**«Новый формат и новые возможности организации и проведения внеурочных мероприятий по информатике (из опыта работы)»**

*Автор статьи: Евдокимова Мария Алексеевна,*

*учитель информатики высшей категории*

*ЧОУ школы «Таланъ» и МБОУ СОШ №155 г. Новосибирска*

*«Если сегодня мы будем учить так,*

 *как учили вчера,*

*мы украдем у наших детей завтра»*

*Джон Дьюи*

Меры профилактики распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19) серьезно затронули сферу образования. Была приостановлена работа образовательных организаций в очном формате и организовано электронное обучение с использованием дистанционных образовательных технологий. Это повлекло необходимость внедрения новых технологий в образовательный процесс, использование огромного количества цифровых образовательных ресурсов, осваивание платформ для онлайн-обучения и видеосвязи, разработки собственных электронных ресурсов.

Постепенный процесс восстановления и перехода к очной форме обучения сопровождался строгими ограничительными мерами Роспотребнадзора, в том числе были отменены массовые внеурочные мероприятия. Для того чтобы сохранить традиционные мероприятия, проводимые в школе, районе и городе, нужно было трансформировать их в онлайн-формат. РМО учителей информатики нашего района было принято решение провести ежегодную районную интеллектуальную игру «Infик» дистанционно. Игра состояла из трех этапов, на каждый из которых все участвующие команды подключались к видеоконференции, запланированной организатором этапа. Ведущий озвучивал задания и демонстрировал их на экране, а для внесения ответов использовались Google Forms, доступ к которой был предоставлен в начале игры. Единственной существенной проблемой стали технические неполадки подключения команд. В остальном удалось сохранить атмосферу игры, достигнуть изначально поставленной цели и задач игры.

Еще большую популярность приобрели дистанционные олимпиады и конкурсы. Мною активно использовались ресурсы онлайн-платформ Учи.ру и Videuroki.net. Очные олимпиады и конкурсы стали проводиться на базах своих школ с обязательным сохранением видеоматериалов проведения мероприятия. Всеми любимый районный конкурс «Черепашья графика» для 5-6 классов в нашем районе постарались сохранить и перевели в аналогичный формат.

Инновационным направлением популяризации информатики как науки в моей профессиональной деятельности стало проведение онлайн-занятий в рамках европейской недели программирования Международной инициативы Meet and Code. Для участия в проекте нужно подать заявку на конкурс по одному из предложенных направлений. Мы совместно с НРОО «Нешкола» выиграли гранты на проведение онлайн-мероприятий осенью 2020 и 2021 годов.

Первое онлайн-занятие «Как создать свою первую игру на Scratch» было разработано и проведено для обучающихся 6 класса, проживающих в рабочем посёлке Линёво Искитимского района Новосибирской области. Главной целью мероприятия являлось повышение мотивации к изучению информатики и формирование первоначальных навыков программирования через знакомство участников со средой программирования Scratch, которая ранее ими не изучалась. За два часа обучающимся удалось разработать первую компьютерную игру. В качестве образца была выбрана известная тетрисная игра «Змейка». В течение всего занятия учителя информатики школы курировали процесс обучения, объяснение алгоритмов разработки игры проводилось мною дистанционно с использованием видеоконференции zoom.

Второе мероприятие предполагало цикл мастер-классов по программированию для девушек «Python for girls», в котором приняли участие девушки из разных стран, в том числе две мои ученицы. В течение трёх занятий девушки познакомились с базовым синтаксисом и алгоритмическими конструкциями современного и популярного языка программирования Python, разработали собственное приложение с использованием основных принципов объектно-ориентированного программирования данного языка. В качестве спикера на мероприятие был приглашены мои выпускницы, работающие в IT-сфере.

Третье онлайн-занятие «Со Scratch играй, природу сохраняй!» было посвящено созданию обучающей игры в Scratch, затрагивающей важную экологическую проблему – сортировку и утилизацию мусора. За два часа онлайн мастер-класса обучающиеся разработали компьютерную игру, целью прохождения которой являлись сбор мусора спрайтом, его утилизация и получение за это поощрительных баллов. Таким образом, мероприятие позволило в лёгкой, игровой форме осветить два важных вопроса национальных проектов «Образование» и «Экология».

Таким образом, успешное участие в данных проектах, положительные отзывы его участников положили начало организации мною подобных онлайн-занятий в школах района и транслирование педагогического опыта инновационной деятельности в педагогических коллективах, которые стартовали уже в ноябре 2020 года.