИНГОВЫХ ТЕСТОВ
КАК ОСНОВА УСПЕШНОСТИ СДАЧИ ГИА И ЕГЭ

Матлашевская Лилия Петровна,
Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение «Гимназия 2» г.Перми 87

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «БИТВА ТИТАНОВ». 5 КЛАСС

Мирончик Екатерина Александровна,
Мирончик Елена Александровна,
Куклина Ирина Джониговна,
Дутко Татьяна Николаевна
(МБ НОУ «Лицей №111») 90

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАДАНИЙ ОТКРЫТОГО ТИПА
ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ЭЛЕКТРОННОГО КОНТРОЛЯ
(НА ПРИМЕРЕ ИНФОРМАТИКИ)

Морозова Ирина Вениаминовна,
ГОУ ВПО Вологодский государственный педагогический
университет 96

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ НОВОГО
ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ:
ТИПОЛОГИЯ, ПОТРЕБНОСТИ И РАЗРАБОТКИ

Муранов Алексей Анатольевич,
Босова Людмила Леонидовна,
НФПК-Национальный фонд подготовки кадров,
ФГАУ «Федеральный институт развития образования» 99

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭОР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ
БИОЛОГИИ

Нефедова Элина Николаевна,
МБОУ Архангельская СОШ имени А.Н Косыгина 106

МОДУЛЬНО-КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ПРОФЕССИИ «ОПЕРАТОР ЭВМ»

Павленко Людмила Григорьевна,
Муниципальное автономное образовательное учреждение
Межшкольный учебный комбинат, г.Муравленко
Тюменской области 109

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «БИТВА ТИТАНОВ». 5 КЛАСС

Мирончик Екатерина Александровна,
учитель информатики,

Мирончик Елена Александровна,

Куклина Ирина Джоникировна,

Дутко Татьяна Николаевна

(МБ НОУ «Лицей №111»)

Ключевые слова: Внеклассное мероприятие, предметная неделя, информатика, математика, конкурс, викторина, игра, олимпиада.

НЕДЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ И МАТЕМАТИКИ

Одной из комплексных форм внеклассной работы является предметная неделя. Объединяя детей с разным уровнем знаний и интересов, можно повысить мотивацию к изучению предмета.

Цели и задачи Недели: развитие интереса обучающихся к изучению математики и информатики; развитие умений решать творческие и логические задачи на основе межпредметных связей; углубление знаний по математике и информатике; поощрение способностей использования обучающимися ИТ технологий; формирование опыта проектной и управленческой деятельности.

В работе представлены четыре практические разработки, которые помогут учителю провести Неделю информатики и математики в 5-7 классах при активном участии старшеклассников на этапе разработки ЭОР и проведении Недели. Разработки прошли апробацию в МБ НОУ «Лицей № 111» и МБ НОУ «Лицей № 11» г. Новокузнецка.

ЭОР программа «Битва титанов»

В состязании участвуют 4 команды по 3-5 человек. У каждой на столе лежат карточки с номерами ответов. «Цвет» команды определяется жеребьевкой.

Вопрос №9

В таблице приведены стоимости билетов между населенными пунктами. Путешественник хочет добраться из Морозово в Пушкино. Определить самую дешевую дорогу.

1. Морозово - Пушкино
2. Морозово - Снегирево - Пушкино
3. Морозово - Кукушково - Пушкино
4. Морозово - Снегирево - Кукушково - Пушкино

	Пушкино	Кукушково	Снегирево	Морозово
Пушкино		300	120	400
Кукушково	300		10	50
Снегирево	120	10		180
Морозово	400	50	180	

Ход 1 команды

	Вопросы	Термины	Редакторы	Исполнители	История
Вопросы	2				
Термины		4			
Редакторы	2		4		
Исполнители				4	
История	2	4	8	8	8

Вопросы разбиты на 5 блоков: логика, термины, редакторы, исполнители и история. В каждом блоке по 4 вопроса стоимостью 2, 4, 6 и 8 баллов.

Команда, обладающая правом хода, выбирает вопрос. Ведущий вносит ответы команд в программу. В случае правильного ответа команда получает соответствующие баллы.

После этого начинается игровой момент. Предусмотрено два варианта перевода баллов в шарики: поставить свой шарик на пустую клетку поля (1 балл) или «захватить» чужой шарик (2 балла). Выигрывает команда, у которой большее количество шариков.

Пример вопроса (тема редакторы):

В какой программе можно отредактировать файл Оранжевая песня.txt?

1. Музыкальный редактор
2. Графический редактор
3. Текстовый редактор
4. Нет верного ответа

Конкурс по математике и информатике «Логика. Творчество. Интеллект». 5-6 класс

Отличительной особенностью конкурса является объединение детей разного возраста в одну команду, что служит развитию коммуникативных качеств. На этапе подготовки и во время проведения конкурса основная роль отводится старшеклассникам. Дизайн наградных материалов разработала Ильина Е. (10 кл.).

В конкурсе участвуют команды из разных школ. В составе: 2 пятиклассника, 2 шестиклассника, и тьютор (старшеклассник школы-организатора).

Остановимся на двух этапах, лучше всего характеризующих идею конкурса.

