

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЕЛИЖСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2**

**Компьютерная графика.
Знакомство с графическим редактором KolourPaint
(технологическая карта урока в 5 классе)**

**Выполнили:
Банькова Наталья Валерьевна,
Колуканов Олег Владимирович,
учителя информатики
высшей квалификационной категории**

**Велиж
2014**

Технологическая карта урока (ФГОС) – урок 1

Автор (ы)	Банькова Наталья Валерьевна, Колуканов Олег Владимирович
Предмет, класс	информатика 5 класс
УМК	УМК «Информатика» для 5 класса, автор Босова Л. Л.
Тема урока	Компьютерная графика. Знакомство с графическим редактором KolourPaint
Тип урока по целеполаганию:	урок изучения нового материала
Цель урока:	сформировать навыки работы в среде графического редактора KolourPaint.
Задачи урока:	<p>Обучающая – познакомить учащихся с инструментами графического редактора KolourPaint.</p> <p>Развивающая - развивать творческие способности, внимание, память, логическое мышление, интерес к современным информационным технологиям.</p> <p>Воспитательная – воспитывать творческое восприятие мира через технические средства обработки графической информации.</p>
Основные термины и понятия темы:	<ul style="list-style-type: none"> • компьютерная графика • графический редактор • графический фрагмент
Планируемые образовательные результаты:	<p>Личностные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Способность к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности. 2. Приобретение опыта использования ИКТ - инструментов в среде графического редактора KolourPaint. 3. Повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

4. Владение способами представления графической информации в компьютере.

Предметные:

Знать:

- область применения графического редактора Kolour Paint, принципы работы в нем;
- основные программные средства для создания графических изображений.

Уметь:

- вводить графическую информацию в компьютер;
- просматривая материал урока, записывать главные мысли в тетрадь.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

- получение опыта использования средств компьютерной графики для создания рисунка;
- применять полученные знания при работе с компьютером и на уроках информатики.

Регулятивные УУД

- умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- выполнять учебное действие в соответствии с планом;
- соотносить приобретенные знания с реальной жизнью.

Коммуникативные УУД

- умение прогнозировать результат учебной деятельности и его характеристики;
- вносить необходимые коррективы в план по ходу его выполнения;
- формулировать высказывание, мнение;
- умение обосновывать, отстаивать свое мнение;
- согласовывать позиции с партнером и находить общее решение;

	<ul style="list-style-type: none"> • грамотно использовать речевые средства для представления результата.
Организация пространства	компьютерный класс, интерактивная доска, проектор.
Правила работы на уроке (если они существуют)	правила поведения в кабинете, правила посадки за компьютером.
Используемые виды оценивания	накопительная система оценки
Межпредметные связи	изобразительное искусство
Формы работы	фронтальная, парная, индивидуальная
Оборудование и программное обеспечение, сетевые сервисы	<ul style="list-style-type: none"> • ПК с ОС Linux, • программа графический редактор KolourPaint, • интерактивная доска, проектор, раздаточный материал, заготовки.
Использованные ресурсы: -литература; -дидактические материалы -ссылки на ЭОР	<p>Литература;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Босова Л. Л. Информатика: уч. для 5 класса, М: Бином. Лаборатория знаний, 2013. 2. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Методическое пособие. 5 класс, М: Бином. Лаборатория знаний, 2013. <p>Дидактические материалы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Презентация «Знакомство с графическим редактором KolourPaint». 2. Интерактивные задания (задание № 7, задание № 7.2). 3. Заготовки для практической работы.

Условные обозначения


*ТЗ – творческое задание




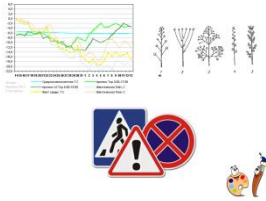
*ИЗ – интерактивное задание


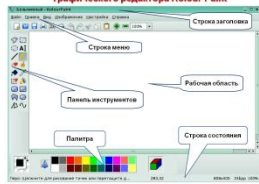


*ПК – персональный компьютер


*ПР – практическая работа



СТРУКТУРА И ХОД УРОКА

№	Этап урока/ длительность этапа	Деятельность учителя	Деятельность ученика	Название используемых ЭОР/ ссылка на слайд презентации
1	2	4	5	3
1.	Организационный момент/ 3 мин. <i>(психологический настрой на урок)</i>	<i>Приветствует учащихся, отмечает отсутствующих</i> - Предлагаю начать урок с хорошего настроения! Придумано кем-то Просто и мудро При встрече здороваться: - Доброе утро! - Доброе утро солнцу и птицам, - Доброе утро улыбчивым лицам. И каждый становится Добрым, доверчивым.... И доброе утро длится до вечера. Я вам желаю плодотворно потрудиться. Мыслите, работайте, при этом относитесь, друг к другу всегда по-доброму. Оправляемся с вами в мир знаний.	<i>Слушают внимательно учителя.</i>	 слайд 1


