

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
(структурное подразделение «Дом творчества «Журавушка»)

Конспект занятия на тему:
**«Решение головоломок
в графическом редакторе «Paint»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Год обучения: первый

Разработал: педагог
дополнительного образования
Микулина Юлия Тенгизовна

Гатчина

2020 год

Пояснительная записка

Занятие на тему «Решение головоломок в графическом редакторе «Paint» является промежуточным этапом в изучении раздела «Простейшие графические редакторы» темы «Paint». Его проведение имеет свою актуальность при наличии знаний и умений у обучающихся при работе в графическом редакторе «Paint». Занятие позволяет освоить и повторить понятия и приемы работы с буфером обмена, изображением, инструментами, фигурам, цветом, приемами копирования и вставки, перемещения изображения. Дополнительно позволяет развить интеллектуальные умения в решении различных головоломок.

Содержание занятия предназначено для обучающихся 7-11 лет первого года обучения.

Адресность: конспект занятия предназначен для проведения занятия с детьми в системе дополнительного образования.

Методические рекомендации:

Проведение занятия на тему «Решение головоломок в графическом редакторе «Paint» с детьми младшего школьного возраста целесообразно после получения достаточных навыков при работе на компьютере, в графическом редакторе «Paint» и решении различных головоломок.

Предварительно нужно подготовить задания головоломок в электронном виде, которые возможно решить при помощи графического редактора «Paint». Задания должны соответствовать возрасту обучающихся, быть посильными, интересными и разнообразными. Перед практической работой детям можно показать через проектор видеоролик с головоломками и решить их совместно. Занятие следует разделить на две части. Между частями занятия можно провести интеллектуальную разминку: разгадать кроссворд, загадки, анаграммы, ребусы и т.д.

Занятие может быть использовано с целью промежуточного контроля знаний и умений обучающихся по освоению простейших графических редакторов.

Предполагаемые результаты применения конспекта как методической продукции:

Данную методическую разработку можно использовать ежегодно при работе с детьми первого года обучения. Одним из главных результатов ее применения на занятии, будет желание детей заниматься компьютерной графикой в домашних условиях и решать интеллектуальные головоломки.

Тип занятия: развитие знаний, умений и навыков.

Форма занятия: практическое.

Форма организации работы: групповая.

Состав учебной группы: до 10 обучающихся (преимущественно мальчики) в возрасте 7-11 лет первого года обучения.

Место занятия в ДОП: относится к разделу «Простейшие графические редакторы».

Степень сложности занятия: средний уровень сложности.

Цель: формирование умений и навыков при работе в графическом редакторе «Paint».

Задачи:

- обучающие:

- повторить и закрепить практические умения обучающихся в графическом редакторе «Paint»;
- проверить уровень овладения графическим редактором «Paint»;
- научить выполнять задания на компьютере до их полного выполнения;
- научить решать различные интеллектуальные головоломки.

- развивающие:

- развивать творческие способности;
- развивать мелкую моторику, память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- развивать словарный запас и навыков общения;
- развивать умения работать индивидуально и в команде.

- воспитательные:

- воспитывать ответственность за результат труда;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу;
- повышать мотивацию обучающихся на занятии за счет интереса к теме занятия;

Планируемые результаты занятия:

- личностные:

- формирование интереса к общей теме занятия;
- развитие мотивации в изучении компьютерной графики;
- развитие умений в овладении графическим редактором растровой графики.

- метапредметные:

- умение понять задание при решении интеллектуальной головоломки;
- умение понять и применить алгоритм действий при решении головоломки с помощью графического редактора;

- развитие внимания, усидчивости, логики.
- предметные:
- изучение новых и повторение ранее изученных действий при работе на компьютере;
 - умение использовать новые знания при выполнении заданий в графическом редакторе «Paint»;
 - понимание задания и выполнение его в интеллектуальной разминке.

Методы обучения:

- практический (выполнение заданий).

Технологии:

- здоровьесберегающие (интеллектуальная разминка);
- информационно-коммуникационные.

Дидактический материал:

- видеоролик с головоломками;
- головоломки в электронном виде (Приложение 1);
- распечатанное задание интеллектуальной разминки (Приложение 2).

Материально-техническое оснащение занятия:

- учебный кабинет;
- компьютерные столы с персональными компьютерами (на каждого обучающегося);
- отдельные столы для устной работы;
- компьютерные стулья с подлокотниками (на каждого обучающегося);
- подставки для ног;
- цветные карандаши;
- маркерная доска, маркеры;
- проектор с экраном.