Сломанный калькулятор

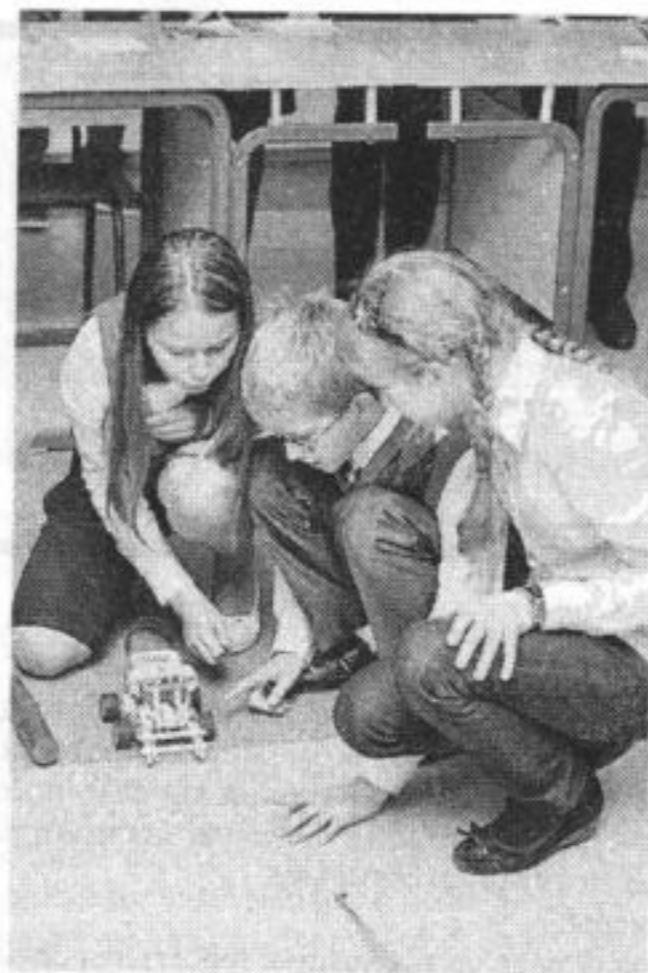
Для реализации этого этапа Ткачев А. (10 кл.) разработал приложение, состоящее из двух модулей: учителя – позволяет отключать кнопки и ученика – работающий как стандартный калькулятор и отображающий количество нажатых кнопок. Разработанная программа может быть полезной и на уроках математики.

Робот

Оборудование: робот LEGO MindStorm NXT 2.0, рулетка.

Модель робота была разработана Удниковым Д. и Тереховым Н. (9 кл.). Капралов С. (11 кл.) разработал программу, осуществляющую захват груза, движение по прямой с введенной характеристикой, влияющей на пройденное расстояние, сброс груза и движение обратно.

Необходимо скорректировать характеристики движения робота, научив его проезжать расстояние, необходимое для доставки груза на модель строительной площадки. Чтобы получить максимальную оценку, детям необходимо было догадаться, какие измерения необходимо произвести с помощью рулетки и вычислить верное значение переменной, изменяемой на пульте робота.



Учитывая психологические особенности школьников среднего звена, конкурс выявляет победителя, но в нем нет проигравших. Это стало возможным, благодаря составленным заданиям и работе тьюторов, для каждой команды была создана ситуация успеха.

Интерактивная викторина «История вычислительной техники». 5-6 класс

Для проведения викторины используется «умная» презентация, которая «знает» названия команд, чей сейчас ход, какой вопрос уже был задан, а какой еще нет; может определить правильность ответа; текущий счет и кто победил.



Презентация составлена с использованием макросов и триггеров, содержит элементы программирования, что делает возможным рассматривать ее как проектную работу для учащихся 8-9 классов. Авторы имеют возможность протестировать свой программный продукт при проведении внеклассного мероприятия, что демонстрирует им практическую значимость своего труда и повышает мотивацию обучения.

Правила игры:

- первый ход определяется компьютером случайным образом;
- ход переходит от одной команде к другой при неправильном ответе;
- в презентации название отвечающей команды подсвечивается;
- номер вопроса и ответа принимается только от капитана команды;
- победителем считается команда, набравшая большее количество баллов.

Пример вопроса:

В результате компьютерного сбоя в первые часы 2000 года посетители одной из Интернет-странички оказались в далеком будущем. Какой год они увидели на экране?

19 100

20 000

20 100

Ведущий комментирует правильный ответ дополнительной информацией.



Олимпиада «Простоквашиноское приключение». 7-8 класс

Задания охватывают разные темы: алгоритмизация; системы счисления, логика, построение диаграмм, графический редактор.

Олимпиада выполняется индивидуально или в группах. Участники заполняют листы ответов, которые сдаются в жюри. Итогом работы является презентация «Отчет по путешествию».

На одном из этапов герои находят клад.

... Когда дядя Федор, Матроскин и Шарик открыли сундук с кладом, там были золотые слитки, весы и гири: 27, 9, 3 и 1 унция (каждой по 2 шт.). На первом слитке было число 2120_3 . Этот слиток уравновесил чашу гири массой 69 унций.

Участникам необходимо определить массу слитка с маркировкой 1201_3 , записать маркировку слитка массой 49 унций, и описать, как узнали массу четвертого слитка.

Опыт проведения Недели повышает мотивацию к изучению предмета не только у участников испытаний, но и у старших школьников, применивших свои знания в области программирования, техники, дизайна во время подготовки Недели и организационные навыки во время проведения.

Литература

1. Куклина И.Д. Интерактивная викторина по информатике «История вычислительной техники» // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» 2010/2011 учебного года [Электронный документ]. – <http://festival.1september.ru/articles/601605/>.
2. Мирончик Е.А. Сценарий олимпиады по информатике для VII-VIII классов // Информатика и образование.- 2007.-№ 9-С.45-51.