

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

**Путешествие по стране «Графика»
(технологическая карта обобщающего урока в 5 классе)**

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

**Велиж
2014**

Технологическая карта урока (ФГОС) урок 3

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	Путешествие по стране «Графика»
Тип урока по целеполаганию	повторительно-обобщающий урок
Цель урока	обобщить и проверить теоретические знания и практические умения по работе в графическом редакторе KolourPaint.
Задачи урока	<p>Обучающая – проверить теоретические знания учащихся по теме “Графический редактор”; закрепить практические умения и навыки работы с фрагментом рисунка; закрепить умение открыть и сохранить файл с рисунком.</p> <p>Развивающая — способствовать развитию алгоритмического и логического мышления, памяти, внимательности, развитию творческих способностей учащихся, повысить интерес к изучению предмета.</p> <p>Воспитательная – способствовать воспитанию информационной культуры учащихся, ответственности при выполнении заданий.</p>
Основные термины и понятия темы:	<ul style="list-style-type: none"> • графический редактор • графический примитив • 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 работе с графическими

изображениями.

3. Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

Предметные:

Знать:

- основные понятия, связанные с компьютерной графикой;
- область применения графического редактора Kolour Paint, принципы работы в нем;
- основные устройства ввода графической информации.

Уметь:

- создавать и редактировать изображения, используя различные инструменты;
- применять теоретические знания в ходе выполнения практических заданий.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

- умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче.

Регулятивные УУД

- умение выделять в сложных графических объектах простые;
- умение планировать учебную деятельность, определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- развитие ИКТ-компетентностей;
- соотносить приобретенные знания с реальной жизнью.

Коммуникативные УУД

- 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	история, биология, ИЗО
Формы работы	фронтальная, групповая, 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	Литература; 1. Босова Л. Л. Информатика: уч. для 5 класса, М: Бинوم. Лаборатория знаний, 2013. 2. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Методическое пособие. 5 класс, М: Бинوم. Лаборатория знаний, 2013. Дидактические материалы: 1. Интерактивные задания (задание №3, №4, №5, №6, №8, №10). 2. Заготовки для практических работ. Интернет-ресурсы <ul style="list-style-type: none"> • http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=223644d01483 (задание №5)

Условные обозначения

*ТЗ – творческое задание

*ИЗ – интерактивное задание




*ПК – персональный компьютер


*ПР – практическая работа

Таблица 1


СТРУКТУРА И ХОД УРОКА

№	Этап урока/ длительность этапа	Деятельность учителя	Деятельность ученика	Название используемых ЭОР/ ссылка на слайд презентации
1	2	4	5	3


<p>1.</p>	<p>Организационный момент/ 3 мин. (психологический настрой на урок)</p>	<p><i>Приветствует учащихся, отмечает отсутствующих</i></p> <p>Ребята, у нас сегодня необычный урок информатики – урок путешествие.</p> <p><i>Ученикам раздаются жетоны (жетоны трех цветов - синий, белый, красный) и предлагается образовать три команды по количеству цветов. Затем каждой группе выдается маршрутный лист и объясняется задание, что в течение урока каждая группа должна пройти по 7 станциям (по количеству лепестков в цветке из сказки «Цветик-семицветик»). Работа на этапах будет как индивидуальной, так и групповой.</i></p> <p>- А девизом нашего урока будет высказывание французского учёного лингвиста Гюстава Гийома «Дорогу осилит идущий, а информатику мыслящий».</p> <p>- Скажите, чем мы с вами занимались на прошлых уроках?</p>	<p><i>Учащиеся участвуют в диалоге с учителем.</i></p> <p>- На прошлом уроке мы познакомились с графическим редактором KolourPaint. Рисовали рисунки, используя объекты, расположенные на панели инструментов.</p>	 <p>слайд 1</p>  <p>слайд 2</p> <p>«Дорогу осилит идущий, а информатику – мыслящий»</p> <p><small>Гюстав Гийом</small></p>  <p>слайд 3</p>
------------------	--	--	---	---

2.	<p>Актуализация знаний/ 7 мин.</p>	<p>Сегодня мы будем работать в графическом редакторе KolorPaint. В начале урока мы вспомним основные понятия, относящиеся к этому графическому редактору. Затем мы перейдем к выполнению интерактивных заданий по данной теме и в графическом редакторе.</p> <p><i>(учитель знакомит ребят с расшифровкой букв цветка «ГРАФИКА»)</i></p> <p>«Г» -графический диктант да «^», нет «_» <i>(ребята записывают ответы на листочки)</i></p> <p>Верись - не верись</p> <ul style="list-style-type: none"> • Верите ли вы, что в KolorPaint нельзя отменить неправильное действие? (Нет) • Верите ли вы, что изображение в графическом редакторе KolorPaint состоит из пикселей. (Да) • Верите ли вы, что закрасить какой-нибудь элемент рисунка можно с помощью инструмента Заливка. (Да) • Верите ли вы, что инструмент Ластик имеет разные размеры. (Да) • Верите ли вы, что с помощью инструмента Распылитель можно закрасить элемент рисунка. (Да) • Верите ли вы, что в графическом редакторе фрагмент рисунка можно выделить только с помощью инструмента - Выделение прямоугольной области. (Нет. Выделение произвольной области) • Верите ли вы, что только с помощью инструмента Эллипс можно нарисовать круг. (Нет). 	<p><i>Выполняют задания группой из рубрики «Г»</i></p>	 <p>слайд 2</p>
----	---	---	--	---

