

Барабаш Руслана Степанівна,
методист Чорнострівського професійного аграрного ліцею,
agrolicei39@ukr.net

МЕТОДИЧНИЙ РИНГ «МАНДРІВКА ІКТ-КРАЇНОЮ»

Мета:

- актуалізувати і перевірити теоретичну підготовку учасників із питання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ);
- показати шляхи впровадження ІКТ в освітню діяльність;
- удосконалювати педагогічну компетентність у сфері інформаційно-комунікаційних технологій;
- підвищувати інформаційну культуру педагогів;
- сприяти підвищенню рівня мотивації педагогів до оволодіння ІКТ.

Завдання:

- розвивати алгоритмічне мислення;
- створити моделі уроку з використанням ІКТ;
- удосконалювати вміння працювати в команді та вміння дискутувати;
- формувати поважне ставлення до суперника, прагнення перемогти.

Обладнання:

- персональний комп'ютер;
- мультимедійний проектор;
- проекційний екран;
- аркуші паперу та ручки;
- картки зі словами «Так» або «Ні»;
- картки із термінами;
- картки з назвами клавіш клавіатури;
- бланки протоколу рингу для кожного члена журі.

ХІД РОБОТИ

I етап. Вступ

Ведучий: Вітаю вас, шановні колеги! Сьогодні пройде методичний ринг «Мандрівка ІКТ-країною». Уже ніхто не сумнівається у тому, що сучасний педагог має бути інформаційно компетентним. Тож наш ринг допоможе вам актуалізувати знання з цієї теми й цікаво провести час.

Ведучий: Привітаймо учасників нашого рингу.

Ведучий представляє учасників команди «Модернізатори» і команди «Новатори».

Ведучий: А зараз привітайте аплодисментами наше шановане журі.

Ведучий представляє членів та голову журі.

Ведучий: Отже, почнемо наш ринг. Наснаги та успіхів вам!!

II етап. Основна гра

Представлення команд

Ведучий: Учасники рингу придумали девіз та створили візитку своєї команди. Тож зараз кожна команда запропонує їх на суд журі та уболівальників. «Модернізатори» та «Новатори», ви маєте по 5 хв, щоб презентувати себе. Максимальна кількість балів, яку можна заробити у цьому конкурсі – 5.

Кожна команда представляє себе.

Ведучий: Учасники креативно та цікаво представили свої команди. А тепер – розминка. Переможе той, хто створить більше слів з літер, що складають слово «**Комунікативність**». На виконання цього завдання у вас є 5 хв, а максимальна кількість балів за нього – 5.

Команди виконують завдання.

Потім представник від кожної команди зачитує складені слова і передає їх у журі.

Конкурс «Погоджуюсь – не погоджуюсь»

Ведучий: Команди гарно впорались із попереднім завданням. А тепер наступний конкурс. Я ставитиму запитання, а команди мають якнайшвидше підняти табличку зі словом «Так» чи «Ні». За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал, максимальна кількість балів – 10.

Запитання до конкурсу «Погоджуюсь – не погоджуюсь»:

- Чи погоджуєтесь ви, що файли – це форма організації інформації на комп'ютері? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви, що однією з головних функцій комп'ютера є передача інформації? *(Ні. Однією з головних функцій комп'ютера є обробка інформації.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що англійською Windows – це система? *(Ні. Windows англійською – вікна.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що лазерний програвач на комп'ютері відтворює інформацію з музичних компакт-дисків? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що кожен файл має ім'я. Ім'я складається з власного імені файлу та розширення імені? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що кнопка «Пуск» є швидким шляхом доступу до програм? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що за обробку даних на комп'ютері відповідає процесор? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що клацання по кнопці «Пуск» відкриває ярлик «Мій комп'ютер»? *(Ні.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що калькулятор має два режими роботи: звичайний та інженерний? *(Так.)*
- Чи погоджуєтесь ви з тим, що монітор – це пристрій для введення даних у комп'ютер. *(Ні. Пристроєм для введення даних у комп'ютер є клавіатура.)*

Конкурс «Завдання для кмітливих»

Ведучий: У попередніх конкурсах ми побачили саме командну гру. А зараз кожен учасник рингу має зосередитися та показати свої знання, щоб заробити бали для своєї команди. Переможе та команда яка запише найбільшу кількість ключових понять інформаційно-комунікативної технології.

Конкурс «Ерудит»

Ведучий: Шановні гравці, журі, уболівальники! Маємо ще один цікавий конкурс. Ваше завдання пояснити або дати обґрунтування наступним поняттям ІКТ.

Кожній команді надається по 5 термінів. За кожну правильну відповідь команда отримає по 2 бали. Максимальна кількість балів за конкурс – 10.

