

# Звіт про проведення тижня інформатики ДІТНЗ КВПУВТ 20.11.2023 – 24.11.2023

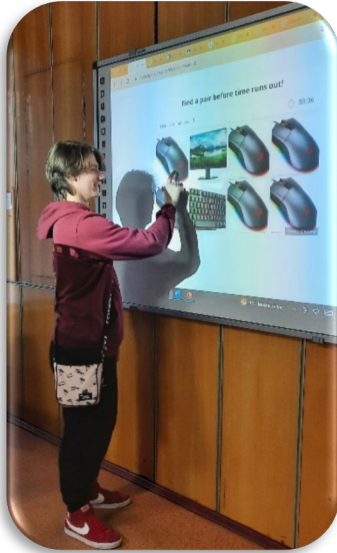
**Мета:** підвищити інтерес здобувачів освіти до навчальної дисципліни «інформатика»; розвиток творчої фантазії учнів, вміння працювати в команді; сприяти логічному мисленню; розвивати пам'ять, уважність, швидкість реакції в неординарних ситуаціях пошуку варіантів відповіді, вміння орієнтуватися в інформаційному просторі.

*Актуальність проведення «Тижня інформатики»* полягає в тому, що даний захід вдало поєднує ігрові і навчальні моменти, показує значущість і роль інформатики в сучасному динамічному суспільстві, сприяє розвитку пізнавальної активності, творчих здібностей, кмітливості та винахідливості.

1. Відкриттям Тижня інформатики була **Інтерактивна гра «Пройди вправу, виграй смаколик»**. На перерві здобувачі освіти мали змогу завітати до кабінету «Інформатики» №3 та пройти 1 з 5 інтерактивних вправ та за допомогою колеса фортуни, виграти смаколик.

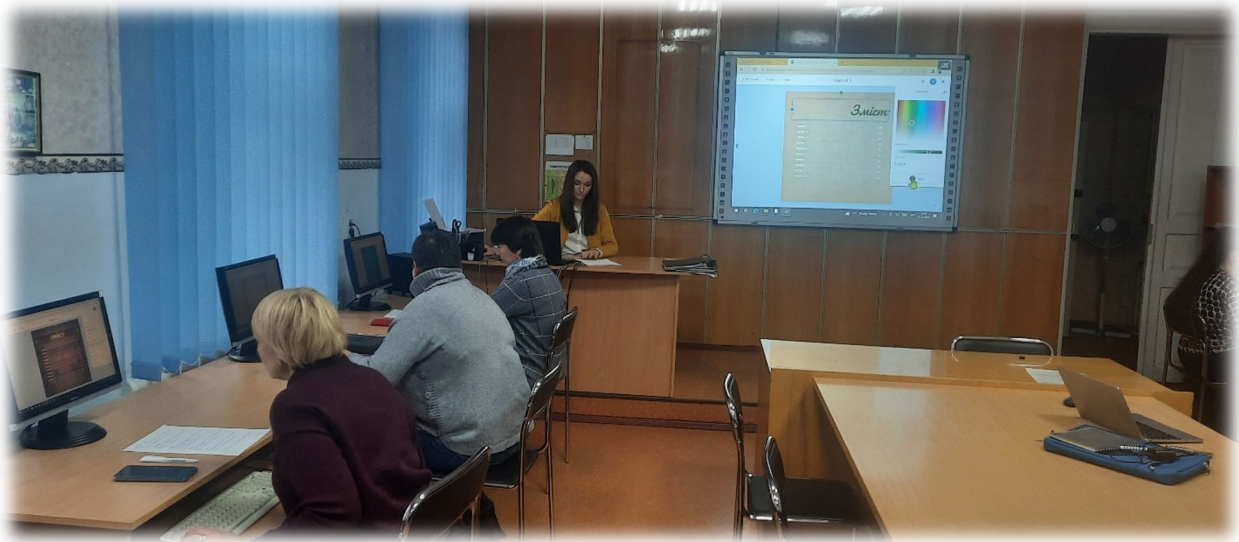
Учні з цікавістю та захопленням проходили інтерактивні вправи та найбільш інтригуючим було те, який же смаколик випаде на колесі фортуни.