3.	Этап закрепления и обобщения знаний/ мин.	<p>Работа на станциях</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Р» - разгадай ребус (ИЗ №4) • «А» - разгадай кроссворд (ИЗ №10) • «Ф» - собери фигуру, нарисуй фигуру (картинку) (ИЗ №5) • «И» - «Испытай себя» (ИЗ №3 и №8) • «К» - «Контроль знаний - тест» (ИЗ №6) <p>(задание №6 по три человека от группы за индивидуальными ПК, остальные - в группе)</p>	<i>Выполняют задания на станциях</i>	<p>задание №4 задание №10 задание №5, приложение 1 задание №3 и №8 задание №6</p>
4.	Физкультминутка/ 2 мин.	<p><i>Объясняет упражнения</i></p> <p>Мы сидели, рисовали, Мышцы тела все устали. Потянулись и зевнули, Спины дружно все прогнули. Повернулись вправо, влево, Стало гибким наше тело. Ноги вытянем вперед Влево вправо поворот, Чтобы мышцы сильнее стали Поработают суставы, Ноги выше поднимаем И в коленках их сгибаем, Головой все поворачиваем И урок наш продолжаем.</p>	<i>Выполняют упражнения</i>	

5.	Компьютерный практикум/12 мин.	<p><i>Рассказывает о практической работе на ПК (индивидуальные задания для нескольких представителей от группы)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ТЗ «Ф» - «Собери фигуру, нарисуй фигуру (картинку) (ИЗ №5) • ТЗ «К» - «Контроль знаний - тест» (ИЗ №6) <p>Сейчас вы выполните небольшую практическую работу. На партах у вас лежат карточки с алгоритмом выполнения практической работы. Но перед тем как вы сядете за компьютеры, давайте повторим с вами правила техники безопасности.</p> <p>– Правила техники безопасности вы вспомнили. А теперь садимся за компьютеры и начинаем выполнять работу.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ребята перечисляют правила техники безопасности в компьютерном классе. • Выполняют ПР из приложения • Выполняют интерактивные задания 	 <p>слайд 4</p>
----	---------------------------------------	---	---	---

6.	<p>Подведение итогов урока, рефлексия/ 7 мин.</p>	<p>Выполнения задания «А» - анализ своей работы. Учитель предлагает проанализировать детей свое отношение к изучению темы «Компьютерная графика» в форме синквейна.</p> <p>Давайте подведем итог нашей работы на протяжении нескольких уроков в форме составления синквейна.</p> <p>Синквейн (от фр. <i>cinquains</i>, англ. <i>cinquain</i>) – это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.</p> <p>Синквейн – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:</p> <p>1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.</p> <p>2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.</p> <p>3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.</p> <p>4 строка – фраза, несущая определенный смысл.</p> <p>5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).</p> <p><i>Составлять синквейн очень просто и интересно. И к тому же, работа над созданием синквейна развивает образное мышление.</i></p> <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. Зачитывают полученные стихотворения от групп.</i></p>	<p>Например:</p> <p>Синквейн на тему «Весна»</p> <p>Весна. Теплая, холодная. Приходит, оживляет, воодушевляет. Чудесная пора любви. Лето.</p> <p>Синквейн на тему «Дети»</p> <p>Дети. Прекрасные, озорные. Играют, шалят, радуют. Цветы нашей жизни. Радость.</p>
----	--	---	---	---

7.	Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению/ 2 мин.	<p><i>Озвучивает домашнее задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • § 11; РТ №145, дополнительное задание №146. • В графическом редакторе Kolour Paint нарисуйте произвольный рисунок на тему <ul style="list-style-type: none"> • «Этот день Победы» • «Улыбка Весны» <p>Спасибо за урок! До свидания!</p>	<p><i>Записывают задания в дневники.</i></p>	<p>Домашнее задание</p> <p>•§ 11; РТ №145, дополнительное задание №146.</p> <p>•В графическом редакторе KolourPaint нарисуйте произвольный рисунок на тему: •«Этот день Победы» •«Улыбка Весны»</p> <p style="text-align: right;"></p> <p style="text-align: center;">слайд 5</p>
----	--	---	--	--

ЗАДАНИЯ для индивидуальной практической работы**Рисунок “Лампа”**

1. Нарисовать дугу.
2. Выделить ее, зайти в “Правка” и скопировать, затем “Правка” вставить.
3. Щелчком левой клавиши мыши открыть “Рисунок” - отобразить/повернуть, выбрать поворот слева направо.
4. Переместить полученную дугу.
5. Соединить дуги линиями, вверху и внизу, чтобы был замкнутый контур (стекло).
6. Создать внутри пламя двумя кривыми линиями.
7. Нарисовать прямоугольник (подставка).
8. Нарисовать две окружности вписанных одну в другую (корпус лампы).
9. Раскрасить рисунок с помощью палитры и заливки.

Рисунок “Божья коровка”

1. Нарисовать эллипс (туловище).
2. Нарисовать круг небольшого размера (голова).
3. Выделить его, наложить на туловище так, чтобы получилась головка.
4. Используя “масштаб” и “ластик”, убрать лишние линии.
5. С помощью инструмента “овал” нарисовать глаза.
6. Создать усики (две кривых).
7. В круге провести две линии.
8. Выбрать закрашенный круг и сделать “черные точки” на крылышках, с помощью операции копирование.
9. Закрасить рисунок, используя цвета палитры.

Рисунок “Кошечка”

1. Нарисовать скругленный прямоугольник (туловище).
2. Еще один такой же, но меньших размеров (голова).
3. С помощью инструмента “кривая” дорисовать выгнутую спинку, голову и хвост.
4. Используя “масштаб” и “ластик”, убрать лишние линии.
5. Используя инструменты “овал”, “прямая”, нарисовать носик, усы, глаз и ушки.
6. С помощью скругленного прямоугольника нарисовать лапки.
7. Раскрасить рисунок.