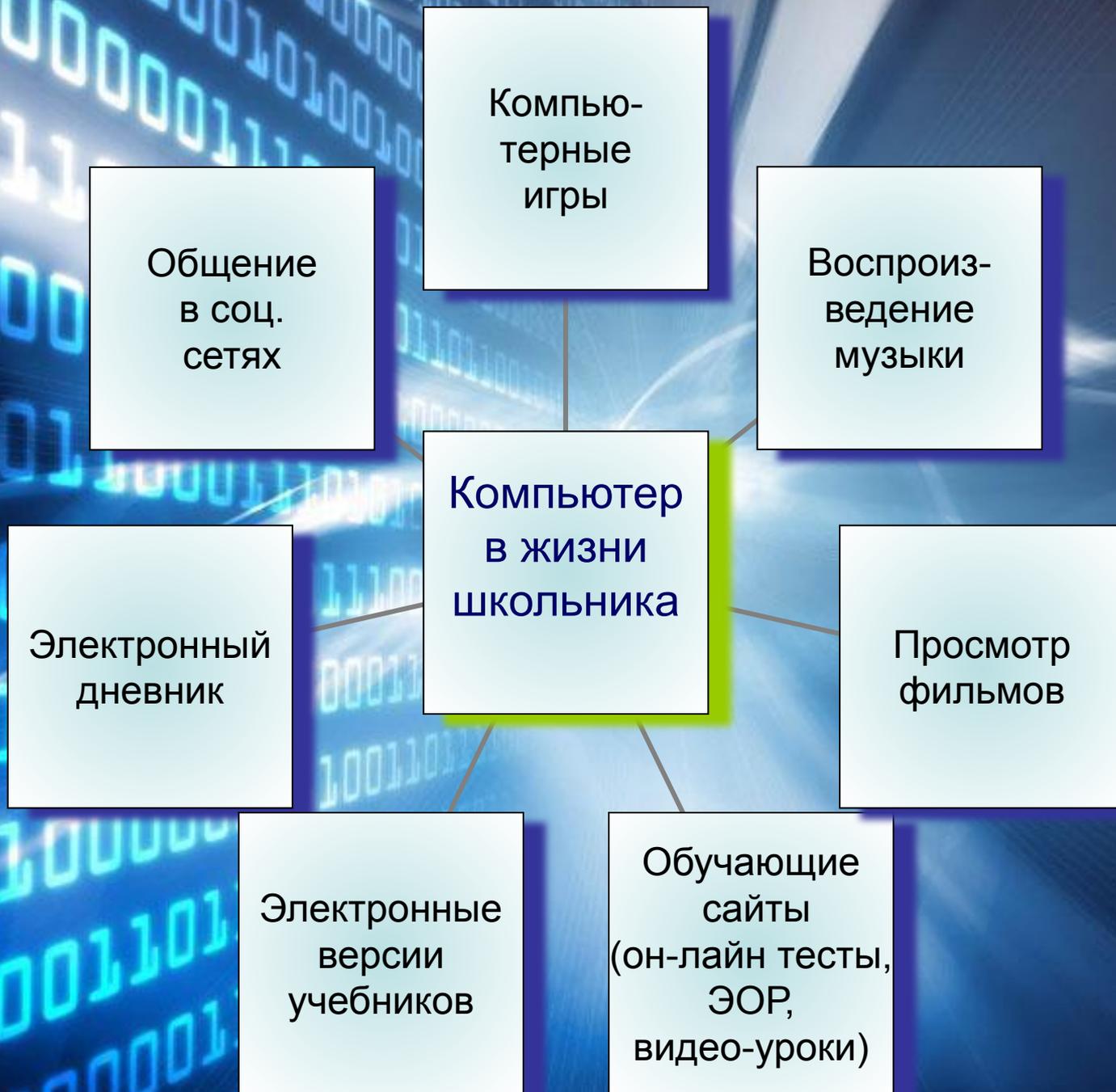


Информационные технологии: в школе и дома.

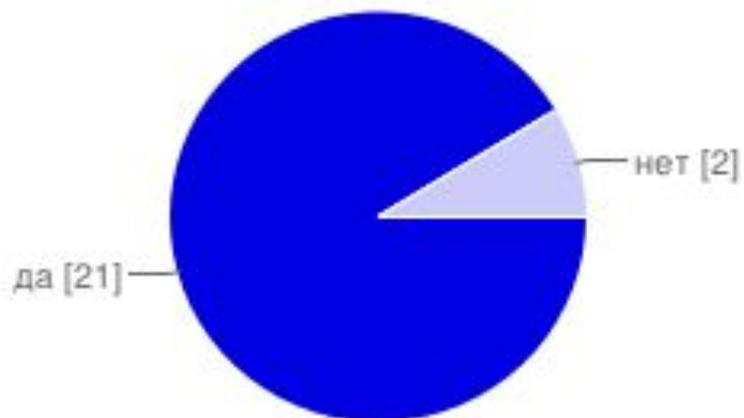
Как обеспечить правильное использование
компьютера учащимися?



