



**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
ИНФОРМАЦИОННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ  
ПОДГОТОВКЕ И ПРОВЕДЕНИИ  
УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ И  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

# ИТ В ЖИЗНИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ

В 21 веке уже каждый преподаватель использует информационные технологии в своей профессиональной деятельности при подготовке к занятиям.

Объем информации вырос до недостижимых размеров.





# АССОЦИАЦИИ ИТ?

Компьютером

?

Проектором?

Принтером?

Телефоном?

...



Приложениями

?

Программами?

Онлайн

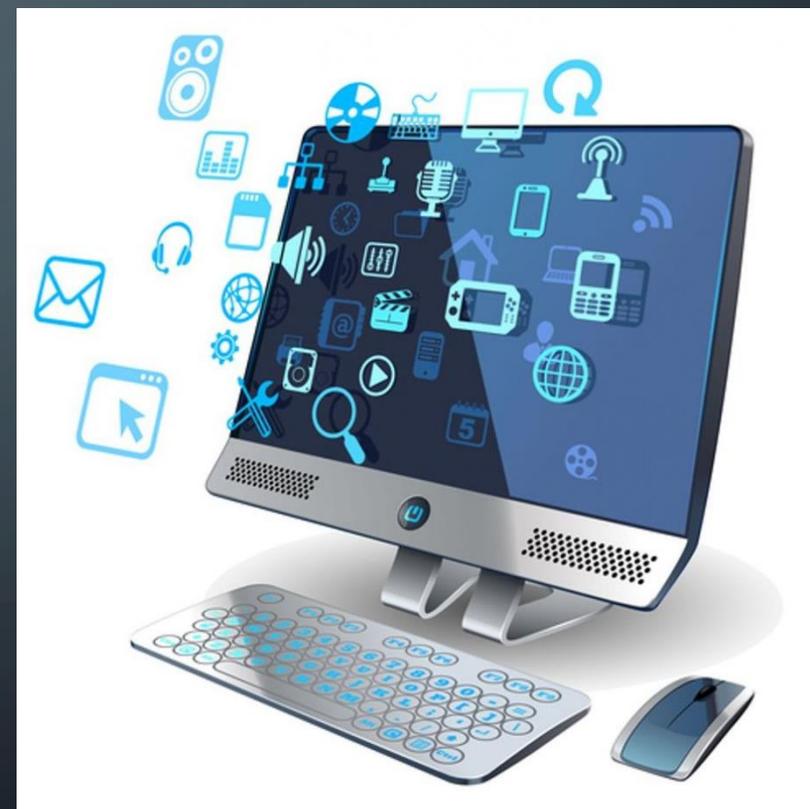
сервисами?

...

# «КОМПЬЮТЕРНАЯ» ТЕХНОЛОГИЯ

Основным инструментарием является персональный компьютер с широким спектром стандартных программных продуктов разного назначения.

Именно тогда начали широко использоваться в различных областях глобальные и локальные компьютерные сети.





App Store



Google Play



Game Center

# КОЛО 9 МЛН. ПРИЛОЖЕНИЙ!

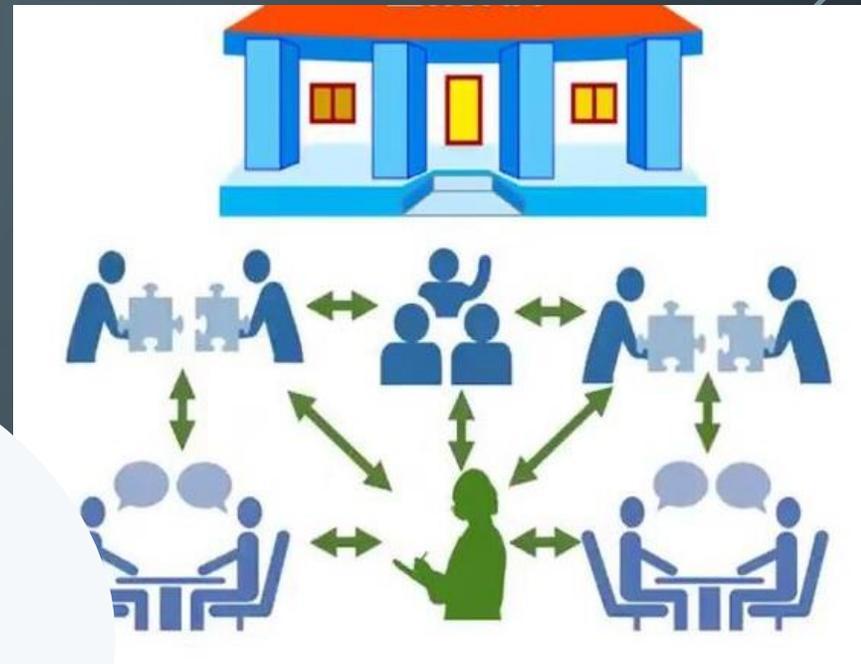
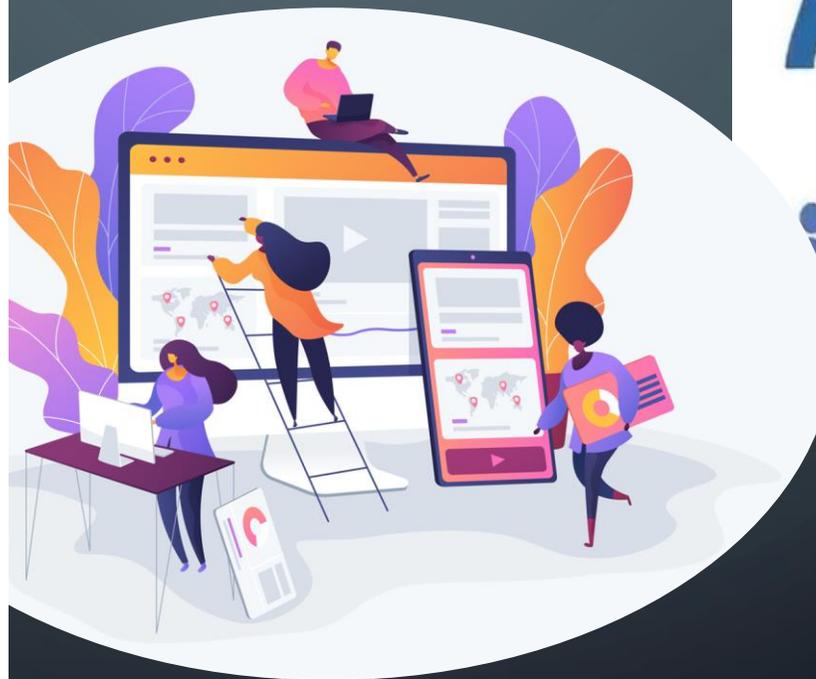
Самыми популярными, пожалуй, выступят Word и PowerPoint.