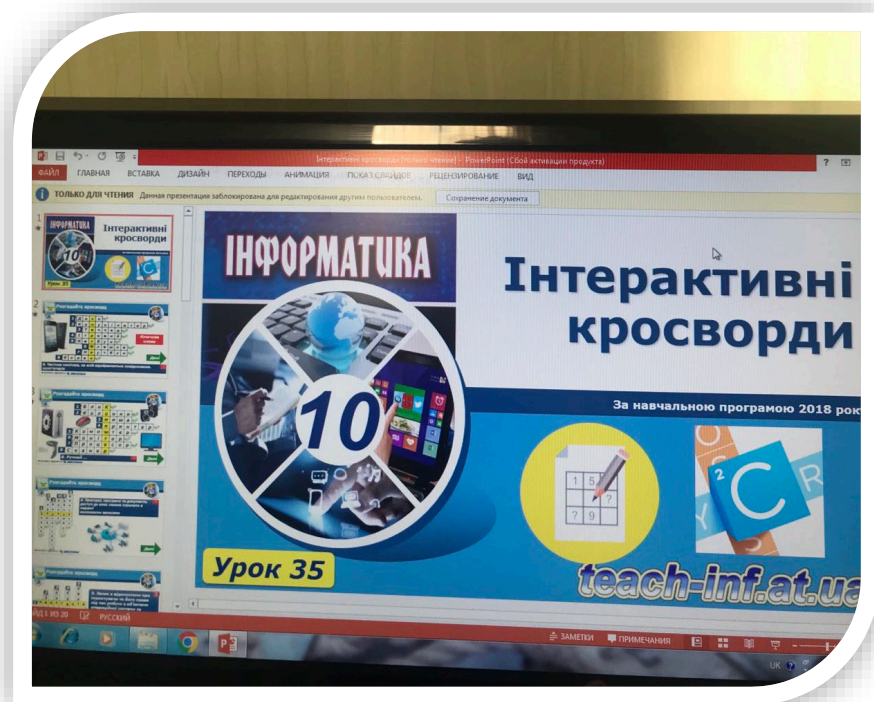


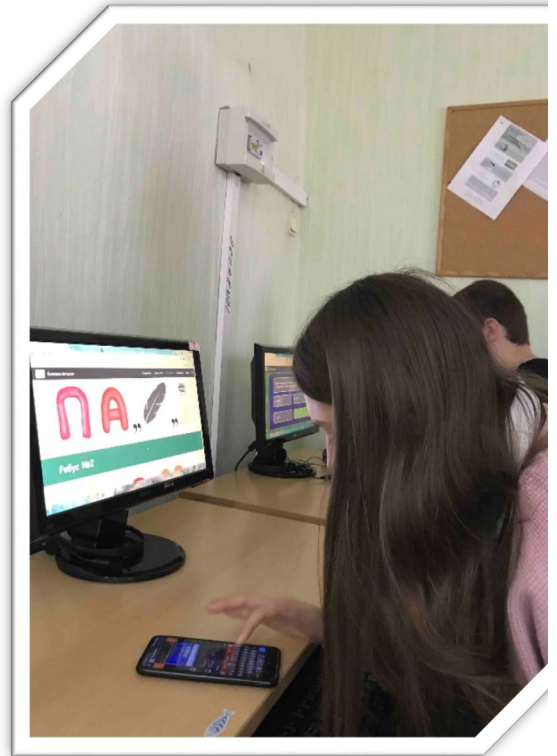
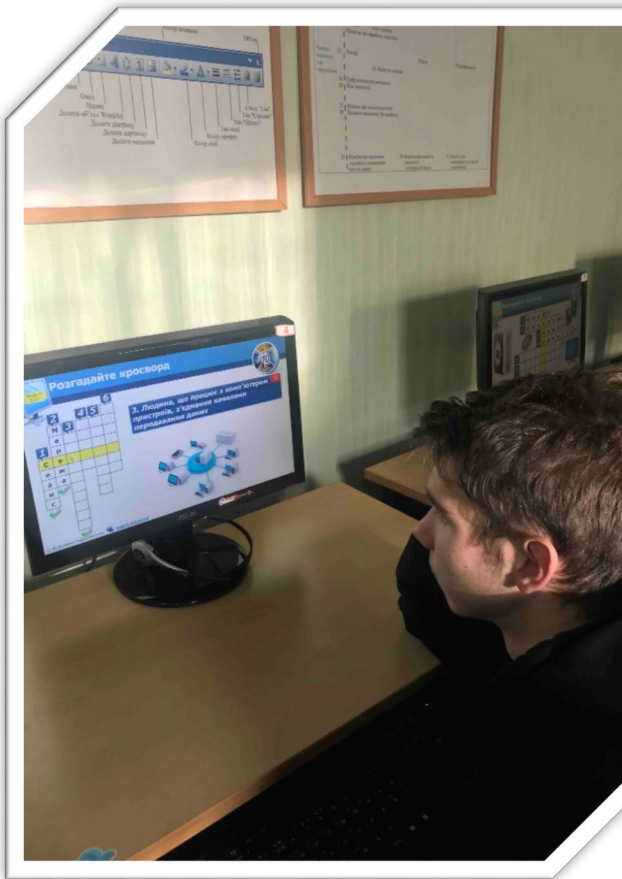
2. Тиждень інформатики продовжився проведенням майстер-класу «Створення кулінарної книги онлайн за допомогою ресурсу Book Creator» в якому прийняли участь здобувачі освіти і педагогічні працівники.



