

## План проведения внеурочного занятия в клубе «Инфознайка»

**Длительность занятия:** 40 минут

**Класс:** 5 «Б»

**Тема занятия.** Фрагмент рисунка. Моделирование в графическом редакторе MsPaint

**Учителя:** Атюшкина Марина Валерьевна, Салов Илья Валерьевич

**Цель:** создание условий для успешного изучения возможностей программы MsPaint при работе с изображениями.

### Сценарный план хода занятия:

#### **I. Организационный этап.**

Во время перемены учащиеся за пределами кабинета, кабинет проветривается. Учитель мобилизует внимание учащихся, учащиеся получают «настрой» на работу во время занятия.

**II. Определение темы занятия. Постановка цели и задач занятия. Мотивация учебной деятельности учащихся.**

Учитель организывает «Погружение» обучающихся в тему занятия; выдает листы успешности занятия каждому ученику.

#### **III. Первая остановка в путешествии «Турнир знатоков».**

Работа в интерактивной среде LearningApps.org. Интерактивное задание «Турнир знатоков» [ресурс <http://learningapps.org/889874>].

**IV. Работа на интерактивной доске с авторским ЭОРОм «Поворот. Отражение». Станция «Познавательная»**

*Работа с интерактивной доской и авторским ЭОРОм по материалу.*

#### **V. Станция «Умейка»**

Работа организована с применением интерактивной доски: презентация (режим указатель, вид любой — ручка, фломастер, выделение). На слайдах размещены все виды изучаемых отражений и поворотов, обучающимся необходимо найти соответствие между видом поворота или отражением и преобразованием изображения; соответствие прочертить с помощью Указателя.

#### **VI. Станция «Знайка»**

Обучающимся каждой группы предлагается лист с исходным изображением и 5 картинками, соответствующих каждому изученному виду отражения и поворота. Необходимо расклеить картинки все по своим местам.

**VII. Валеологическая минутка для снятия умственного напряжения. Станция «Иллюзия»**

*Предлагается 10 слайдов со зрительными иллюзиями. Учащиеся отгадывают то, что изображено на слайдах; решают логические задачи; видят то, чего не существует.*

**VIII. Практическая работа с помощью возможностей графического редактора Paint. Станция «Моделирование»**

#### **IX. Станция «Турнир интеллектуалов».**

Работа в виде кроссворда с последующей самопроверкой по образцу. Работа раздается учащимся.

#### **X. Итоги занятия. Рефлексия. Станция «Конечная».**