Не плохой тандем: Word – это для текста, PowerPoint – для наглядности этого текста.



Ведь мы ими пользуемся каждый день.

# ТЕХНОЛОГИЯ «ПЕРЕВЕРНУТЫЙ КЛАСС»

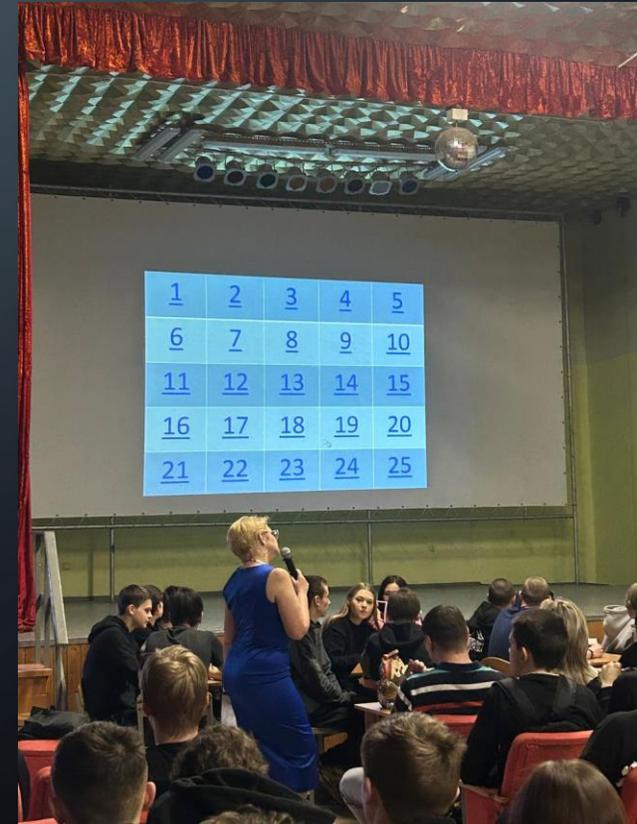


# СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ



# СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

На протяжении 30 дней до игры выкладывает посты с заданиями на своей страничке в соц. сети, где студенты в комментариях пишут ответы, тем самым приобретая новые знания и подготавливаясь к игре.



<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>
<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
<u>21</u>	<u>22</u>	<u>23</u>	<u>24</u>	<u>25</u>

# СООБЩЕСТВО КОЛЛЕДЖА

Для того чтобы выложить один пост производится не малая работа и при этом получение ценного опыта.



## МЕДИАЦЕНТР



Они делают фото и видео на фотоаппараты и телефоны, обрабатывают и производят монтаж в графических и видео-редакторах, структурируют теоретическую часть.



# ТЕСТЫ

☰	Алгоритмы
☰	Информатика
☰	Информатика 2 вариант 🗑️
☰	Компьютерный дизайн
☰	Математика - 4
☰	Математика - 5
☰	Математика-3
☰	МДК 01. 01. 1 вариант
☰	МДК 01.01. 2 вариант
☰	МДК 02.01. 🗑️
☰	МДК 03
☰	Новая форма 🗑️
☰	Олимпиада по информатике
☰	Тест "МДК 02" 🗑️



# ПОДСЧЕТ БАЛОВ

	1 корпус	2 корпус	3 корпус	9 класс	
№/группа					
ИТОГ за 3 раунда	450	340	80	220	
Ставка	20	116	25	160	
ИТОГ ИГРЫ	<b>470</b>	<b>456</b>	<b>55</b>	<b>380</b>	
	+	+	-	+	
<b>Инструкция:</b>	Если поставить знак "+" в пятую строку, то выполниться сложение баллов со ставкой.				
	Если поставить знак "-" в пятую строку, то выполниться вычитание.				

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**



**«Технологии хороши до тех пор,  
пока они не попадают к плохим  
людям»**