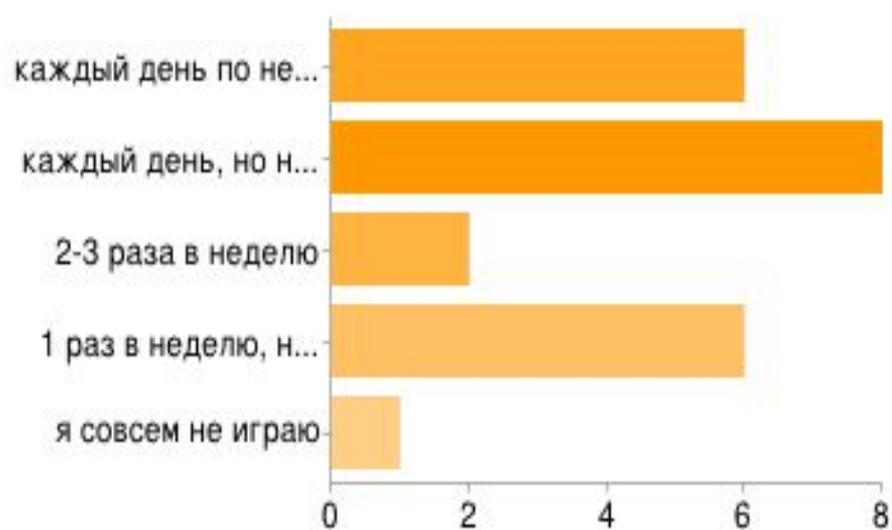
Тестирование учащихся

- ❖ Ты играешь в компьютерные игры?
- ❖ Как часто ты играешь в компьютерные игры?
- ❖ Какие компьютерные игры ты предпочитаешь?
- ❖ Где находятся компьютерные игры, в которые ты играешь?
- ❖ Знают ли твои родители о том, что ты играешь и как часто ты это делаешь?
- ❖ Возникают ли у тебя с родителями конфликты из-за компьютерных игр?

Ты играешь в компьютерные игры?

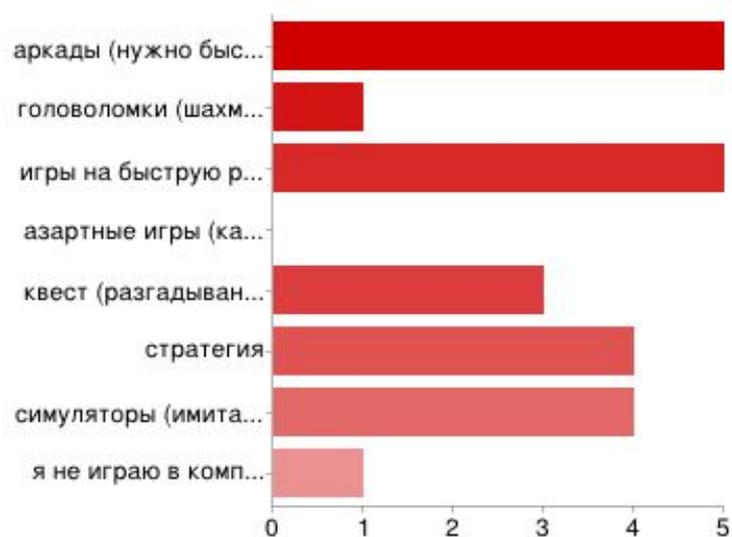


Как часто ты играешь в компьютерные игры?



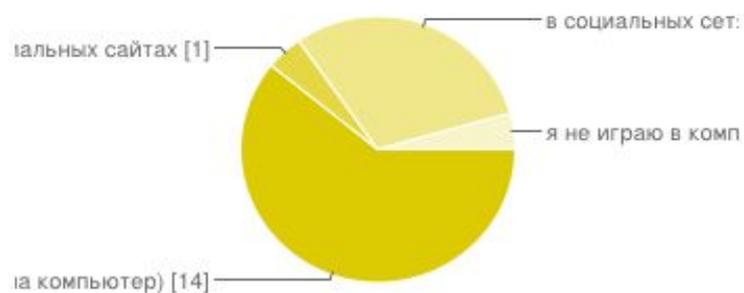
каждый день по несколько часов	6
каждый день, но недолгое время	8
2-3 раза в неделю	2
1 раз в неделю, например, только по выходным	6
я совсем не играю	1

Какие компьютерные игры ты предпочитаешь?



