

# Районное методическое объединение учителей информатики Ирбитского муниципального образования



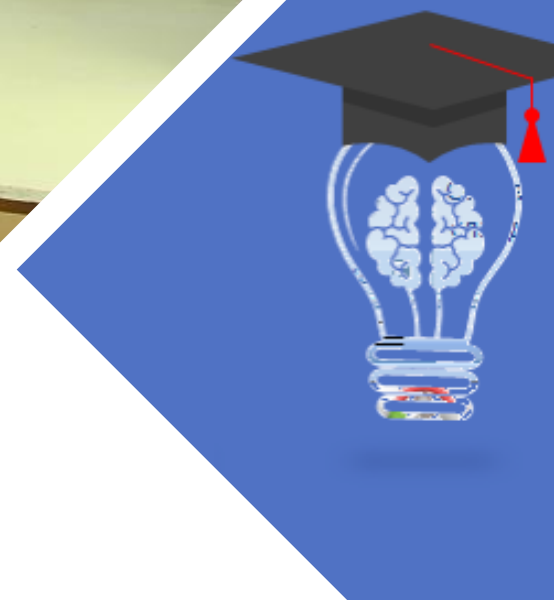
Манькова Ольга Сергеевна

☎ +7(982)7082565

✉ olserman.09@gmail.com

Страница на сайте ОУ: [https://uoirbitmo.ru/metodrabota/rmo\\_uchiteley\\_informatiki](https://uoirbitmo.ru/metodrabota/rmo_uchiteley_informatiki)

Группа в WhatsApp: +7(982)7082565



## РМО учителей информатики



[План работы РМО учителей информатики на 2021 - 2022 учебный год](#)  
(Загружено на сайт 2 ноября 2021 в 19:01 | Размер 135 Kb)



[Материалы с заседания РМО учителей информатики от 25.11.2021 года](#)  
(Загружено на сайт 7 декабря 2021 в 13:46 | Размер 3,7 Mb)



[Материалы с заседания РМО учителей информатики от 09.09.2021 года](#)  
(Загружено на сайт 7 декабря 2021 в 13:46 | Размер 5 Mb)



[Отчет о деятельности РМО учителей информатики в 2020-2021 учебном году](#)  
(Загружено на сайт 31 августа 2021 в 08:57 | Размер 28 Kb)



[Материалы с заседания РМО учителей информатики от 04.03.2021 года](#)  
(Загружено на сайт 1 апреля 2021 в 18:53 | Размер 10,9 Mb)



[Материалы с заседания РМО учителей информатики от 27.10.2020 года](#)  
(Загружено на сайт 17 февраля 2021 в 05:54 | Размер 5,5 Mb)



[Материалы с заседания РМО учителей информатики от 23.09.2020 года](#)  
(Загружено на сайт 17 февраля 2021 в 05:53 | Размер 3,5 Mb)



[Повышение качества преподавания и подготовки к ГИА по предмету «Информатика и ИКТ»](#)  
(Загружено на сайт 26 декабря 2017 в 11:54 | Размер 23,4 Mb)



[Робототехника в курсе информатики основной школы](#)  
(Загружено на сайт 13 марта 2018 в 11:08 | Размер 18,8 Mb)



[Материалы с заседаний РМО учителей информатики за 2017 - 2018 учебный год](#)  
(Загружено на сайт 6 июля 2018 в 09:30 | Размер 11,9 Mb)

