В современном, постоянно развивающемся мире информация играет важную роль в жизни любого человека. Наиболее полнофункциональным средством обработки информации является персональный компьютер. Однако, владение ПК является необходимым, но не достаточным условием овладения человеком информационной культурой. Неотъемлемой частью информационной культуры является знание компьютерных технологий и умение применять их в своей деятельности в стандартных, нестандартных и творческих ситуациях. Внеклассное мероприятие в той или иной степени способствует овладению обучающимися информационной культурой, что делает его актуальным на данном этапе учебно-воспитательного процесса старшеклассников.

 Особенностью подросткового периода является активное развитие деятельностной, когнитивной и эмоционально-волевой сфер личности, развитие коммуникативных способностей, позиционирование себя в окружающем мире. Руководствуясь этими фактами, я решила провести мероприятие в форме КВНа, так как именно КВН способствует воспитанию здорового духа соперничества и лидерства (важного фактора социализации подростка).

 Основной целью проведения данного мероприятия является развитие информационной культуры обучающихся и повышение их уровня коммуникабельности.

Задачи мероприятия:

* + - Создание условий, способствующих:
	+ повышению интереса обучающихся к предмету информатика и ИКТ,
	+ развитию креативных способностей обучающихся,
	+ профессиональной ориентации обучающихся,
	+ повышению уровня навыков коллективной работы.
* Воспитание товарищеской взаимопомощи, инициативности и ответственности за общее дело.

 Данное мероприятие способствует формированию следующих социально-нравственных установок:

* важность знаний в человеческой жизни,
* уважение личности,
* значимость человеческого общения.

 Данное мероприятие является завершающим этапом месячника физики и информатики в школе. Учитывая повышенный интерес обучающихся к информатике и ИКТ, большинство конкурсов были по информатике.. В соревнованиях участвовали 3 команды: «Матрица», «Vista и Ко» и «Хакерши». В состав каждой команды входили по 2 человека из 9, 10 и 11 классов (т.е. все команды были примерно равны по силам). Задания для конкурсов подбирались таким образом, чтобы каждый участник смог внести посильный вклад в победу своей команды.

 Каждая команда с помощью программы Microsoft Office Power Point создавала свою визитную карточку в виде презентации, при подготовке к которой отдельные обучающиеся показали свои умения работы с графическими файлами в программе Adobe Photoshop. Этот конкурс был направлен на развитие самостоятельности, творчества, эстетического вкуса, привитие чувства единства стиля, повышение музыкальной культуры обучающихся.

 Конкурс «Передача информации» был направлен на развитие умения передавать информацию разными способами (вербальным и невербальным). Задания конкурса были достаточно лёгкими, но в то же время способствовали воспитанию взаимопонимания, толерантности, дружеских отношений в группе и между группами, выявляли уровень мобильности мышления обучающихся, развивали актёрские способности (убедительность в исполнении роли).

 Одним из наиболее важных был конкурс «Продавец в компьютерном магазине», способствующий профессиональной ориентации обучающихся и расширению круга знаний о составляющих компьютера. Участники, пользуясь прайс-листами, должны были подобрать оптимальную конфигурацию компьютера для определённого покупателя (студентки, сотрудника проектировочной фирмы и геймера). Это задание позволяет обучающимся продемонстрировать умения убеждать собеседника, моделировать поведенческие ситуации, развивает умение расположить к себе, правильно оформлять речь, проводить аналитико-синтетическую работу и выбирать необходимые сведения из потока информации.

 Для капитанов был предложен конкурс, проверяющий знание систем счисления и умение работать в графическом редакторе Paint.

 Конкурс «Физическая туманность» позволил вспомнить факты из биографии учёных физиков, а юным зрителям – познакомиться с ними, что способствовало расширению кругозора в области физики.

 В игре так же были задействованы зрители, проявившие смекалку и умение решать логические задачи.

 Яркие эмоции у всех зрителей и участников вызвал конкурс «Домашнее задание», для которого каждая команда должна была представить с помощью программы Windows Movie Maker свою версию озвучивания отрезка видео. Этот конкурс позволил обучающимся раскрыть себя, был направлен на развитие умения преобразовывать информацию, использовать актуальную информацию, развитие чувства юмора и такта.

