

Кабанова Марина Вячеславовна, педагог дополнительного образования.

Номинация «Формула будущего»

Методическая разработка

Интерактивная игра «Цифровая реальность»

для учащихся второго года обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Компьютерная графика».
Возраст учащихся 12-16 лет.

Методический материал представляет собой разработку итогового занятия по разделу «Растровая компьютерная графика» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика» второй год обучения. Возраст учащихся 12-16 лет. Основная часть занятия построена в форме интеллектуальной игры – викторины, имеющей мультимедийный материал, который используется в режиме просмотра. Переход между слайдами с 1 по 8 осуществляется по щелчку, остальные – по гиперссылке.

Игровая форма организации учащихся позволяет решать сразу несколько задач:

- Тестирование теоретических знаний по разделу,
- Повторение пройденного материала,
- Поддержка интереса к области информационно-коммуникационных технологий,
- Развитие коммуникативных способностей учащихся.

Игра разработана по аналогии телевизионной передачи «Своя игра» (канал НТВ). Аудиоряды заимствованы с сайта GetTune.net, звезды и картинка «Кот в мешке» заимствованы с сайта retsepty-s-foto.ru.

Игра предназначена для повторения теоретических знаний растровых графических редакторов, таких как Paint.NET, Gimp, Open Canvas, Adobe Photoshop и другие. 56% вопросов универсальные и подходят для тестирования знаний любой растровой программы, 16% требуют замены правильного ответа, полная замена вопроса и ответа необходима у 28% вопросов. Для составления вопросов можно рекомендовать специальную литературу по компьютерной графике и инструкции к программам.

Технологическая карта непосредственно образовательной деятельности

Ф.И.О педагога Кабанова Марина Вячеславовна Должность: педагог дополнительного образования

Полное название ОУ (с указанием муниципального образования) Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Дом детского творчества Первомайского района» г. Ижевска

Образовательная область Изобразительное искусство, Информатика Тема занятия «Зачетное занятие» Программа: Компьютерная графика

Характеристика группы: группа 2 года обучения, возраст обучающихся 12-16 лет, количество учащихся в группе 8-10 человек.

Предварительная работа: освоение раздела «Растровая компьютерная графика» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

Оборудование: персональный компьютер, программное обеспечение Microsoft PowerPoint, интерактивная доска или телевизор с диагональю экрана не менее 120 см.

Цели непосредственно образовательной деятельности: тестирование теоретических знаний по разделу «Растровая компьютерная графика».

Республиканский конкурс «Планета открытий - 2018»

В образовательной области	Планируемые достижения результатов совместной деятельности педагога с детьми
социально-коммуникативное развитие	Умеют взаимодействовать с педагогом и сверстниками в коллективе в рамках определённых условий игровой ситуации.
познавательное развитие	Развивают умение быстро актуализировать теоретические знания. Закрепляют теоретические знания по разделу «Растровая компьютерная графика».
речевое развитие	Умеют формулировать ответ.
художественно-эстетическое развитие	Поддерживается интерес к области информационно-коммуникационных технологий.
физическое развитие	Развитие мышления.

Этапы НОД	Задачи этапа	Методы, приемы, формы взаимодействия	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников
Вводная часть (5 мин.)	1.Организовать деятельность учащихся на занятии. 2.Мотивировать учащихся к учебной деятельности.	Мотивация учащихся при помощи создания игровой ситуации	Приветствие учащихся. - Сегодня наше занятие будет посвящено обобщению освоения раздела «Растровая компьютерная графика», построено оно будет в форме интерактивной игры «Цифровая реальность». Суть игры состоит в правильности ответов на вопросы и получении баллов. Каждому из вас отводится роль игрока.	Приветствие педагога. Осознание своей роли. Занятие места за игровым столом.
Основная часть (30 мин.)	1.Объяснить правила игры. 2.Создать условия для проведения игры.	Интерактивная игра	Объяснение правил игры (презентация на интерактивной доске или экране телевизора): <i>слайд № 1</i> - Интерактивная игра «Цифровая реальность» представляет собой	Выслушать правила игры, сформулировать вопросы.

