

МОДЕЛИРУЕМ.

ИССЛЕДУЕМ.

ПРИМЕНЯЕМ.

**Внеклассное
мероприятие**

Цель: закрепить пройденный материал по данной теме через творческую деятельность учащихся.

Задачи:

- Повторить пройденный материал по данной теме.
- Закрепить материал творческими заданиями.
- Развить внимание, творческие способности учащихся, а также способность работать в группе.
- Простимулировать интерес учащихся к предмету.

Повторение.

Вопросы для повторения:

1) Что такое моделирование?

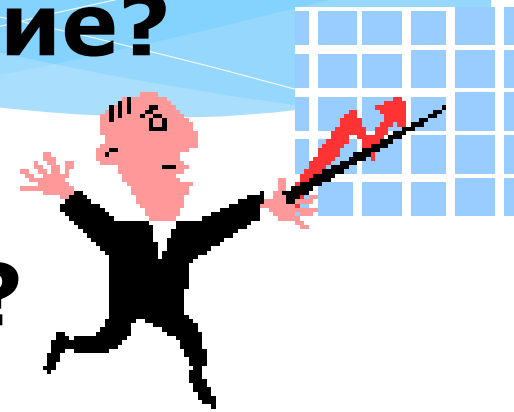
2) Что такое модель?

3) Какие бывают модели?

Приведите примеры.

4) На какие три группы делятся информационные модели?

Приведите примеры.



Внимание – сила! (3 мин.)

Найдите и запишите все модели, которые вы видите в классе, перечислите существенные признаки моделей.

Ответ необходимо дать в виде:

модель – реальный объект, признаки.

Мастерская (5 мин.)

Творчески проявите свою фантазию в умении изготовить модели объектов своими руками.

Создайте как можно больше натуральных и информационных моделей из подручных материалов.

Для первой команды – к объекту «Самолет», для второй команды – к объекту «Корабль».



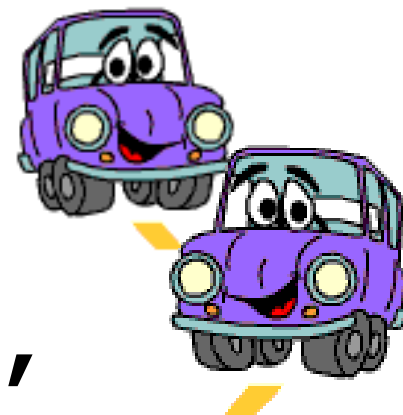


Компьютерные гении (7 мин.)

«Что такое компьютерная модель?»

Создайте как можно больше компьютерных моделей.

Для первой команды – к объектам «Автомобили»,



для второй команды – к объектам «Цветы».



Исполнитель «Командир»

(3 мин. на каждую команду)

Задача командира: по наведениям членов своей команды нарисовать информационную модель закрытыми глазами.

Задача остальных ребят из группы: правильно давать команды командиру. По истечению времени командир должен узнать объект и дать ему точное название.

Команды исполнителя «Командир»:

- 1. Нарисуй круг.**
- 2. Нарисуй квадрат.**
- 3. Нарисуй ... (можно назвать любую геометрическую фигуру).**
- 4. Подними руку.**
- 5. Опусть руку.**
- 6. Влево (вправо, вверх, вниз).**
- 7. Стоп.**
- 8. Можно использовать прилагательные (маленький, большой и др.)**



Воображалы

(6 мин. на каждую команду)



Команды по очереди изображают объекты с помощью мимики, жестов. Задействованы должны быть все учащиеся.

Задачи первой команде:

- изобразите тонущий Титаник;
- воздушный шар, который наткнулся на колючку и лопнул;
- весёлый паровозик.

Задачи второй команде:

- изобразите переполненный автобус, который едет по ухабистой дороге;
- распускающийся благоухающий цветок;
- яростного дракона.

Фантазёры (5 мин.)

Творческое задание.

Группам предлагается создать свою модель к реальному объекту.

Требования к модели:
оригинальность, наличие существенных элементов, актуальность, объёмность, целостность.

Подведение итогов.

Составьте синквейн к словосочетанию «Внеклассное мероприятие», которое имеет отношение к проведенному.

Спасибо за участие!