28 января 2022 года

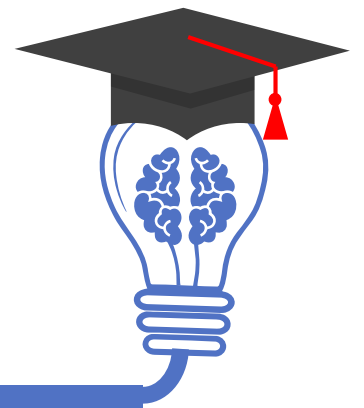


# Эффективные методы работы с обучающимися на уроках информатики



# метод обучения

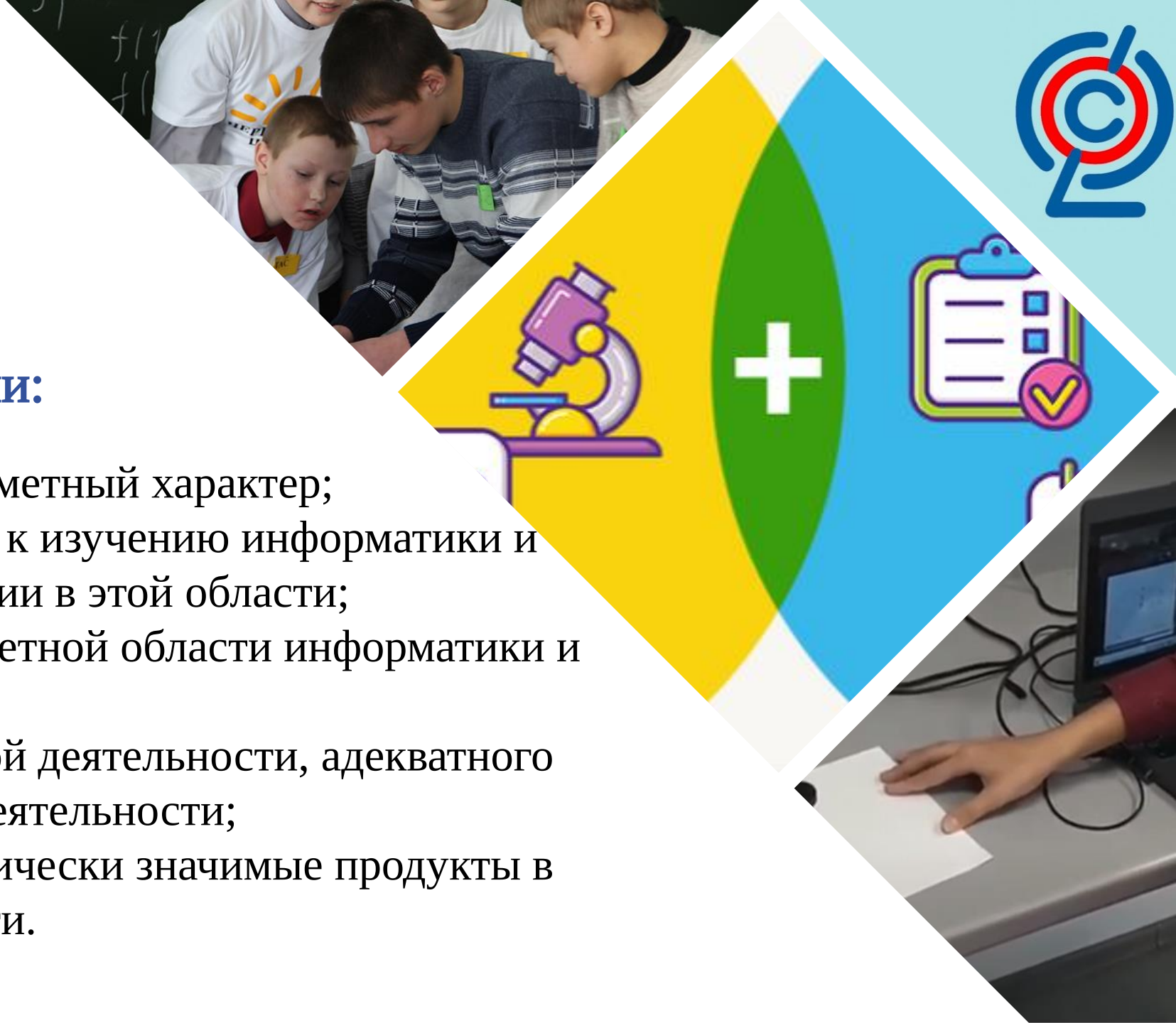
способы совместной деятельности  
учителя и учащихся, направленные на  
достижение ими образовательных целей





## Преимущества изучения информатики в школе сравнению с другими школьными дисциплинами:

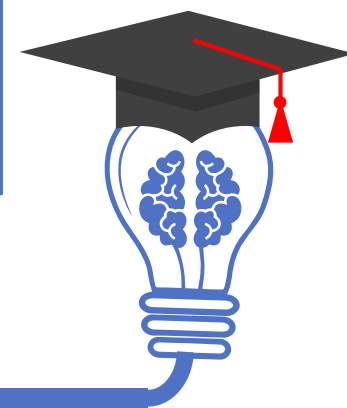
- информатика носит метапредметный характер;
- высокая мотивация учащихся к изучению информатики и дальнейшему выбору профессии в этой области;
- высокая динамичность предметной области информатики и ИКТ;
- доступность предмета учебной деятельности, адекватного предмету производственной деятельности;
- возможность создавать практически значимые продукты в процессе учебной деятельности.



# Методы обучения

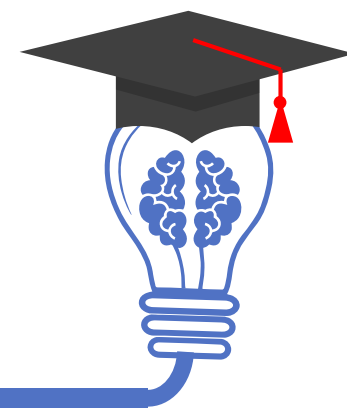
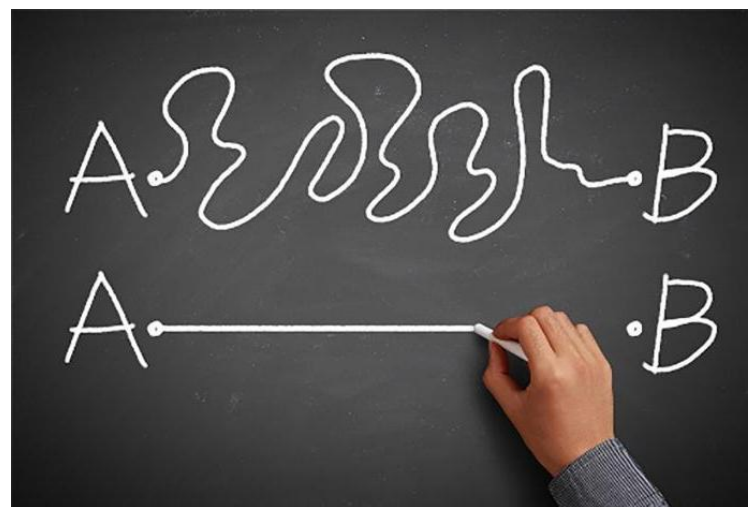
Репродуктивный  
метод

Методы  
продуктивного  
обучения



# Методы продуктивного обучения

проблемное изложение,  
частично-поисковый  
(эвристический),  
исследовательский, метод  
ошибок, метод проектов и др



# Частично-поисковый метод

Семь ключевых вопросов:  
«Кто? Что? Зачем? Где?  
Чем? Как? Когда?»