		<p>интеллектуальную викторину, созданную по аналогии телевизионной игры «Своя игра».</p> <p>Вам будет предложено ответить на вопросы из пяти категорий: Категория 1 «Виртуальные инструменты» (слайд № 2), Категория 2 «Меню и палитры» (слайд № 3), Категория 3 «Трюки и эффекты» (слайд № 4), Категория 4 «Анимация» (слайд № 5), Категория 5 «Что есть что?» (слайд № 6). В каждой категории 5 вопросов, есть «Кот в мешке» (слайд № 7), в этом случае вопрос нужно отдать сопернику. (слайд № 8) Цифра на кнопке с вопросом обозначает количество баллов, получаемое игроком в случае правильного ответа. Право выбора первого вопроса определяется жеребьевкой. Следующий выбор осуществляется игроком, давшим правильный ответ. Приоритетное право ответа на вопрос имеет игрок, осуществивший выбор. В случае отсутствия ответа, право на ответ и получение баллов переходит к игроку первым поднявшему руку. В случае неверного ответа право выбора вопроса переходит к игроку, сидящему справа. Побеждает игрок, набравший</p>	<p>Выбор жребия. Выбор категории и вопроса.</p>
--	--	--	---

Республиканский конкурс «Планета открытий - 2018»

			<p>наибольшее количество баллов*, также определяются игроки, занявшие 2 и 3 место (для поощрения призами).</p> <p>- Вопросы по правилам игры есть?</p> <p>Ответы на вопросы учащихся по правилам игры.</p> <p>- Если вопросов нет, объявляется жеребьевка.</p> <p>Определяется игрок, получивший право выбора первого вопроса. Объявляется начало игры.</p> <p>Ведущий (педагог) кликает на кнопку вопроса, зачитывает выбранный вопрос, проверяет правильность ответа (клик по кнопке Ответ), возвращает игру к выбору вопросов** (клик по гиперссылке в правом нижнем углу слайда).</p> <p>Игра может завершиться по истечении отведенного времени либо ввиду отсутствия неоткрытых вопросов.</p>	<p>Выбор вопросов. Ответы на вопросы викторины.</p> <p>Взаимодействие с целью достижения наибольшего результата.</p>
<p>Заключительная часть (5 мин.)</p>	<p>1.Подвести итоги игры. 2.Проанализировать результаты деятельности учащихся на занятии.</p>	<p>Практические методы контроля: подсчет очков. Методы взаимоконтроля.</p>	<p>Организация подсчета заработанных баллов.</p> <p>Выявление победителей (1,2,3 место).</p> <p>Награждение.</p>	<p>Анализ достигнутых результатов.</p>

*Учет баллов может осуществляться записью на доске или листе бумаги А1

**Выпавший ответ с табло исчезает.

Проект самоанализа непосредственно образовательной деятельности

Ф.И.О педагога Кабанова Марина Вячеславовна Должность: педагог дополнительного образования

Полное название ОУ (с указанием муниципального образования) Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Дом детского творчества» Первомайского района г. Ижевска

Образовательная область Изобразительное искусство, Информатика Тема занятия «Зачетное занятие» Программа: Компьютерная графика

Этапы НОД	Планируемые достижения результатов совместной деятельности педагога с детьми	Возможные риски	Коррекционная работа
Вводная часть	Учащиеся заняли свои места за игровым столом. Оборудование готово к работе.	Не все учащиеся хотят участвовать в игре. Не работает компьютер (программа), интерактивная доска, телевизор.	Убедить в пользе участия в игре. Предложить роли помощников ведущего (провести инструктаж). Проверить работу оборудования заранее. Подготовить резервный компьютер.
Основная часть	Всем участникам понятны правила игры. Учащиеся активно участвуют в игре. Игра закончилась по команде ведущего. Игроки готовы к подсчету результатов.	Не всем понятны правила игры. Учащиеся не могут договориться, спорят. Некоторые участники викторины просят продолжить игру.	Провести дополнительную разъяснительную работу. Выяснить причину спора, предложить конструктивное решение проблемы. Успокоить учащихся, подготовить проведение подобных занятий по программе в ходе дальнейшего обучения.
Заключительная часть	Учащимся понятны результаты игры. Победители получили заслуженные призы.	Есть несогласные. Возникли спорные моменты в определении победителей.	Проверка правильности подсчета результатов. Присуждение двух одинаковых мест

	Проигравшие нацелены на устранение пробелов в знаниях.	Проигравшие ведут себя агрессивно.	или Суперигра (ответы на дополнительные вопросы). Педагогическая помощь.
--	--	------------------------------------	---

Список использованных источников информации:

1. <https://www.gettune.net/>
2. <http://retsepty-s-foto.ru/uploads/taginator/Jul-2013/kot-v-meshke-foto.jpg>
3. <http://s004.radikal.ru/i206/1104/46/67c84dab6e2e.gif>
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. С-Пб.: БХВ-Петербург, 2008.-560 с.

Приложение

Мультимедийная презентация «Игра «Цифровая реальность»