ТЕРМІНИ	
для I команди	для II команди
Вебтехнологія	Педагогічні програмні засоби
Комп'ютерна мережа	Вікі-енциклопедія
Акаунт	Електронний підручник
Вікі-технологія	Вебресурси
Мультимедійні технології	Електронна пошта

Конкурс капітанів

Ведучий: А тепер конкурс капітанів. Капітани, зосередьтесь. Погляньте на екран. Ваше завдання за 7 хв створити сенкан до слів «педагог», «учень». Максимальна кількість балів за конкурс – 8 балів.

ПАМ'ЯТКА

Сенкан – це вірш, що складається з п'яти рядків.

Слово "сенкан" походить від французького слова "п'ять" і позначає вірш у п'ять рядків.

1. **Перший рядок** має містити слово, яке позначає тему (іменник).
2. **Другий рядок** – це опис теми, який складається з двох слів (два прикметника).
3. **Третій рядок** називає дію, пов'язану з темою, і складається з трьох слів (дієслова).
4. **Четвертий рядок** є фразою, яка складається з чотирьох слів і висловлює ставлення до теми, почуття з приводу обговорюваного.
5. **Останній рядок** складається з одного слова – синоніма до першого слова, в ньому висловлюється сутність теми, ніби робиться підсумок

Турнір уболівальників

Ведучий: А тепер нехай наші команди перепочинуть, адже я пропоную розпочати турнір уболівальників. На екрані ви побачите схеми слів, що містять аббревіатуру ПК. Вам потрібно відгадати їх за моїми підказками.

Уболівальники відгадують запропоновані слова.

Схема слова, що висвічується на екрані	Підказка	Відгадка
--ПК--	частина печі	<i>топка</i>
--ПК--	курган, вулкан	<i>сопка</i>
--ПК--	знаряддя праці городника	<i>сапка</i>
--ПК--	головний убір	<i>шапка</i>
--ПК--	головний убір з козирком	<i>кепка</i>

Ведучий: У турнірі уболівальників переміг (називає переможця). Він отримує ось цей подарунок.

Ведучий, вручає подарунок переможцю.

Конкурс «Упізнай мене»

Ведучий: У команд є картки – назви клавіш клавіатури. Ведучий називає призначення клавіш, учасники команд піднімають відповідну картку. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал, максимальна кількість балів – 8.

Призначення клавіши клавіатури	Назва клавіши клавіатури
Видаляє символ ліворуч від курсору	Backspace
Розпочинає виконання команди, допомагає перейти на наступний рядок	Enter
Фіксує режим уведення великих літер	CapsLock
При спільному натисканні цієї клавіши та клавіши Ctrl уводять великі літери	Shift
Переводить курсор на початок рядка	Home
Вилучає символи праворуч від курсору	Delete
Переводить курсор у кінець рядка	End
Вихід, відмовитись від яких-небудь розпочатих дій	Esc

Конкурс «Моделювання»

Ведучий: Останній конкурс «Моделювання». Завдання конкурсу: змоделювати урок за його типом. І команда – урок-тренінг з використанням комп'ютерних технологій, II команда – урок із використанням комп'ютерних комунікацій.

Максимальна кількість балів за презентацію моделі – 5.

Домашнє завдання

Ведучий: Майже добіг кінця наш ринг. Нашим командам залишилося представити лише своє домашнє завдання. Тож переглянемо етюди на тему «Країна ІКТ», які приготували «Модернізатори» та «Новатори». Максимальна кількість балів – 5.

Команди по черзі презентують свої етюди.

III етап. Підсумки

Ведучий: Ось і завершився наш ринг. Прийшов час дізнатися, скільки ж балів набрала кожна команда, хто сьогодні стане переможцем. Тож надаємо слово голові журі.

Голова журі: З рахунком *(називає рахунок)* перемогла команда *(називає команду-переможця)*. Ми щиро вітаємо учасників команди *(називає команду-переможця)* з перемогою. А також вручаємо цінні призи.

Члени журі вручають переможцям призи.

Ведучий: Ну що ж, колеги, дякую вам за цікаву гру, за ерудованість, яку ви виявили, і за активну участь.

Протокол педагогічного рингу «Мандрівка ІКТ-країною»

Конкурс	Максимальна оцінка	Команда «Модернізатори»	Команда «Новатори»
Представлення команд	5 балів		
Розминка	5 балів		
Конкурс «Погоджуюсь — не погоджуюсь»	10 балів		
Конкурс «Завдання для кмітливих»	5 балів		
Конкурс «Ерудит»	5 балів		
Конкурс капітанів	8 балів		
Конкурс «Упізнай мене»	8 балів		
Конкурс «Моделювання»	5 балів		
Домашнє завдання — етюд	5 балів		
Разом:			