

# Тема заседания: Компьютерная грамотность

Как провести

Ролевая игра

## Подготовка к заседанию

Подготовьте красочную презентацию и визуализируйте в ней персонажей какой-нибудь сказки. Например, «Репка». Это нужно, чтобы каждый этап ролевой игры сопровождался соответствующими декорациями. Также можно выполнить декорации из папье-маше или распечатать изображение на листе большого формата.

Распечатайте в нескольких экземплярах текст сказки, чтобы участники ролевой игры могли на него опереться, когда будут переделывать реплики персонажей под тему заседания ШМО.

Для онлайн-игры больше подойдет сказка «Теремок» – окошки с лицами в Zoom похожи на окошки в теремке. Например, так вы сможете рассмотреть вопрос компьютерной грамотности. Проблемный вопрос такого заседания – «Как всем участникам ШМО разместиться в теремке со своими предметами и ничего не разрушить?». Чтобы объединить учителей в команды, воспользуйтесь сессионными залами, которые есть в Zoom. Тогда у команд будет время, чтобы найти идеи и подготовить совместное выступление.

## Ход заседания

Организуйте ролевую игру «Кто в школе компьютерную грамотность развивать должен?». Сделайте это на основе сказок «Теремок» или «Репка». Можно выбрать и другие всем известные сказки или литературные произведения.

Рассмотрим ход заседания методобъединения педагогов на примере сказки «Репка». Например, в ШМО естественно-научного цикла входят химики, биологи, физики, географы, а в небольших школах еще и математики и информатики. Каждый предмет получает свою роль, например:

- информатики – дедки,
- математики – бабки,
- химики – внучки,
- биологи – жучки,
- географы – кошки,
- физики – мышки.

Если по какому-то из предметов педагог один, это некритично, он может выступать и в единственном лице. Перед началом ролевой игры каждый педагог должен изучить короткую информационную справку. Например, о развитии компьютерной грамотности и оценивании уровня ее сформированности у школьников.

После этого организатор игры предлагает командам или отдельным педагогам по очереди озвучить свои идеи о том, как формировать компьютерную грамотность у школьников на его предмете в формате сказки «Репка». Организатор играет роль рассказчика, который приговаривает «Тянут, потянут, а вытянуть не могут», пока все предметы не выстроятся в ряд. То есть пока компьютерная грамотность не будет сформирована.