**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа с. Ербогачен»**

**Мастер-класс**

**«Море информации»**

Разработала:

Воробьева Елена Олеговна,

учитель информатики и ИКТ

**с. Ербогачен**

Добрый день, уважаемые коллеги!

В начале мастер-класса я попрошу вас обратить внимание на экран .

- Какие ассоциации у вас возникли? (ОТВЕЧАЮТ ГОСТИ)

Отдых, солнце, дельфины, море.

Хорошо бы отдохнуть летом на море!

Но ведь море может таить в себе опасность: морские обитатели, штормы, морское цунами, подводные камни.

А еще бывает МОРЕ ИНФОРМАЦИИ, в котором также очень легко утонуть. Чтобы это море было безопасным, необходимо владение человеком информационной компетентностью.

И сегодня мы остановимся на некоторых аспектах формирования информационной компетентности и повышения познавательной активности человека в мире.

Уважаемые участники мастер-класса, я предлагаю вам поиграть и разделю вас на 3 группы и каждая группа имеет свое название.

Первая группа – это пловцы,

вторая - спортсмены,

третья – олимпийские чемпионы.

Скоро мы отправимся в морское плавание, а для этого необходимо уметь хорошо плавать, а значит нужно тренироваться. Каждая команда имеет на своих столах разные задания, которые нужно выполнить и не утонуть в море информации.

Пока мой класс работает, я прокомментирую. Все группы получили задания **разного уровня сложности**.

Пловцы выбирают попарно общие и единичные понятия и записывают их в соответствующие столбцы таблицы, таким образом, происходит **классификация** информации.

Спортсмены выполняют такое задание: подберите и запишите ассоциации к слову УЧИТЕЛЬ. Оформите на листе ватмана кластер и подготовьте комментарий к вашей работе.

А вниманию олимпийских чемпионов предлагается текст, из которого необходимо выбрать свойства компьютерной грамотности и внести их соответственно в схему.

***Компьютерная грамотность****— владение минимальным набором знаний и навыков работы на*[*компьютере*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80)*, использования средств вычислительной техники; понимание основ информатики и значения информационной технологии в жизни общества.*

*Компьютерная грамотность даёт знания об информационном обществе и компьютеризации. Позволяет широко использовать компьютер в качестве средства познавательной деятельности, расширяет возможности хранения и предъявления информации, усиливает мотивацию учения, позволяет осуществлять систематический самоконтроль и рефлексию деятельности, выполняет психотерапевтические функции, повышает самочувствие и самоутверждение*

*Рассматривается сейчас, как умение, такое же необходимое, как умение читать и писать.*

Данные технологии позволяют формировать информационную компетентность и повышать интерес к предмету, поскольку здесь используется активная форма обучения (нетрадиционный урок – игра).

Это основано на научных исследованиях о памяти человека. По данным исследований, в памяти человека остается ¼  часть услышанного материала,  1/3 часть увиденного, ½  часть увиденного и услышанного, ¾ части материала, если ученик привлечен в активные действия в процессе обучения.

**При решении всех предложенных заданий обрабатывается информация, т.е из полученного объема информации должен получиться новый готовый информационный продукт.**

**Физминутка. Цифра жизненного пути.**

А теперь небольшая физкультминутка. У каждого человека свой жизненный путь. Иначе его называют числом дня рождения

- Запишите дату своего рождения цифрами

- Найдите сумму всех цифр

- Сложите цифры полученного числа

- Давайте ознакомимся с результатом полученных исследований.

1 – Лидер (сила, самостоятельность)

2 – Миротворец (отзывчивость и терпеливость)

3 – Светоч (душа компании)

4 – Труженик (трудолюбие и практичность)

5 – Бунтарь (искатель приключений)

6 - Опекун (идеальный семьянин)

7 – Философ (мыслитель)

8 - Большой босс (руководители)

9 – Целитель (сострадание, духовность)

Мы обработали числовую информацию, и пришли к искомому результату.

Время для выполнения задания уже вышло и нам не терпится узнать, как справились с заданиями наши спортсмены

 Расскажите в чем заключалась ваша работа и как вы с ней справились. Пожалуйста, первая группа - пловцы (рассказывают). Вторая группа. Третья группа.

**В таком большом МОРЕ ИНФОРМАЦИИ хотелось бы узнать «Нужен ли нам интернет?»**

Хотели бы вы найти решение этой проблемы?

Решить эту проблему, я предлагаю, используя прием составления схемы фишбоун. Вы знакомы со схемами фишбоун?

Этот вид схем позволяет эффективно находить решения в сложных ситуациях, вырабатывать новые свежие идеи. На такой схеме можно зафиксировать любое количество идей, ее часто используют на этапе проведения мозгового штурма.

И сейчас я вам редлагаю варианты заполнения данной схемы:

1. Команда пловцы приводит факты «ЗА»

2. Команда спортсменов «ПРОТИВ»

3. Команда чемпионов сделает вывод.

Использование данной техники помогает структурировать процесс, идентифицировать возможные причины проблемы. Такой вид диаграмм позволяет проанализировать причины событий более глубоко, поставить цели, показать внутренние связи между разными частями проблемы.

Пока наши покорители моря информации работают, мы с гостями проведем работу с ***Приёмом технологии развития критического мышления на стадии Рефлексии, а именно работу с синквейном***

**Правила написания синквейна**

Для примера я создала синквейн для нашего села, и предлагаю вам по сотрудничать со словами, которые нам так сегодня важны МАСТЕР КЛАСС

Прошу наших спортсменов окончить работу и слово я даю первой группе.

Подведем итог. Мы увидели, что такие методы и технологии формируют познавательную активность обучающихся, повышают их интерес к предмету, формируют информационные компетентности.

Вот прошёл мой мастер-класс.

Попрошу, коллеги, вас:

Чтоб урок пошёл всем впрок,

Подвести простой итог!

Если нам компьютер нужен,

Если кто с ним очень дружен,

Пусть надует красный шар!

Шар зелёный – не дружу

И компьютер не хочу!

На уроке он мешает,

И всё время отвлекает!

Раз, два, три, четыре, пять –

Начинаем надувать!

А теперь шары подняли,

Всему залу показали!

 Что ж, итог мы подвели,

Выводы для всех просты:

Что компьютер – это клад.

С ним работать каждый рад!

Команды оказались на редкость энергичными и информационно грамотными, что необходимо вручить золотые медали!

**Благодарю за сотрудничество!**