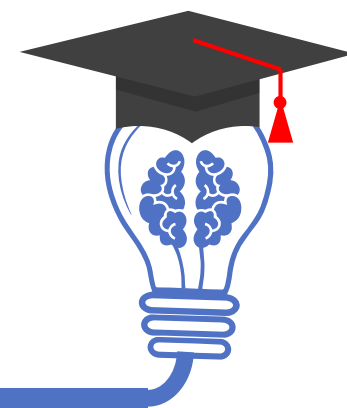
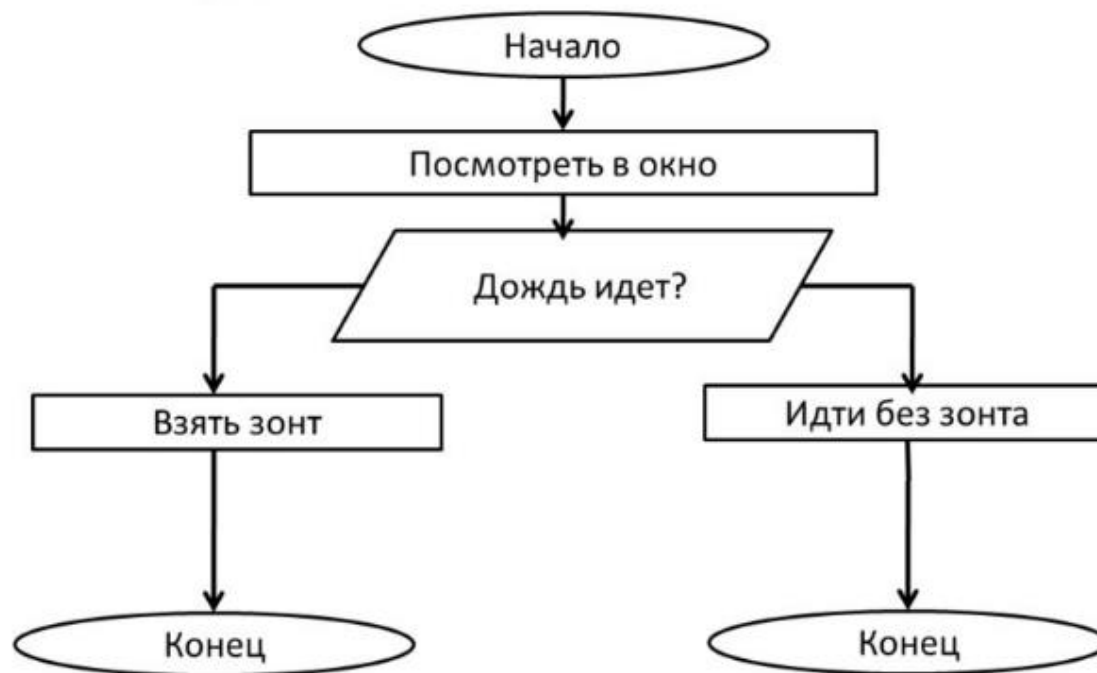




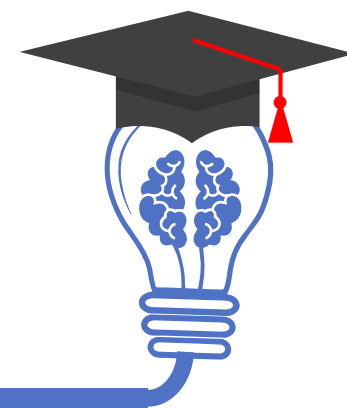
# Метод ошибок



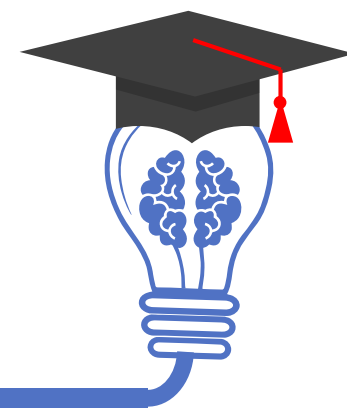
Найдите ошибки в блок-схеме:



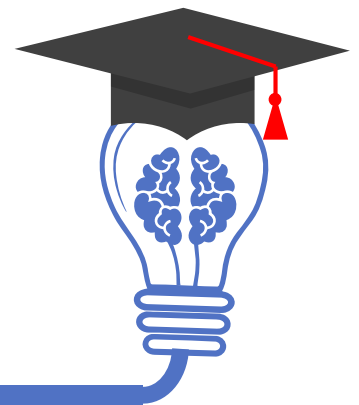
# Исследовательский метод



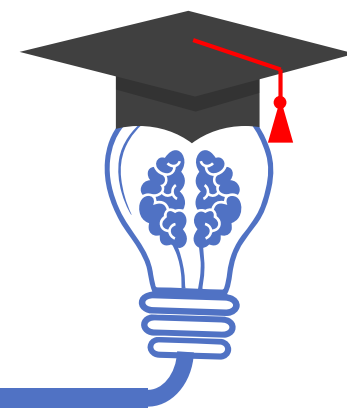
# Смешанное обучение



# Метод проектов



# Роль учителя





## *Эффективность - ...*

полезное действие, отдача, коэффициент полезного действия, КПД; производительность, продуктивность, действенность, результативность; плодотворность, действительность, оперативность.

способность выполнять работу и достигать необходимого или желаемого результата с наименьшей затратой времени и усилий.