План занятия:

1. Организационная часть (2 мин).
2. Актуализация имеющихся знаний у обучающихся о головоломках (3 мин).
3. Коллективное решение головоломок (10 мин).
4. Выполнение практического задания (20 мин).
5. Физкультминутка (интеллектуальная разминка) (10 мин).
6. Продолжение выполнения практического задания (20 мин).
7. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 1 час 10 минут.

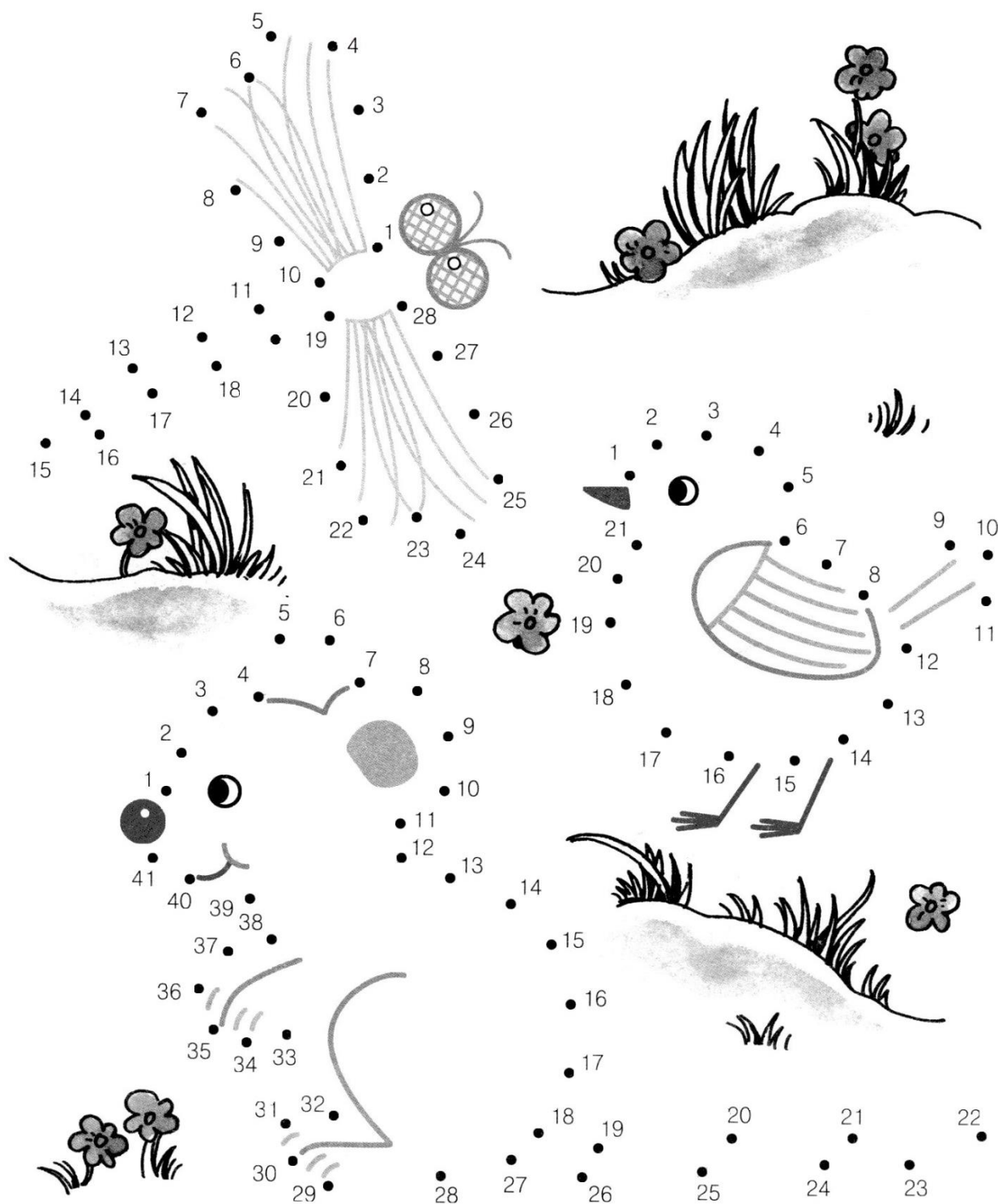
Ход учебного занятия

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Организационная часть	Сообщает тему занятия	Включают компьютеры, рассаживаются
Актуализация имеющихся знаний у обучающихся о головоломках	Предлагает обучающимся вспомнить, какие они знают головоломки	Сообщают свои знания о головоломках
Коллективное решение головоломок	Показывает через проектор видеоролик с головоломками	Решают совместно с педагогом
Выполнение практического задания	Контролирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с запуском графического редактора «Paint», открытием файлов с заданиями. При необходимости помогает с выполнением заданий	Рассаживаются за компьютеры. Запускают на компьютере графический редактор «Paint», открывают задания. Начинают выполнять