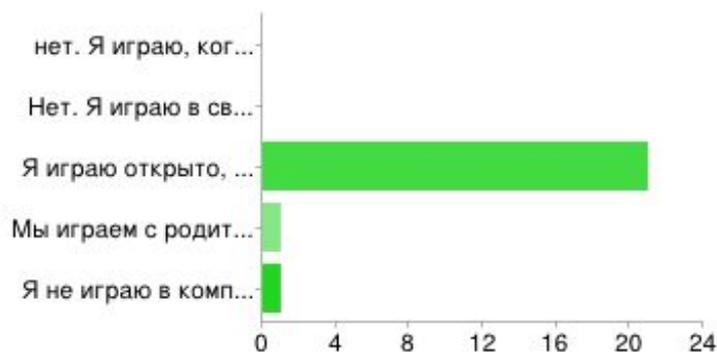
аркады (нужно быстро передвигаться, стрелять и собирать призы)	5
головоломки (шахматы, шашки, нарды)	1
игры на быструю реакцию (цель - набрать наибольшее количество очков)	5
азартные игры (карты, рулетка, игровые автоматы)	0
квест (разгадывание загадок)	3
стратегия	4
симуляторы (имитация управления транспортным средством или человеком)	4
я не играю в компьютерные игры	1

Где находятся компьютерные игры, в которые ты играешь?



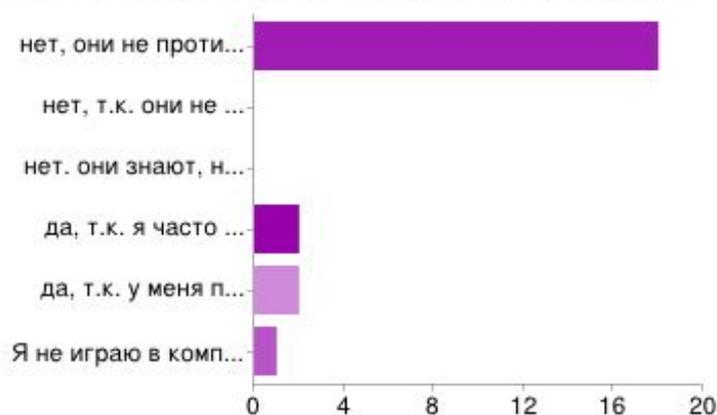
на компьютере стационарно (установлены на компьютер)	14
в интернете он-лайн на специальных сайтах	1
в социальных сетях (Мой@Мир, Вконтакте, одноклассники.ру и др.)	7
я не играю в компьютерные игры	1

Знают ли твои родители о том, что ты играешь и как часто ты это делаешь?



нет. Я играю, когда их нет дома.	0
Нет. Я играю в своей комнате, а родители ко мне не заходят - заняты своими делами.	0
Я играю открыто, родители знают об этом.	21
Мы играем с родителями вместе.	1
Я не играю в компьютерные игры.	1

Возникают ли у тебя с родителями конфликты из-за компьютерных игр?



нет, они не против, т.к. я играю определенное недолгое время, когда сделаю уроки.	18
нет, т.к. они не знают о моем увлечении.	0
нет. они знают, но им все равно.	0
да, т.к. я часто играю.	2
да, т.к. у меня проблемы с учебой из-за компьютерных игр	2
Я не играю в компьютерные игры.	1

Положительный эффект компьютерных игр

- В разумных пределах времени игры дают возможность активной эмоциональной разрядки.
- Компьютерные игры используются как средство помощи людям с нарушениями навыков письменной речи, в связи с трудностями обучения, нарушениями пространственного различения, для компенсации речевых нарушений, улучшения координации движений, диагностики дисфункций памяти, пространственных способностей.
- Если человек предпочитает агрессивные игры, это значит, что он стремится преодолеть страх перед каким-то явлением или человеком. Это предположение отражает аналогичную связь с обычными играми, в которых человек может бить, рвать.
- Также компьютерные игры способствуют развитию творческого мышления, овладению новыми знаниями, логическими операциями, дают представление о способах манипулирования с предметами и символами.

Негативные последствия компьютерных игр

- Личностные изменения человека;
- приобретение психологических трудностей: в общении, во взаимопонимании и др.;
- замкнутость человека;
- малая приспособленность к жизни в реальном мире;
- проблемы в учебе, работе;
- проблемы со здоровьем: могут возникнуть приступы, индуцированные графикой, частотой мелькания изображения; проблемы с осанкой: мышечное напряжение и деформация позвоночника; спазмы мускулатуры лица, головные боли, получившие название «синдром видеоигровой эпилепсии», в связи со световым мельканием на компьютерном дисплее, что навязывает свой ритм коре головного мозга.

Решение есть!

Компьютерные игры полезны до тех пор, пока не мешают вашей жизни... Но если вы чувствуете, что виртуальность поглощает» вас, приносит трудности в реальную жизнь, то поймите, какую игру вы предпочитаете, в чем ее специфика, какую цель вы преследуете играя в нее.