# Выбор методов обучения зависит от...

- ✓ дидактической цели обучения;
- ✓ уровня подготовленности учеников, их учебных интересов, уровня их активности и других индивидуальных особенностей;
- ✓ характера учебного материала;
- ✓ особенностей самого педагога;
- ✓ материальных условий обучения;
- ✓ возрастных особенностей учеников.





# Мильков Дмитрий Владимирович



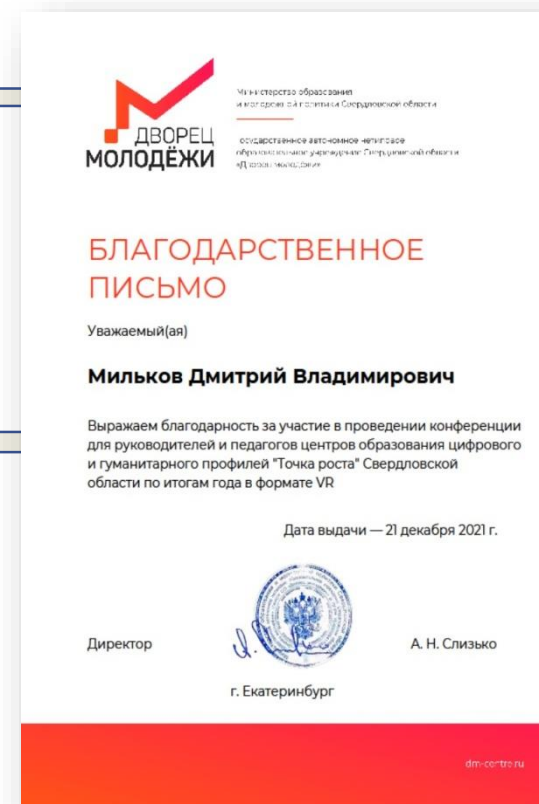
учитель математики и информатики МОУ «Пионерская СОШ»,  
педагог центра образования цифрового и гуманитарного  
профилей «Точка роста»



участник, призер и победитель  
профессиональных конкурсов  
различного уровня



успешно осваивает в рамках занятий по  
дополнительному образованию с ребятами  
7-8 классов новые технологии, проводит  
интегрированные уроки с использованием  
VR/AR-шлема





# Юдин Юрий Сергеевич



учитель математики и информатики МОУ «Знаменская СОШ»,  
педагог центра естественно-научной и технологической  
направленностей «Точка роста»



Преподаваемые учебные предметы, курсы, дисциплины  
(модули) – Математика, Информатика, Робототехника  
Arduino, Программирование на языке Scratch.



# Пособие для учителей «Как решать задачу» Джордж По́йа, 1959 год







# Босова Людмила Леонидовна



доцент педагогических наук, заслуженный учитель РФ, автор УМК по информатике для основной и старшей школы., заведующий кафедрой теории и методики обучения математике и информатике Института математики и информатики МПГУ



[https://youtu.be/xML-cr\\_d-7s](https://youtu.be/xML-cr_d-7s)



**ВЫБОР БУДУЩЕГО!**



**ФИПИ**

**и н ф о р м а т и к а**

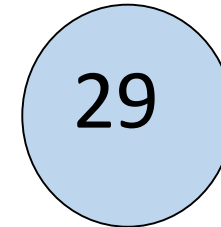
19. Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру. Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в кучу **один** камень или увеличить количество камней в куче в **два раза**. Для того чтобы делать ходы, у каждого игрока есть неограниченное количество камней.

Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 29. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший кучу, в которой будет 29 или больше камней.

В начальный момент в куче было  $S$  камней,  $1 \leq S \leq 28$ .

Будем говорить, что игрок имеет *выигрышную стратегию*, если он может выиграть при любых ходах противника.

Укажите такое значение  $S$ , при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом.



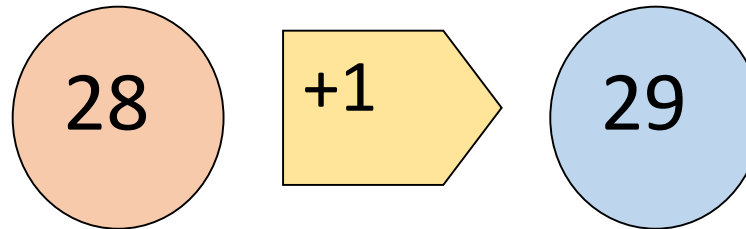
19. Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру. Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в кучу **один** камень или увеличить количество камней в куче в **два раза**. Для того чтобы делать ходы, у каждого игрока есть неограниченное количество камней.

Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 29. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший кучу, в которой будет 29 или больше камней.

В начальный момент в куче было  $S$  камней,  $1 \leq S \leq 28$ .

Будем говорить, что игрок имеет *выигрышную стратегию*, если он может выиграть при любых ходах противника.

Укажите такое значение  $S$ , при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом.