Физкультминутка (интеллектуальная разминка)	Раздает на каждого обучающегося распечатанное задание. Помогает при необходимости в решении примеров	Рассаживаются за отдельные столы. Выполняют задание.
Продолжение выполнения практического задания	Контролирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с выполнением заданий	Рассаживаются за компьютеры. Продолжают выполнять задания
Подведение итогов	Отмечает положительные умения обучающегося, дает необходимые рекомендации.	Каждый обучающийся представляет изображения выполненных заданий

Список литературы

1. Леонтьев В., «Новейшая энциклопедия персонального компьютера», М, «ОЛМА – ПРЕСС», 1999 год;
2. Макарова Н.В., «Информатика», С-Пб, 2000 год;
3. Учебно-методический комплекс «Развивающие задания (тесты, игры, упражнения)», 1 класс, изд. «Экзмен», 2012 год.

Задание: Инструментом «Многоугольник» дорисуй и инструментом «Заливка» раскрась летний пейзаж.



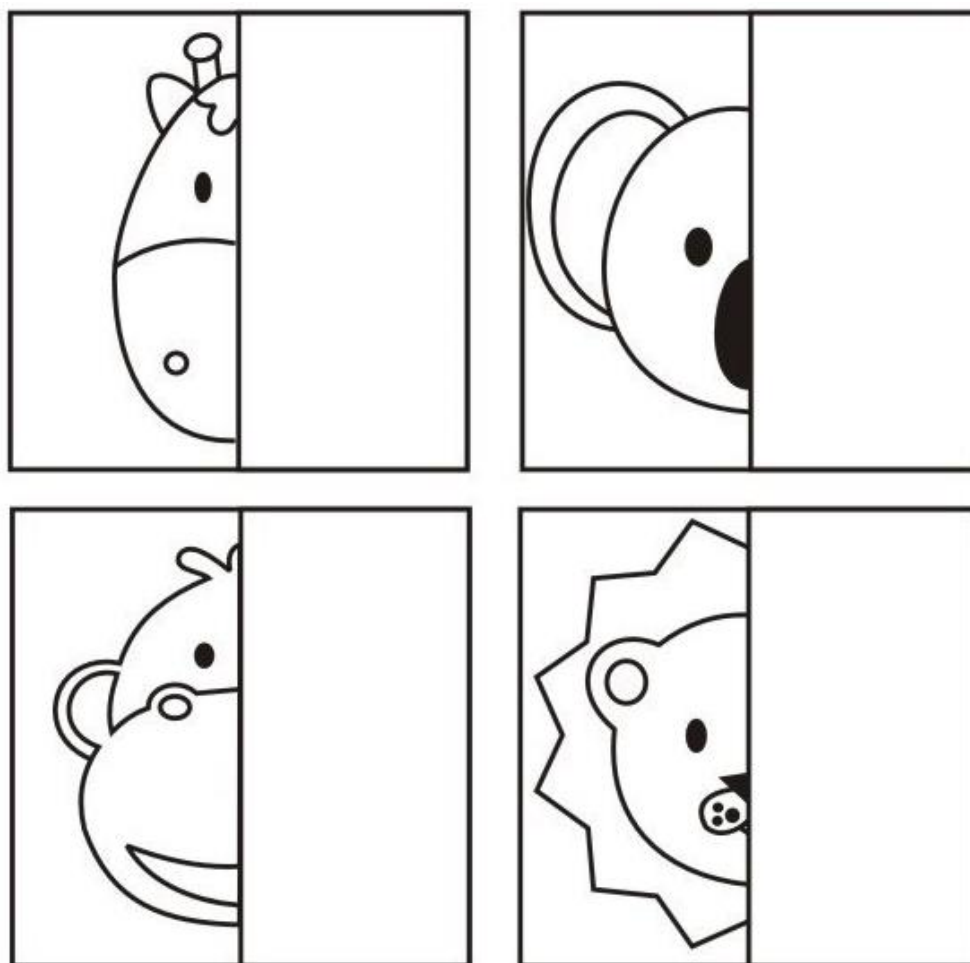
Задание: Найди названия животных в таблице и инструментом «Прямоугольник» обведи их.