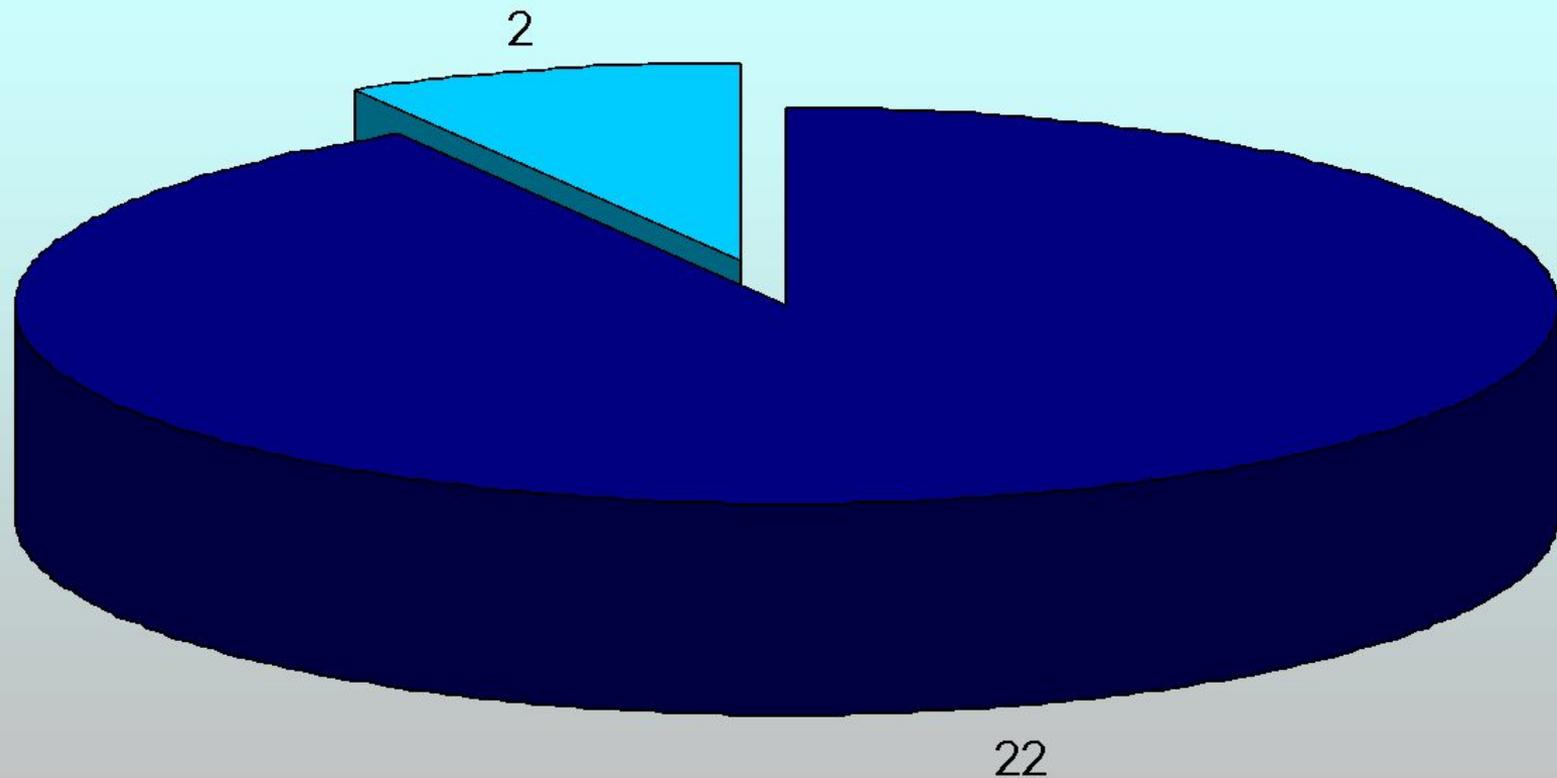
Человек, живущий в гармонии с собой и окружающими, с наименьшей вероятностью обратится к ролевым компьютерным играм.

Существует масса полезных игр. Играйте в игры с пользой для развития.

Общение с родственниками, друзьями, увлечение спортом, активная деятельность, самореализация и саморазвитие затмевают увлеченность компьютерными играми.