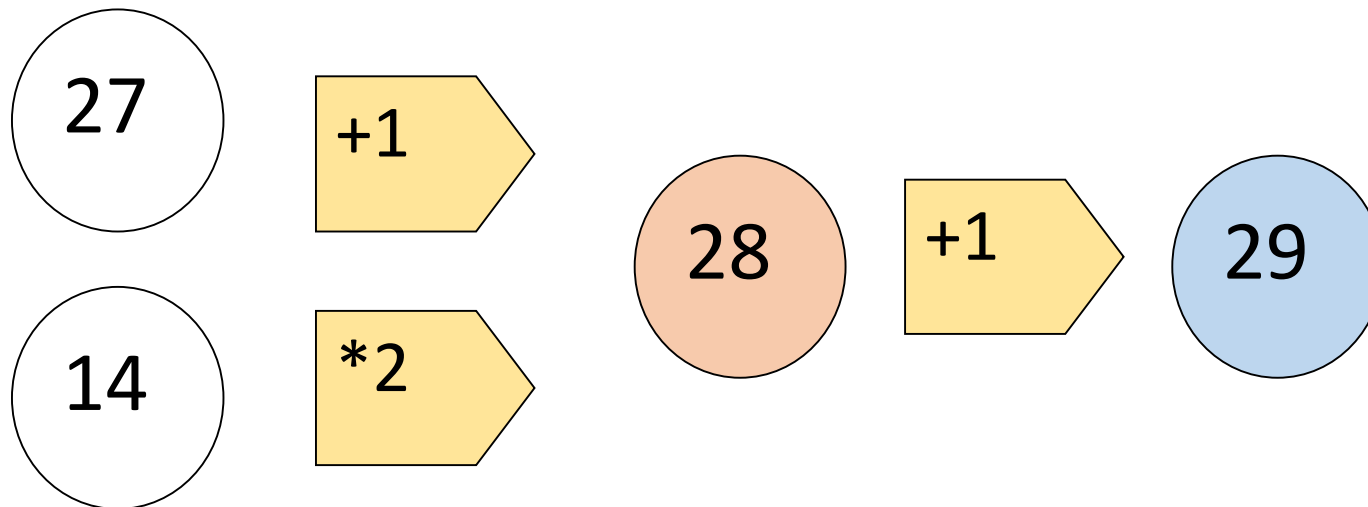
19. Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру. Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в кучу **один** камень или увеличить количество камней в куче в **два раза**. Для того чтобы делать ходы, у каждого игрока есть неограниченное количество камней.

Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 29. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший кучу, в которой будет 29 или больше камней.

В начальный момент в куче было  $S$  камней,  $1 \leq S \leq 28$ .

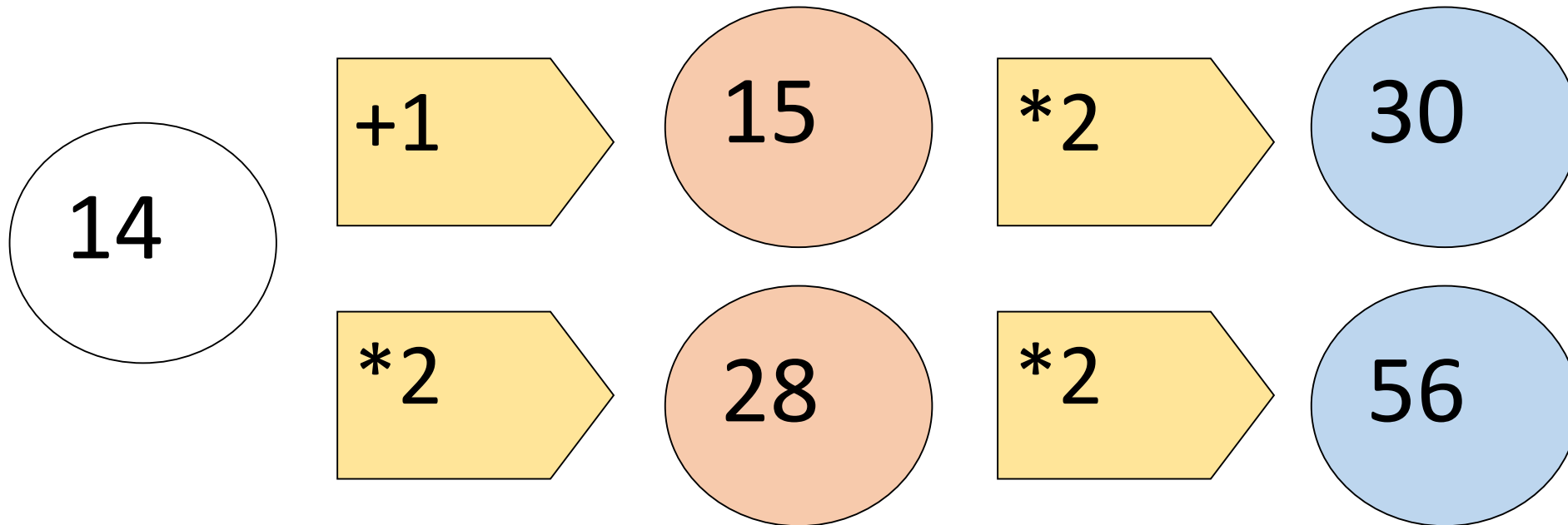
Будем говорить, что игрок имеет *выигрышную стратегию*, если он может выиграть при любых ходах противника.

Укажите такое значение  $S$ , при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом.





Укажите такое значение  $S$ , при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом.