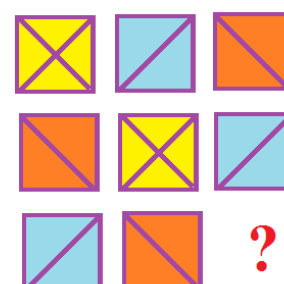
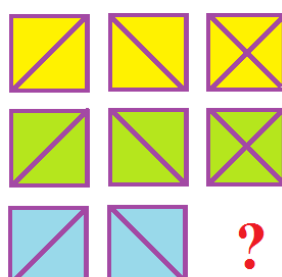
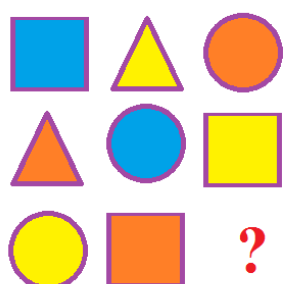
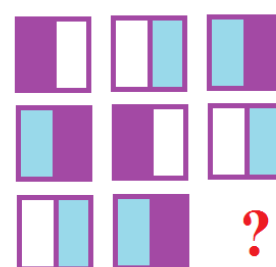
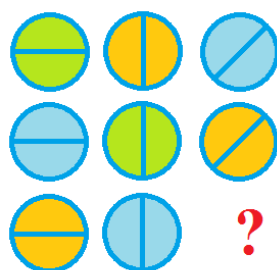
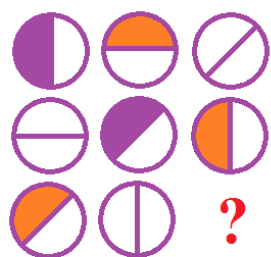
а	м	о	р	б	е	с	т	ь
б	е	л	к	а	щ	з	р	л
л	а	а	ы	с	а	г	о	х
и	в	р	к	о	т	в	б	а
а	е	а	а	б	а	т	е	а
в	а	с	е	а	ь	з	з	о
а	ь	с	с	к	ь	а	ь	а
а	е	в	я	а	з	а	я	ц
л	и	с	а	о	х	к	н	н
р	о	м	к	о	а	л	а	х



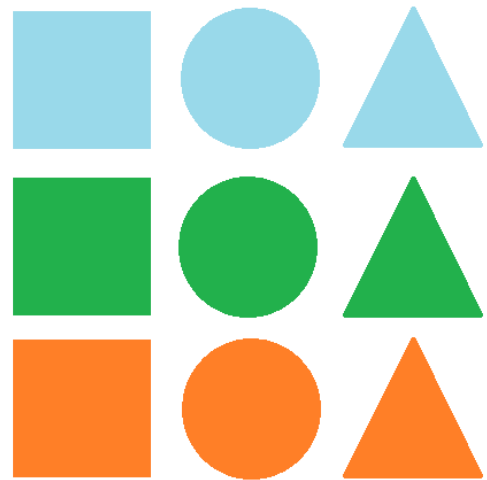
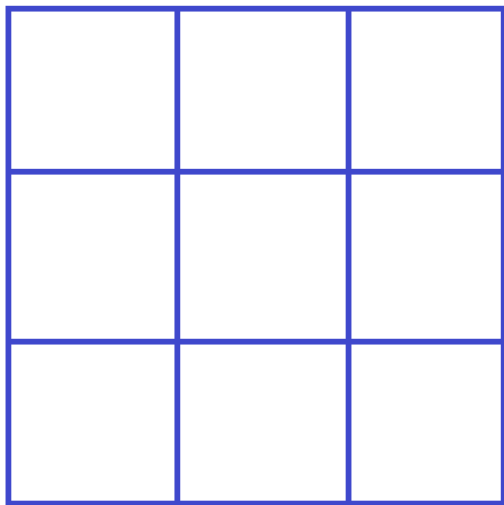
Задание: Скопируй вторую половинку и инструментом «Заливка» раскрась её.