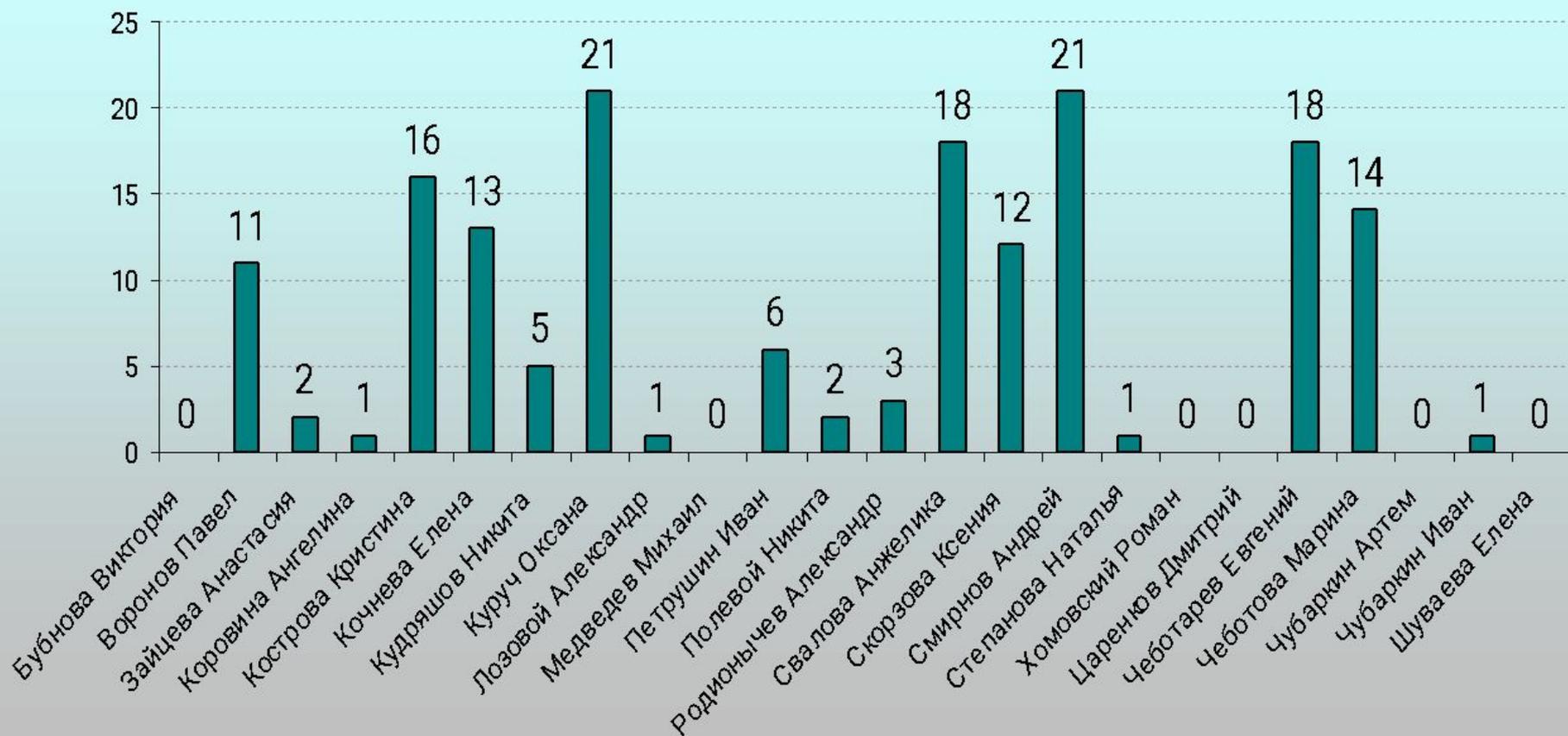
Знайте, что человеку, которому интересен реальный мир, не потребуется обращаться к виртуальному!