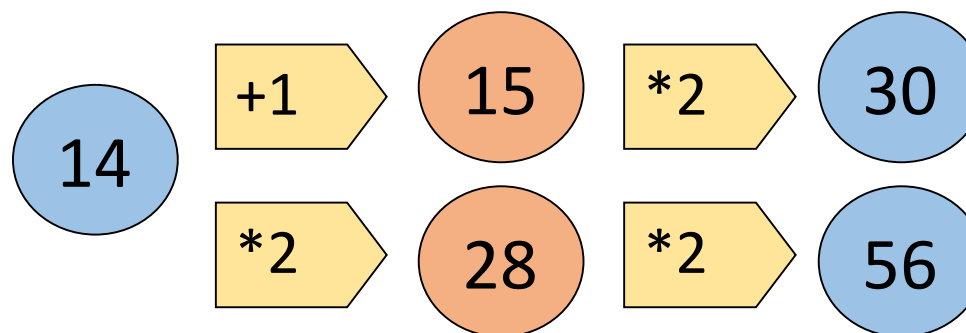


Ответ: 14

20. Для игры, описанной в задании 19, найдите два таких значения  $S$ , при которых у Пети есть выигрышная стратегия, причём одновременно выполняются два условия:

- Петя не может выиграть за один ход;
- Петя может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Ваня.

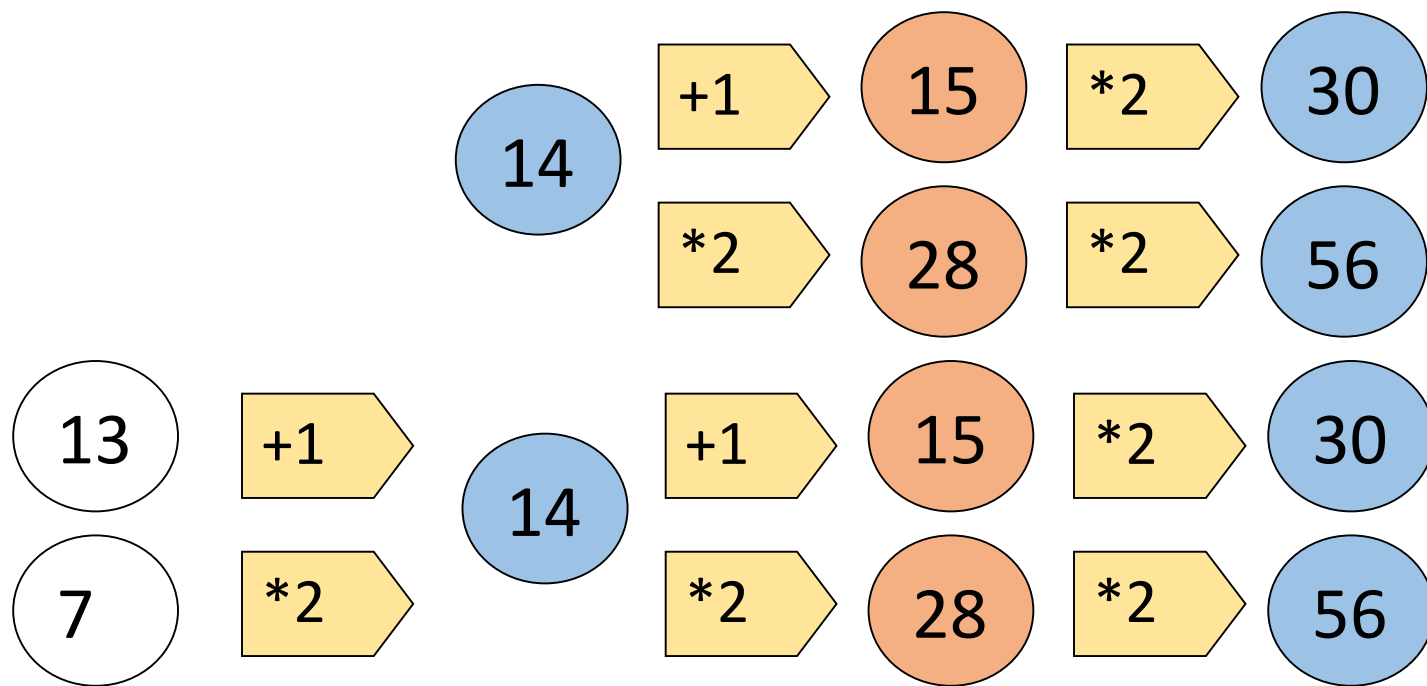
Найденные значения запишите в ответе в порядке возрастания.



20. Для игры, описанной в задании 19, найдите два таких значения  $S$ , при которых у Пети есть выигрышная стратегия, причём одновременно выполняются два условия:

- Петя не может выиграть за один ход;
- Петя может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Ваня.

Найденные значения запишите в ответе **в порядке возрастания**.



Ответ:

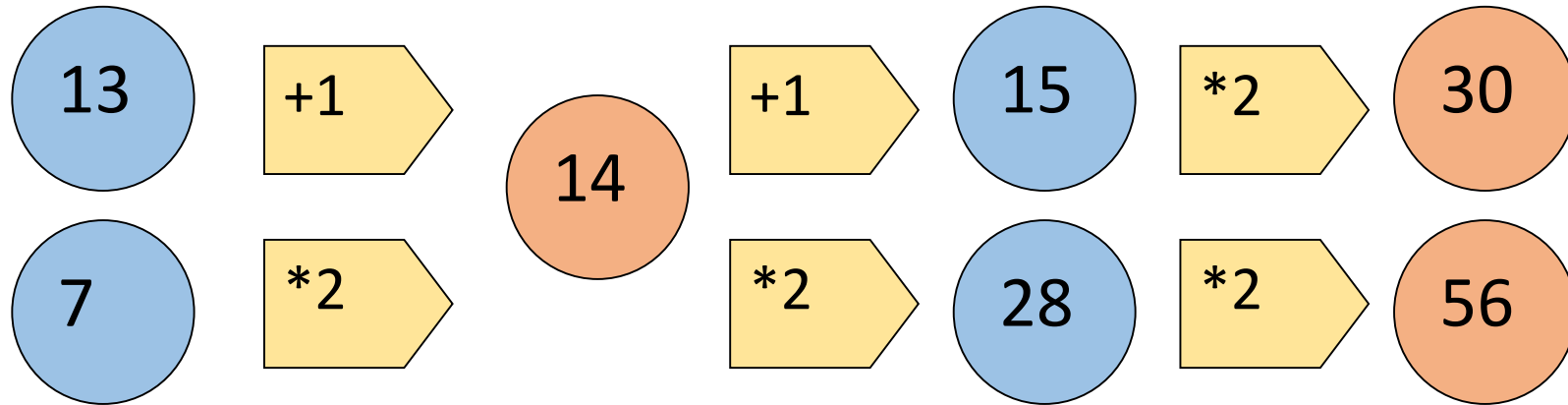
7

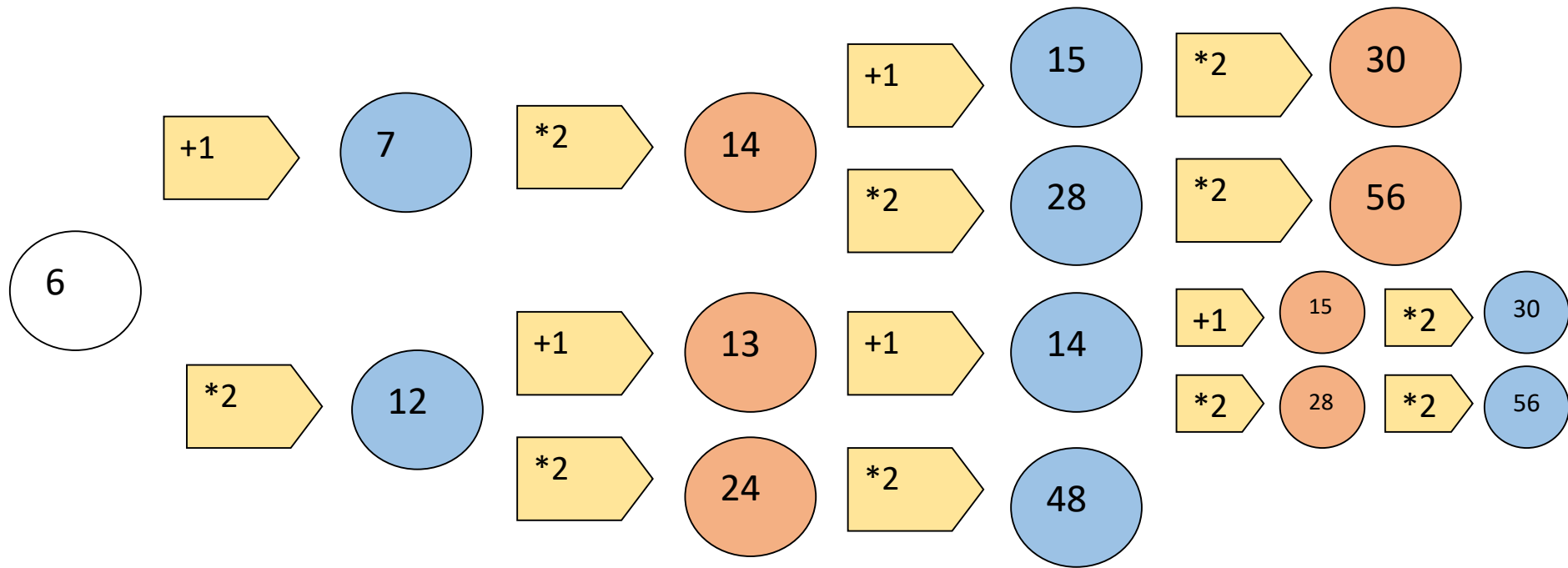
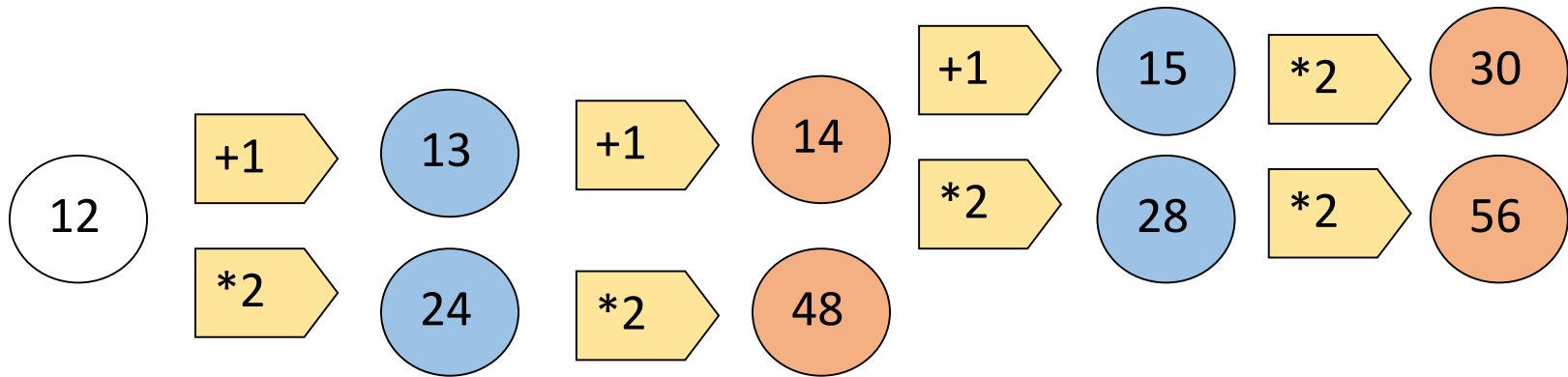
13

21. Для игры, описанной в задании 19, найдите значение  $S$ , при котором одновременно выполняются два условия:

- у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети;
- у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.

Если найдено несколько значений  $S$ , в ответе запишите **минимальное** из них.





Ответ:

12



# О проведении всероссийского образовательного проекта «Урок цифры» по теме «Исследование кибератак»



kaspersky

## Исследование кибератак

ПРОХОЖДЕНИЙ: 1 510 068

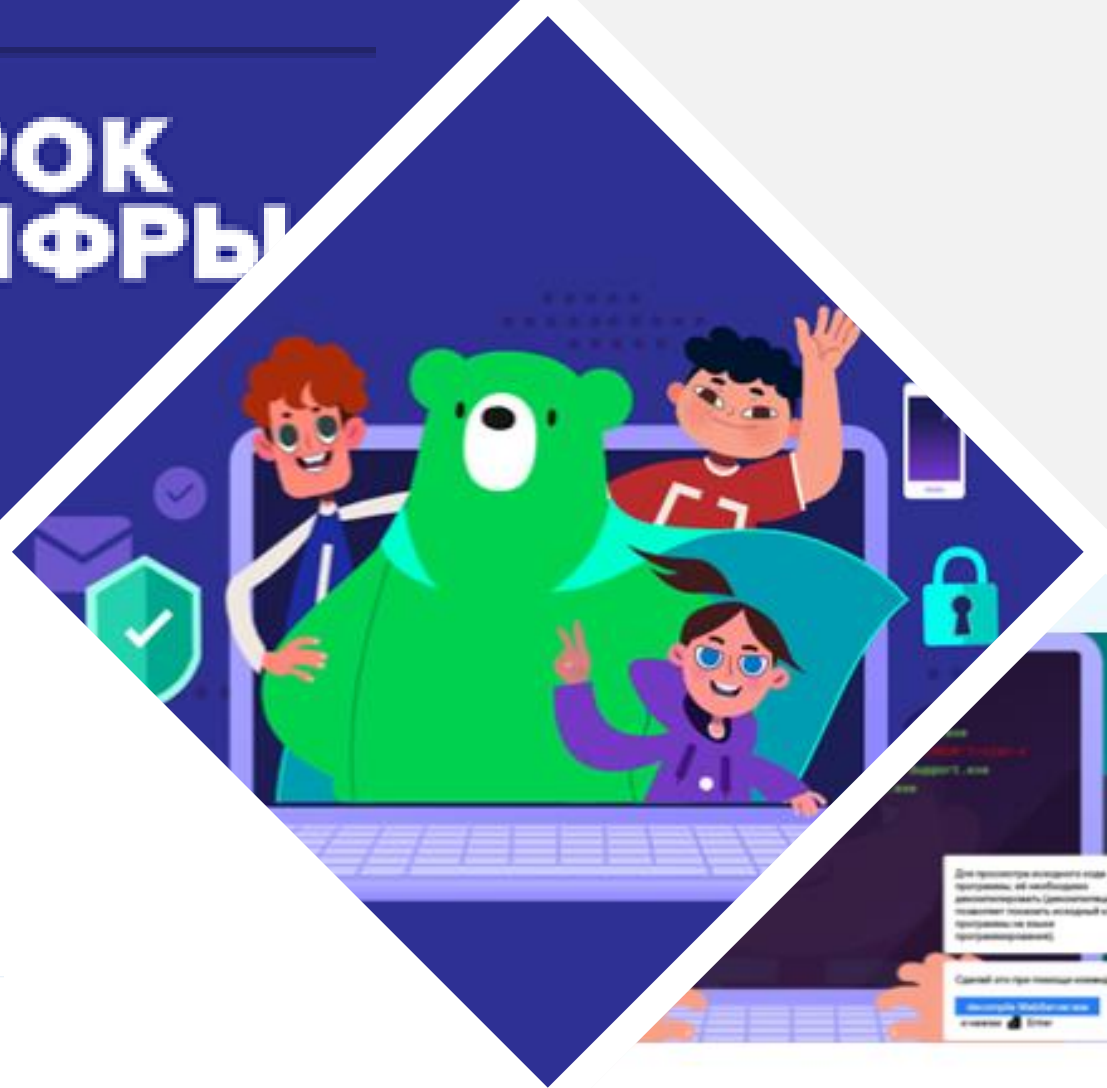
Попробуй себя в роли кибердетектива, который помогает исследовать необычный киберинцидент. Узнай, как не обновленное программное обеспечение и невнимательность к письмам в электронной почте становятся лазейкой для хакерской атаки.

Ученику

Учителю

Родителю

# УРОК ЦИФРЫ



урок для закаленных  
профессионалов

Пройти

[Урок Цифры — всероссийский образовательный проект в сфере цифровой экономики \(xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai\)](https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai)

# Районное методическое объединение учителей информатики Ирбитского муниципального образования



**Манькова Ольга Сергеевна**

**☎ +7(982)7082565**

**✉ olserman.09@gmail.com**

Страница на сайте ОУ: [https://uoirbitmo.ru/metodrabota/rmo\\_uchiteley\\_informatiki](https://uoirbitmo.ru/metodrabota/rmo_uchiteley_informatiki)

Группа в WhatsApp: +7(982)7082565