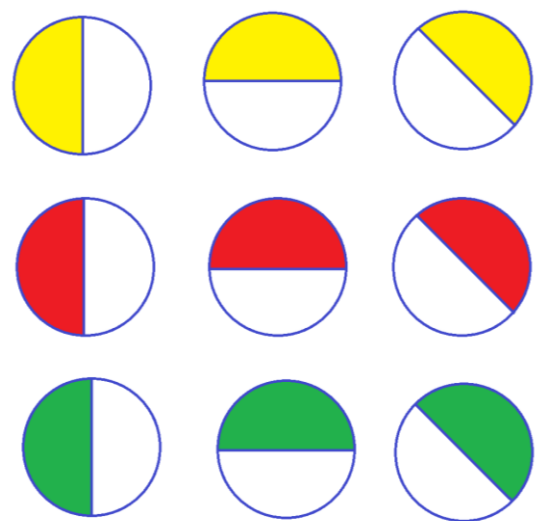
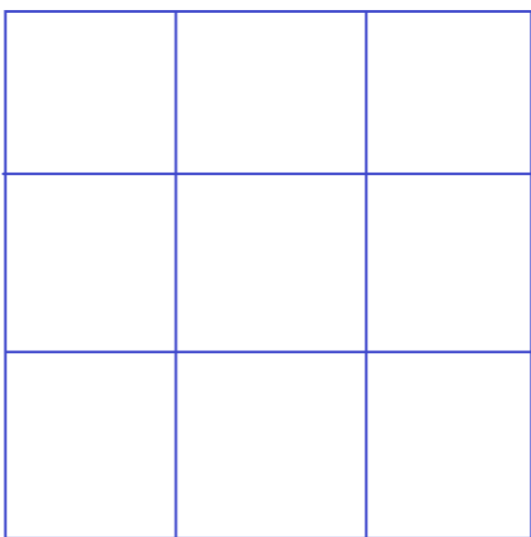
Задание: Найди недостающую фигуру и нарисуй её.



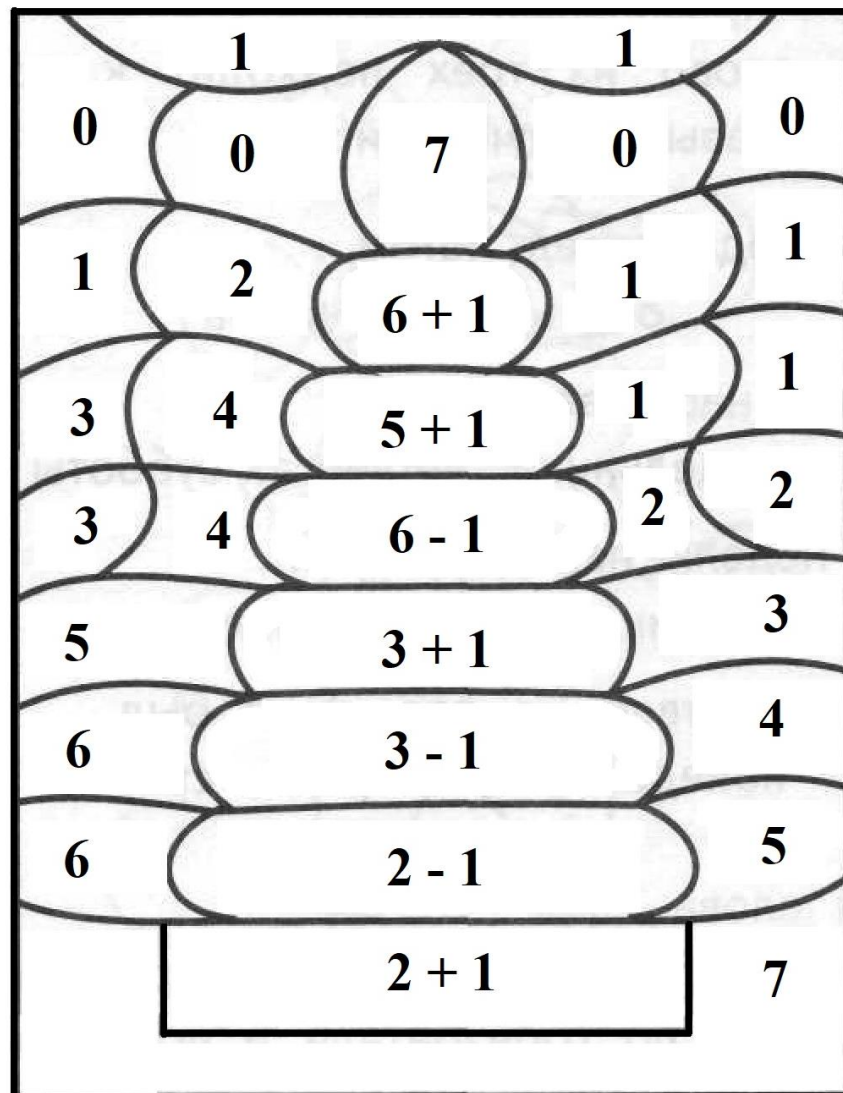
Задание: Перемести фигуры в ячейки так, чтобы цвет и форма не повторялись вертикально и горизонтально.



Задание: Перемести фигуры в ячейки так, чтобы цвет и форма не повторялись вертикально и горизонтально.



Задание: Реши примеры и раскрась картинку в соответствии с цифрами.



1 - голубым

5 - зелёным

2 - синим

6 - коричневым

3 - красным

7 - фиолетовым

4 - жёлтым

0 - розовым