Ход регистрации учащихся

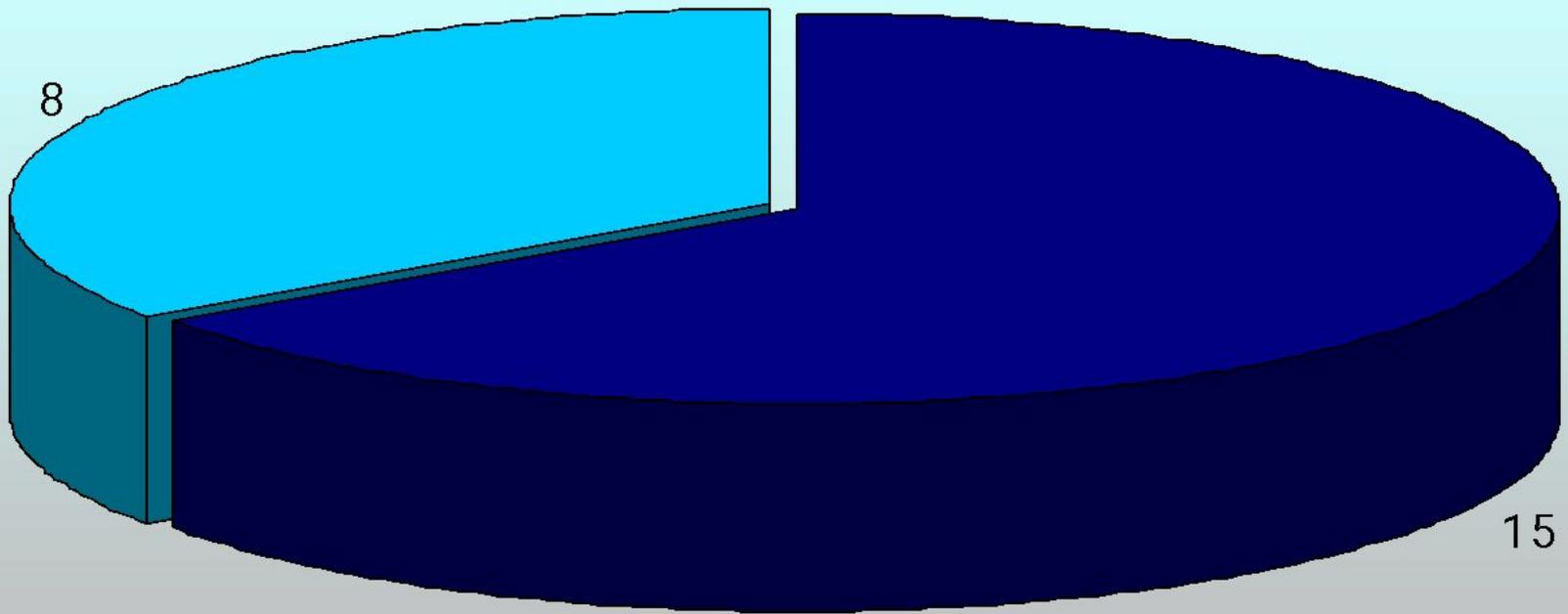


■ зарегистрированы ■ не зарегистрированы

Активность учащихся

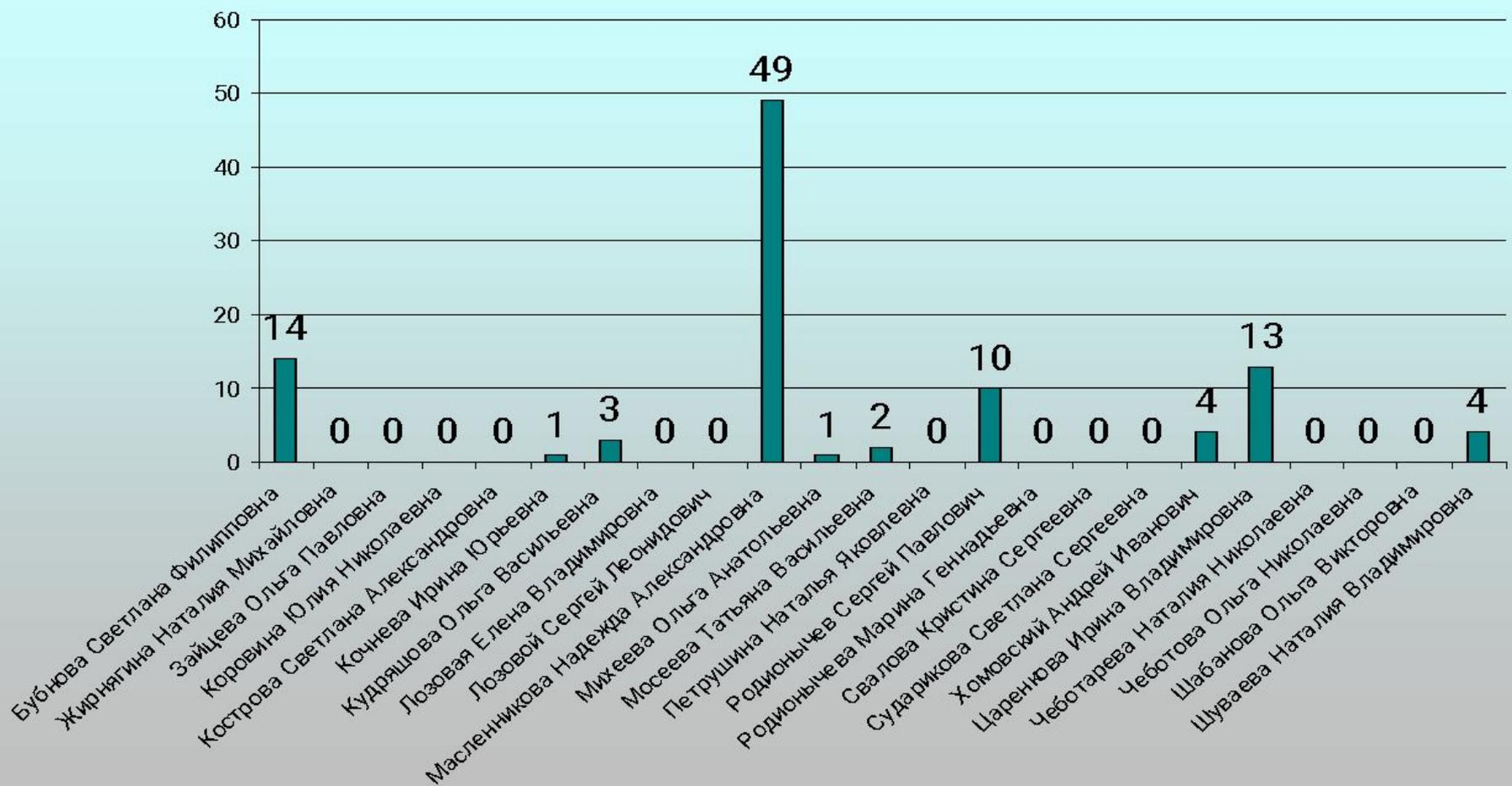


Ход регистрации родителей



■ зарегистрированы ■ не зарегистрированы

Активность родителей





Расписание
уроков

Сведения об
оценках и
посещаемости

Домашние
задания

Сообщения и
новости
школьной
жизни

Портфолио учащегося

Портфолио (в широком смысле этого слова)

-это способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений школьников.

Он относится к ряду истинных индивидуализированных оценок и ориентирован не только на процесс оценивания, но и самооценивания.



Структура портфолио учащегося

Индивидуальная накопительная рабочая папка включает в себя:

Титульный лист (обложку);

I блок «Мой портрет»;

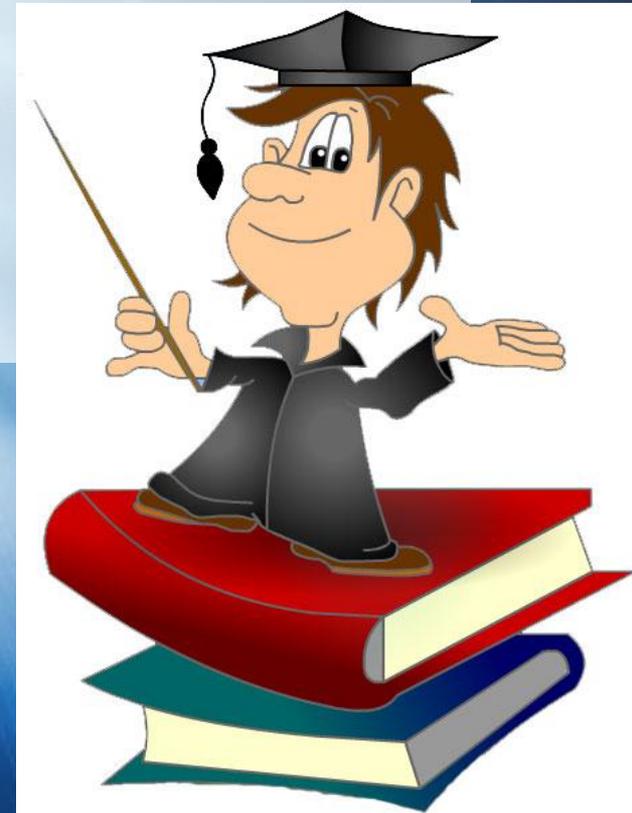
II блок «Портфолио документов»;

III блок «Учебные достижения»;

IV блок «Спортивные достижения»;

V блок «Творческие достижения»;

VI блок «Общественная жизнь»».



I блок «Мой портрет»

Информация об учащемся включает в себя:

- личные данные (фамилия, имя, отчество, дата рождения);**
- фотография;**
- сведения о семье;**
- автобиография;**
- моя школа;**
- мои учителя;**
- характеристики, составленные классным руководителем, психологом, родителями;**
- и т.д.**

II блок «Портфолио документов»

Перечень представленных в портфолио документов.
Оформляется в виде таблицы:

	Название официального документа	Время и место его получения
1		
2		

III блок «Учебные достижения»

Заполняется сертификатами, грамотами, дипломами, подтверждающими участие в различных конкурсах, олимпиадах по образовательным предметам.

Участие в школьных и районных предметных олимпиадах может быть подтверждено справкой из образовательного учреждения (в случае отсутствия других документов).

В этот блок помещаются материалы (проекты, самостоятельные работы) связанные с образовательным процессом.

Также следует предоставить сведения о текущей успеваемости (табели, грамоты, похвальные листы).

IV блок «Спортивные достижения»

Заполняется благодарностями, грамотами, дипломами, подтверждающими участие в спортивных соревнованиях, конкурсах, олимпиадах.

Информацию о спортивной карьере можно оформить в виде эссе с фотографиями.



У блок «Творческие достижения»

Заполняется сертификатами, грамотами, дипломами, благодарностями, подтверждающими участие в творческих конкурсах.

Следует представить свои работы в виде фотографий с описанием техники исполнения, ФИО руководителя, годом создания.



