Конспект занятия объедения «Анимационная студия»

ОДОД ГБОУ СОШ № 17

Кутузова Е.В.,
педагог дополнительного образования ОДОД
ГБОУ СОШ №17 Василеостровского района
г.Санкт-Петербурга

Пояснительная записка

Год обучения по программе: 1

Возраст обучающихся: 10-13 лет

Тема занятия: №33**.** Викторина на знание инструментов и приемов графических программ.

Тип занятия: Занятие повторения и обобщения полученных знаний

Используемые методы: словесный, объяснительно-иллюстративный, практическая работа.

Формы работы: фронтальная, групповая.

Активные приемы организации познавательной деятельности: побуждающий диалог, обратная связь, выполнение контрольного задания.

Методическая цель разработки: представить опыт по осуществлению контроля знаний с помощью викторины, созданной с помощью технологии дополненной реальности.

Цель занятия: создать условия для успешного применения полученных навыков и контроля знаний.

Задачи:

-обучающие: формирование навыков ответов на вопросы, способности применять теоретические знания.

-развивающие: развить познавательные умения, способность логически мыслить.

-воспитывающие: совершенствование навыков коммуникации в группе.

Требования к уровню подготовки обучающихся:

- навыки работы с графическими программами;
- теоретические знания о приемах и инструмента в графических программах;
- умение работать в команде.

Планируемые результаты обучения:

-личностные:

- осознавать эмоционально-ценностное отношение к содержанию изучаемой темы;
- проявлять позитивное отношение к чувствам других людей, готовность к сотрудничеству.

-метапредметные умения:

- **Познавательные:**
- оптимизировать полученную информацию;
- корректно отвечать на поставленные вопросы;
- строить логические связи, находить причинно-следственные связи.
- **Регулятивные:** 1)планировать свою деятельность; 2)адекватно оценивать действия по выполнению результата.
- **Коммуникативные:**
- адекватно отвечать на поставленный вопрос, работать в паре, в группе;

- корректно взаимодействовать с другими людьми.

-предметные:

- отвечать на поставленные вопросы;
- использовать полученные теоретические знания для ответа на вопросы.

Учебно-наглядные пособия и оборудование:

- планшеты с установленным специальным программным обеспечением (QR-code Reader, Google Chrome);

- карточки с QR-кодами с зашифрованными заданиями;

- маршрутные листы;

- блок заданий на на интерактивной платформе Learning Apps.

Продолжительность занятия: 1 учебный час

Ход занятия

1.Организационный момент – 2 мин.	
Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Приветствует обучающихся	Приветствуют учителя
2. Постановка проблем и выдача заданий - 7 мин.	
Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1. Предлагает вспомнить и перечислить основные инструменты графических программ, а также изученные приемы работы в программах. Напоминает принципы работы с QR-кодами. Объясняет правила работы на интерактивной платформе Learning Apps.	1. Перечисляют инструменты и приемы. Слушают и запоминают правила и принципы работы.
3. Выполнение обучающимися заданий и решения задач – 24 мин.	
Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1. Объясняет правила викторины и предлагает разделиться на группы. 2. Раздает планшеты и маршрутные листы. Предлагает повторить правила викторины, объявляет максимальное время прохождения. 3. Предлагает всем группам приступить к выполнению задания.	1. Слушают и запоминают правила, делятся на группы. 2. Получают материалы, слушают инструкции. 3. Выполняют задания викторины в группах.
4. Анализ и оценка результатов работы, исправление ошибок -10 мин.	
Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1. Предлагает каждой группе сдать маршрутный лист и просмотреть	1. Слушают и просматривают ответы на

правильные ответы. Объявляет результаты. 2. Предлагает обсудить ошибки в группе и представить результат обсуждения в виде списка тем, которые нужно повторить. 3. Предлагает представить каждой группе свой анализ ошибок.	задания. 2. Приступают к обсуждению. 3. Представляют результаты обсуждения.
5. Подведение итогов. - 2 мин.	
Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1. Дает задание на дом – повторить все перечисленные темы.	1. Записывают задание

См. ⇨ ссылка оценочные материалы ⇨ викторина на знание инструментов и приемов графических программ.