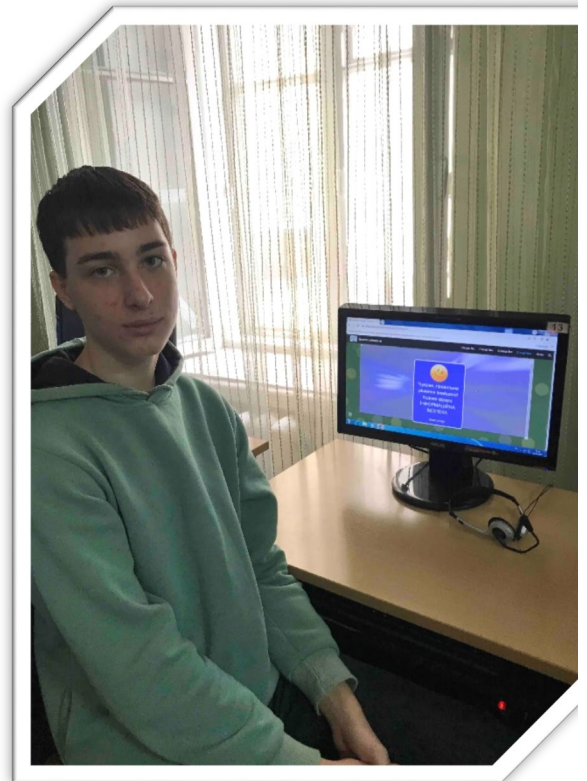
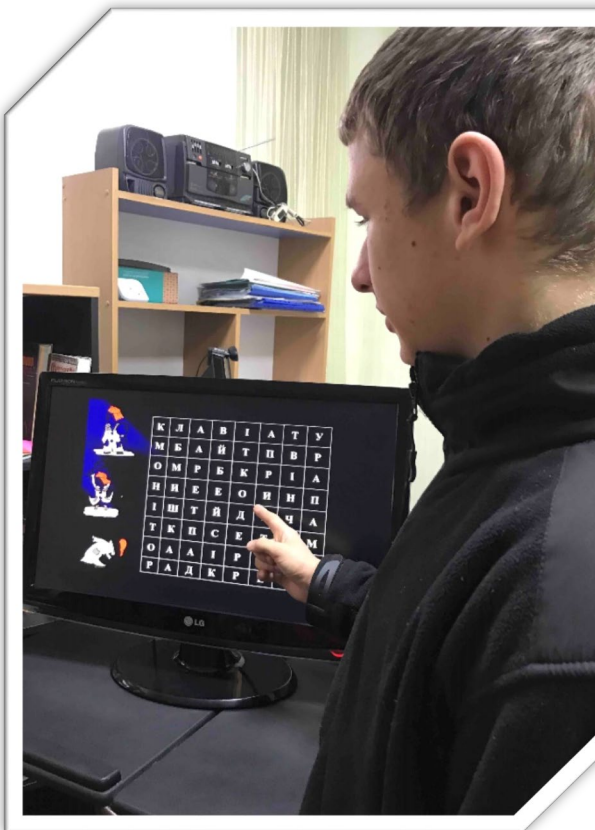


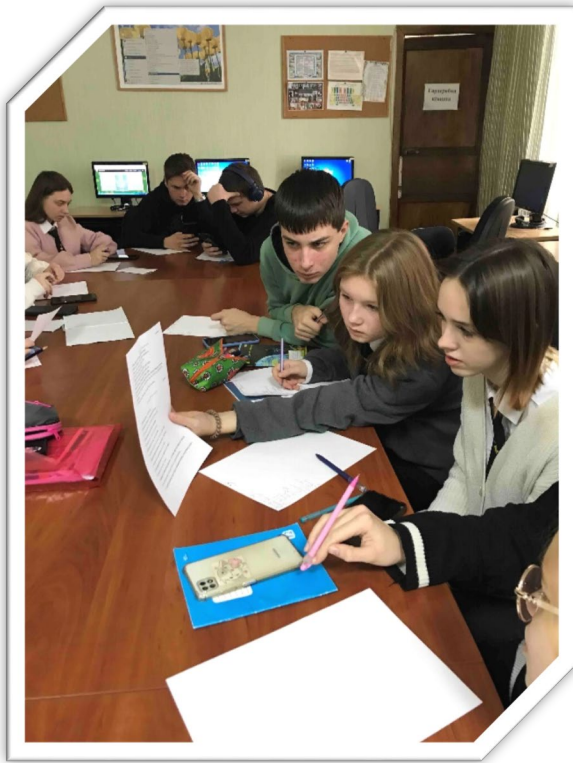
3. Також учні розв'язували інтерактивні кросворди та ребуси.





4. В четвер викладачем Маргаритою Биковою була проведена інтелектуально-розважальна гра «Битва розумів» з групою П-13.





5. На завершення тижня інформатики, була проведена інтелектуальна гра «Інфобатл», з групою П-12. Метою проведення гри, було підвищити інтерес здобувачів освіти до предмету Інформатика, розвинути швидкість реакції, вміння працювати в команді, виховати повагу до суперника, спритність та волю до перемоги. Було створено 2 команди, які змагалися між собою в 5 раундах. Вирішальним етапом було колесо фортуни, за допомогою якого команда могла збільшити кількість зароблених балів, або втратити накопичені. Учасники гри залишились задоволені процесом гри.