VI блок «Общественная жизнь»

Заполняется грамотами, дипломами, благодарностями, подтверждающими участие в общественной жизни класса, школы, района.



АЛЫЕ ПАРУСА

проект для одаренных детей



<http://nsportal.ru/ap/>



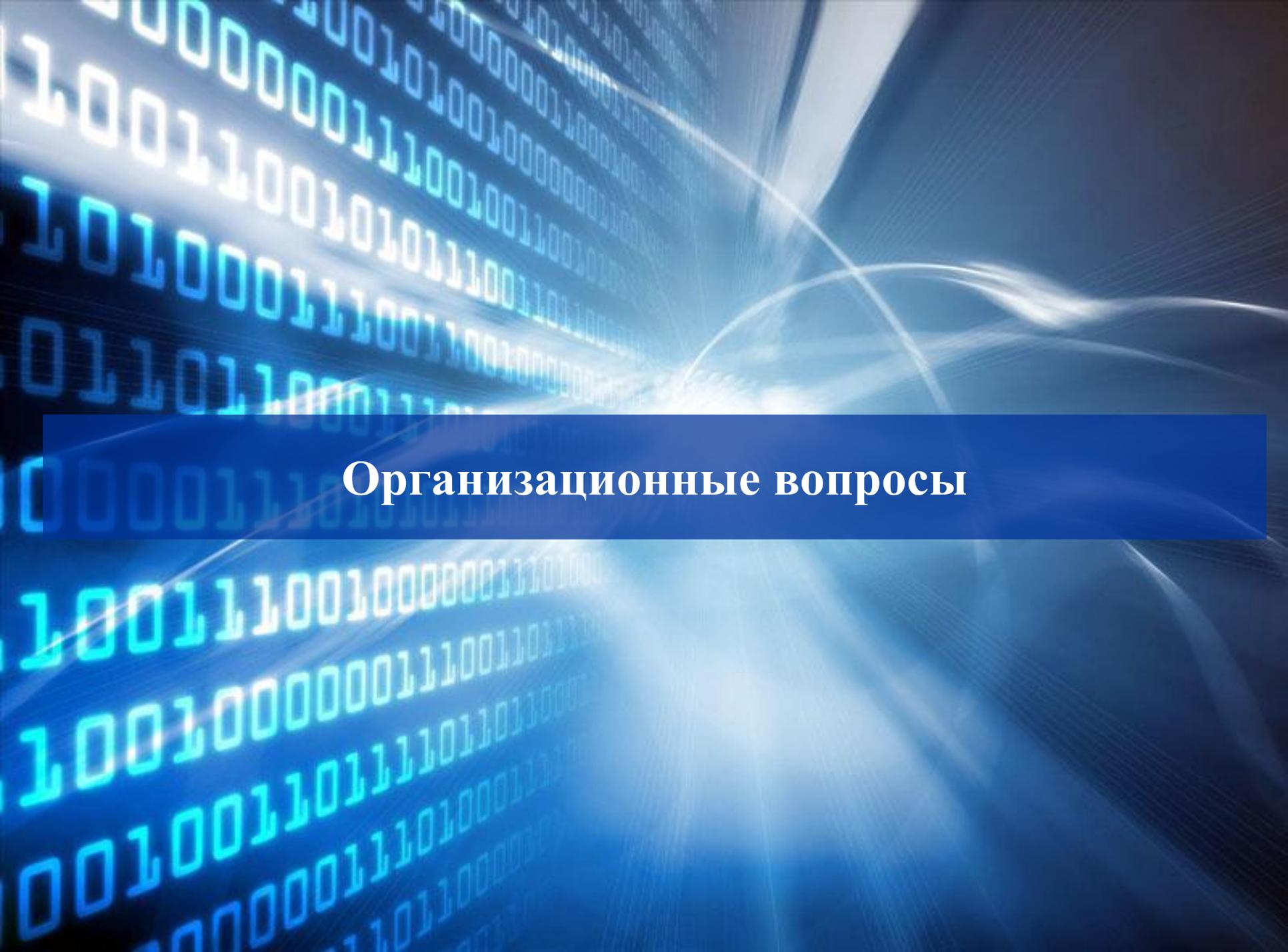
1
ЛИТЕРАТУРНОЕ
ТВОРЧЕСТВО



2
МУЗЫКАЛЬНОЕ
ТВОРЧЕСТВО



3
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ
ТВОРЧЕСТВО

The background features a dynamic, blue-toned digital aesthetic. It is filled with glowing binary code (0s and 1s) that appears to be scrolling or floating in a 3D space. Interspersed among the code are soft, ethereal light trails and lens flare effects, creating a sense of motion and depth. The overall color palette is dominated by various shades of blue, from deep navy to bright cyan, with white highlights from the light effects.

Организационные вопросы