<p>2. Этап подготовки учащихся к активному и сознательному усвоению новых знаний/ 5 мин. (создание проблемной ситуации)</p>	<p>Я думаю, вы со мной все согласитесь, что самая прекрасная пора в жизни человека-это пора детства.</p> <p>Появившийся на свет младенец такой маленький, беззащитный и беспомощный. Он не умеет ни говорить, ни ходить.</p> <p>Но с самого рождения ему дарована удивительная способность видеть мир своими глазами. Пройдет немало времени, прежде чем малыш сможет выразить свои мысли и желания словами, и далек еще тот день, когда он напишет первое слово. Но получив в руки карандаш, он неумело, но настойчиво пытается что-то нарисовать. Эти рисунки – одно из средств самовыражения маленького человека.</p> <p>Помните ли вы свои первые детские книжки? Они были очень красочными, со множеством картинок. Эти картинки хотелось долго рассматривать, они казались волшебными.</p> <p>Да разве может быть интересной детская книжка без картинок!</p> <p>Сегодня в ваших школьных учебниках тоже много рисунков. Каких?</p> <p>Они помогают понять и усвоить даже самый трудный материал.</p> <p>Сегодня мы познакомимся с одним из видов современного искусства – графикой, но на компьютере. Попробуйте из всего сказанного сформулировать тему нашего урока. Молодцы!</p>	<p><i>Ученики отвечают на текущие вопросы учителя, включаются в совместную беседу. Пытаются сформулировать тему урока.</i></p> <p>Графические объекты, например: рисунок, диаграмма, схема, график, фотография, - встречаем каждый день. Все это – графика.</p> <p>Тема нашего занятия «Компьютерная графика. Знакомство с графическим редактором KolourPaint»</p>	 <p>слайд 2</p>  <p>слайд 3</p>  <p>слайд 4</p>  <p>слайд 5</p>
--	--	--	---

3.	<p>Этап изучения нового материала/ 15 мин.</p>	<p><i>Сопровождает, комментируя просмотр слайдов, ученикам, акцентируя внимание на главное.</i></p> <p>На уроке мы рассмотрим теоретический материал, затем будем применять его на практике.</p> <p>Основные понятия, с которыми знакомит учащийся учитель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Компьютерная графика. • Примеры компьютерной графики. • Графические редакторы, на примере графического редактора - Kolour Paint • Основные элементы окна ГР Kolour Paint. • Инструменты ГР KolourPaint. 	<p><i>Слушают объяснение учителя, просматривают слайды презентации, записывают главные мысли в тетрадь, в своих опорных конспектах (раздаточный материал) подписывают основные элементы окна ГР Kolour Paint.</i></p>	<p>Тема урока: «Компьютерная графика. Знакомство с графическим редактором KolourPaint»</p> <p>Компьютерная графика – рисунок, созданный при помощи компьютера.</p> <p>Графический редактор – программа предназначенная для рисования и обработки изображений.</p>  <p>слайд 6</p> <p>Основные элементы окна графического редактора Kolour Paint</p>  <p>слайд 7</p> <p>Панель инструментов</p>  <p>слайд 8</p> <p>Инструменты художника</p>  <p>слайд 9</p>
----	---	---	---	---

4.	Физкультминутка/ 3 мин.	<i>Объясняет упражнения</i>	<i>Выполняют упражнения</i>	<p>Физкультминутка</p>  <p>слайд 10</p>
----	------------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	--

5.	<p>Компьютерный практикум/ 10 мин.</p>	<p><i>Рассказывает о практической работе на уроке. (ПР №1)</i></p> <p>А сейчас я вам предлагаю стать настоящими художниками, но не просто художниками, а художниками мультипликаторами! Я думаю, что многие из вас знают, что для того чтобы создать одну серию мультфильма, требуется создать десятки тысяч иллюстраций. Наша задача - создать один рисунок в среде ГР Kolour Paint, используя рассмотренные инструменты.</p> <p>Вам предоставлены практические работы двух уровней: <i>уровень А, уровень В</i></p> <p>Уровень А - раскрась по образцу</p> <p>Уровень В – дополни рисунок линиями, соединив по порядку элементы числового ряда и раскрась его.</p> <p>Открываем файл <i>Personagi</i>, который находится в папке <i>5 класс</i>.</p> <p>Вначале закрасьте по образцу, используя инструмент заливка, затем можете проявить фантазию и при помощи других инструментов добавить детали.</p> <p>Приступаем к работе.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Выполняют ПР №1 «Изучаем инструменты графического редактора» (уровень сложности выбирают сами) • Выполняют интерактивные задания (задание №7, задание №7.2) 	<p style="text-align: center;">Компьютерный практикум</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Уровень А</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Уровень В</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">слайд 11</p>
----	---	--	--	--