 В финале мероприятия был показан отчёт о проектной деятельности группы обучающихся из 9-11 классов. Эта работа выполнялась в течение второй четверти и вылилась в интересный, красивый и познавательный результат - видеофильм «Мир скорости» и одноимённый стенд. В работе собраны интересные факты из мира живой и неживой природы, разработан алгоритм определения общего вида графиков зависимости скорости от времени и ускорения от времени для прямолинейного движения, на уроках информатики с помощью программ Microsoft Office Excel 2007 и Visual Basic 6.0 разработаны программы, позволяющие строить графики зависимости скорости от времени. При создании данной проектной работы было задействовано 12 компьютерных программ. Конечно, такая работа трудна и занимает у обучающихся много времени, но заставляет активизировать их мысли, чувства, обогащает и кругозор, и внутренний мир. Обучающаяся 10 класса Иванова Анастасия сказала: «Такие мероприятия украшают нашу школьную жизнь!» Это и есть один из главных критериев мероприятия, которое способствует сплочению уже не классного коллектива в отдельности, а коллектива старшеклассников в целом.

 При оформлении зала использовались красочные шары, высказывания учёных-физиков с воспитывающей направленностью, надписи названий команд, оригинальное название жюри («Центр управления полётами»), компьютер, проектор и музыкальная аппаратура.

 Все конкурсы соответствуют выбранной теме, направлены на то, чтобы ученики на практике использовали свои знания и умели применять их на практике в нестандартных ситуациях. Я считаю, что при разработке последующих мероприятий надо использовать больше заданий на непосредственную работу с компьютером, а так же привлекать обучающихся 7-8 классов при подготовке к мероприятию с целью повышения интереса к учебной и творческой деятельности. При подробном анализе мероприятия я пришла к выводу, что следовало добавить мини-сообщения в виде полоски новостей о новинках рынка компьютерной техники, это позволило бы задействовать при подготовке большее количество обучающихся и расширить их кругозор.

 В целом атмосфера мероприятия была праздничной, тёплой и дружеской!

P.S. Статьи, опубликованные в школьном периодическом издании «Искра»:

Мир скорости.

Создан объёмный проект «Мир скорости».

Авторами этого проекта являются: Абрамова О, Дмитренко Т, Маркин А, Мрыхин Е, Холод М, Алексеева М, Иванова А, Крамаренко О, Мигуля М. Руководитель: Бондарева С.А.

Данный проект делали в течение 2-й четверти. В него вложено немало сил и времени. Он создавался с помощью 12 программ:

* Microsoft Office Visio 2007
* Microsoft Office Excel 2007
* Microsoft Office PowerPoint 2007
* Microsoft Visual Basic 6.0
* Диспетчер рисунков Microsoft Office
* Microsoft Office Publisher 2007
* Windows Movie Maker
* Paint
* ABBYY Fine Reader 8.0 Study Edition
* Corel Paint Shop Pro Photo XI
* Mira Scan 6.1 (5000)
* Internet Explorer.

Благодаря этому проекту можно узнать:

какими приборами можно измерить скорость; как, и с помощью каких программ можно построить график зависимости скорости от времени; также представлены скорости в живой и неживой природы и составлены диаграммы скоростей некоторых школьников нашей школы. Ещё много интересного и познавательного содержит в себе данный проект. Хочется, чтобы было больше, хороших и грандиозных проектов, как проект «Мир скорости»!!!

Редактор 11 класса: Холод Мария.

Главный редактор пресс-центра «Искра»: Абрамова Оксана.

***Путешествие на планету INTEL.***

*21 января прошёл внутришкольный КВН под названием «Путешествие на планету INTEL», в котором принимали участие 3 команды:*

* *«Матрица» - капитан команды Дмитренко Татьяна;*
* *«Хакерши» - капитан команды Холод Мария;*
* *«Vista & Ko» - капитан команды Иванова Анастасия;*

*В течение мероприятия командами были представлены яркие презентации и интересные музыкальные мультфильмы.*

*Без внимания не остались и зрители. Им были приготовлены интересные и познавательные ребусы и вопросы. За правильные ответы зрители получали баллы, которые дарили понравившейся команде.*

*Как ученикам, так и учителям понравилось это «путешествие». По итогам нескольких конкурсов победителем стала команда «Матрица», на втором месте «Vista & Ko», а на третьем «Хакерши».*

*После окончания КВН, всех участников команд ждал сладкий приз.*

*Редактор 9 класса: Сиротенко Анастасия.*

*Главный редактор пресс-центра» Искра»: Абрамова Оксана.*