6.	<p>Подведение итогов урока, рефлексия/ 7 мин.</p>	<p><i>Задаёт вопросы по изученной теме для закрепления материала. Организует совместное обсуждение в выборе нужных ответов.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • С какой программой познакомились на уроке? Для чего она предназначена? • Из каких элементов состоит окно графического редактора? • Что научились делать в графическом редакторе? • Удовлетворены ли вы своей работой? • С каким настроением вы работали на уроке? • Что было на уроке самым запоминающимся? Было ли вам уютно на уроке? • Где пригодятся Вам полученные знания? <p><i>Выставляет оценки.</i></p>	<p><i>Отвечают на поставленные вопросы, анализируют свою работу на уроке, выполняя задания из ПР, обсуждают, высказывают свое мнение.</i></p>	
----	--	--	---	--

7.	<p>Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению/2 мин.</p>	<p><i>Озвучивает домашнее задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • § 11 (1, 2); РТ №138, №139. Знать основные элементы окна графического редактора KolourPaint. • Изучить дополнительный материал по вопросу «Люди каких профессий в своей деятельности используют компьютерную графику?» и оформить результат своих исследований в виде кластера. <p>Спасибо за урок! До свидания!</p>	<p><i>Записывают задания в дневники, рисуют в тетради шаблон кластера.</i></p>	<p>Домашнее задание</p> <p><small>•§ 11 (1, 2); РТ №138, №139. Знать основные элементы окна графического редактора KolourPaint.</small></p> <p><small>•Изучить дополнительный материал по вопросу «Люди каких профессий в своей деятельности используют компьютерную графику?» и оформить результат своих исследований в виде кластера.</small></p>  <p>слайд 12</p>
----	--	---	--	---

Теоретический материал по теме

- **Компьютерная графика** – рисунок, созданный при помощи компьютера.

Примеры компьютерной графики: мультфильмы, кинофильмы, реклама, клипы. Существуют специальные программы для работы с графикой – графические редакторы.

- **Графический редактор** – это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений. Иными словами графический редактор-это программа, предназначенная для рисования и обработки изображений.

Рассмотрим один из графических редакторов - **Kolour Paint**

Основные элементы ГР:

1. **Основную часть окна составляет рабочая область или область рисования** - прямоугольная область на экране, предназначенная для расположения рисунка. Размеры области рисования можно задавать и изменять.
2. Первая строка- **строка заголовка и кнопки минимизации** (заккрыть, развернуть, свернуть).
3. Вторая строка – **строка Меню** (команды Меню: «Файл», «Правка» для копирования, вставки и перемещения изображений, «Отменить», «Очистить» и др.)
4. Слева от рабочей области – **Панель инструментов. Набор инструментов** - содержит инструменты для рисования и выполнения операций над рисунком. Выбор инструмента осуществляется щелчком мыши.
5. **В нижней части экрана – палитра**, с помощью которой можно выбирать цвет для рисования и цвет фона, а также шаблон заливки, доступные для рисования в выбранном режиме

6. И в самом низу - строка состояния.

Инструменты графического редактора KolourPaint

Инструменты художника:

На уроках рисования вы пользовались карандашами и красками, ластиком. Похожие инструменты есть и в графическом редакторе.

- С помощью инструмента «перо» и «кисть» можно рисовать произвольные линии, точки и др.
- Инструмент «заливка» – используется для закраски замкнутой области. Его выбирают, устанавливают курсор в выбранную область и выполняют щелчок (левой или правой кнопкой мыши).
- Инструмент «распылитель» - имитирует разбрызгивание краски из баллона.
- Инструменты «ластик» и «очистка цвета»– применяют для устранения ошибок. Изображение стирается протягиванием.

Если вы выполнили действие, результат, которого вам не понравился, то вы его можете отменить: **ПРАВКА - ОТМЕНИТЬ.**

Если результат вашего творчества пришелся не по душе, то вы можете очистить всю рабочую область: **ФАЙЛ-ОЧИСТИТЬ.**

Запускаем графический редактор Colour Paint. На боковой панели находим вкладку ПРИЛОЖЕНИЯ/ВСЕ ПРИЛОЖЕНИЯ/ГРАФИКА/Colour Paint.

Физкультминутка

ФУ для улучшения мозгового кровообращения:

1. Исходное положение (далее - и.п.) - сидя на стуле. 1 - 2 - отвести голову назад и плавно наклонить назад, 3 - 4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - сидя, руки на поясе. 1 - поворот головы направо, 2 - и.п., 3 - поворот головы налево, 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

3. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - махом левую руку занести через правое плечо, голову повернуть налево. 2 - и.п., 3 - 4 - то же правой рукой. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

ФУ для снятия утомления с плечевого пояса и рук:

1. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - правую руку вперед, левую вверх. 2 - поменять положения рук. Повторить 3 - 4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний.

2. И.п. - стоя или сидя, кисти тыльной стороной на поясе. 1 - 2 - свести локти вперед, голову наклонить вперед. 3 - 4 - локти назад, прогнуться. Повторить 6 - 8 раз, затем руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный.