

## Технологическая карта урока «Компьютерная графика. Инструменты графического редактора»

<b>Автор</b>	Пылаева Тахиря Ахатовна
<b>Предмет</b>	Информатика и ИКТ
<b>Класс</b>	5 класс
<b>Тип урока</b>	Урок решения проектной задачи
<b>Технология урока</b>	Технология развития информационно-коммуникационно-технологической компетенции (ИКТ)
<b>Тема</b>	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора.
<b>Цель:</b>	<p>Дать представление о графике как об одном из форм представления информации, определи понятие «Компьютерная графика», рассмотреть возможности компьютерной графики, познакомить обучающихся с графическим редактором Paint, изучить инструменты графического редактора для создания и редактирования изображения.</p> <p><i>Предметные результаты</i> – расширить представления о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы ее представления за счет графики; акцентировать внимание на графических возможностях компьютера; развитие представлений о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией; умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора;</p> <p><i>Личностные результаты</i> – самоопределение; умение слушать и выделять главное, запоминать; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом; понимание значения различных видов информации в жизни человека; формирование интереса к изучению информатики через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</p> <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <p><u>Регулятивные:</u> умение определять цели урока, уметь самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы</p> <p><u>Познавательные:</u> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний; поиск лишнего.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-компетентности;</p>
<b>Планируемые образовательные результаты.</b>	
<b>Оборудование</b>	Компьютеры учащихся, компьютер учителя, интерактивная доска.
<b>Использованные ресурсы: - литература;</b>	<p><b>Литература:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Босова Л. Л., Босова А.Ю. «Информатика-5», М: Бином. Лаборатория знаний, 2013.</li> <li>Босова Л.Л. Босова А.Л. «Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие», М: Бином. Лаборатория знаний, 2008. (<a href="http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/mp-5kl-fgos.pdf">http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/mp-5kl-fgos.pdf</a>)</li> </ol>

**Дидактические материалы:**  
 1. Презентация «Компьютерная графика. Инструменты графического редактора».  
**ЭОР:**

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД
	<p>Актуализация опорных знаний (фронтальный опрос):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Какие виды информации по способу восприятия вы знаете?</li> <li>- Назовите, с помощью, каких органов чувств мы воспринимаем следующую информацию?</li> <li>- Назовите с помощью, каких органов чувств мы воспринимаем следующую информацию?</li> <li>- Какие виды информации, по форме представления, вы знаете?</li> <li>- Определите, к какому виду информации по форме представления можно отнести следующие изображения?</li> <li>- Для каждой клавиши найдите соответствующую ей надпись.</li> <li>- Какие наглядные формы представления информации Вы знаете?</li> </ul> <p>(На экране изображены картинки, схемы, рисунки, диаграммы)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, что у меня изображено на слайде?</li> <li>- К какому виду информации по форме можно отнести следующее изображение?</li> <li>- В каких профессиях может применяться графическая информация?</li> <li>- Хорошо, ребята, вы назвали много профессий, но есть особая группа профессий, где используют информацию, представленную в графической форме. Это аниматоры, мультипликаторы, специалисты по рекламе, ученые.</li> <li>- Как Вы считаете, какой вид графики они используют?</li> <li>- Молодцы! Вы сформулировали тему нашего урока</li> <li>- Тема урока – Компьютерная графика</li> </ul> <p>Какая цель может стоять перед нами?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с графическим редактором.</li> </ul> <p>Какие задачи мы должны поставить для достижения этой цели?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изучить теоретические вопросы по компьютерной графике;</li> <li>- определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию и редактированию изображения;</li> <li>-закрепить навыки работы с графическим редактором;</li> </ul>	<p>Отвечают на вопросы</p> <p>Перечисляют.        Все это графическая форма представления информации.        Архитекторы, инженеры, модельеры, астрономы, пилоты и т.д.</p> <p>Они используют компьютерную графику</p> <p>Отвечают на вопросы</p>	

	<p>- проверить степень усвоения материала по предыдущим темам; Давайте составим план нашей работы.</p> <p>- Ребята, на ваш взгляд, какой вопрос самый важный в этой теме? Есть ли еще какие-либо иные вопросы, связанные с главным?</p> <p>- Чем похожа текстовая информация и графическая? В чем отличие? Каким путем можем получить эти сведения? Таким образом, мы с Вами определили цели урока.</p>	Составляют план работы	
<p>Основной этап. Осмысление.</p>	<p>- Как вы думаете, что такое компьютерная графика? Откройте учебник страница 74. Запишите определение «Компьютерная графика».</p> <p>- <u>Компьютерная графика</u> – это разные виды графических изображений, создаваемых или обрабатываемых с помощью компьютера.</p> <p>- Ребята, в чем же удобство использование программ компьютерной графики?</p> <p>- Верно, неправильный фрагмент (элемент) просто удаляется из памяти компьютера, и работа продолжается дальше.</p> <p>- Существует два вида графики: растровая – изображение состоит из точек-пикселей (показать); векторная – изображение состоит из простых геометрических фигур.</p> <p>- Сегодня мы познакомимся с одним из графических редакторов – редактором Paint.</p> <p>- А что такое графический редактор?</p> <p>– Графический редактор – это программа, предназначенная для создания поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений. Программа для обработки графической информации. (записать)</p> <p>- А все ли документы состоят только из текстовой или только из графической информации. А как называются такие документы?</p> <p>- Комбинированные (смешанные) документы – это документы, содержащие две или более формы представления информации. (записать)</p>	<p>Записывают в тетрадь</p> <p>.</p> <p>Садятся за компьютеры</p>	<p><i>Познавательные УУД:</i> - сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям.</p> <p><i>Регулятивные УУД:</i> - уметь самостоятельно контролировать своё время</p>
	<p>1. Окно графического редактора Paint можно открыть двумя способами:</p>	Работа за компьютером паре	

- Двойным нажатием на ярлык на Рабочем столе;
  - Пуск — Программы — Стандартные — Paint
2. Рассмотрите основные элементы рабочего окна графического редактора и подпишите их в карте заданий к уроку.  
Рассматриваем основные элементы рабочего окна графического редактора Paint:

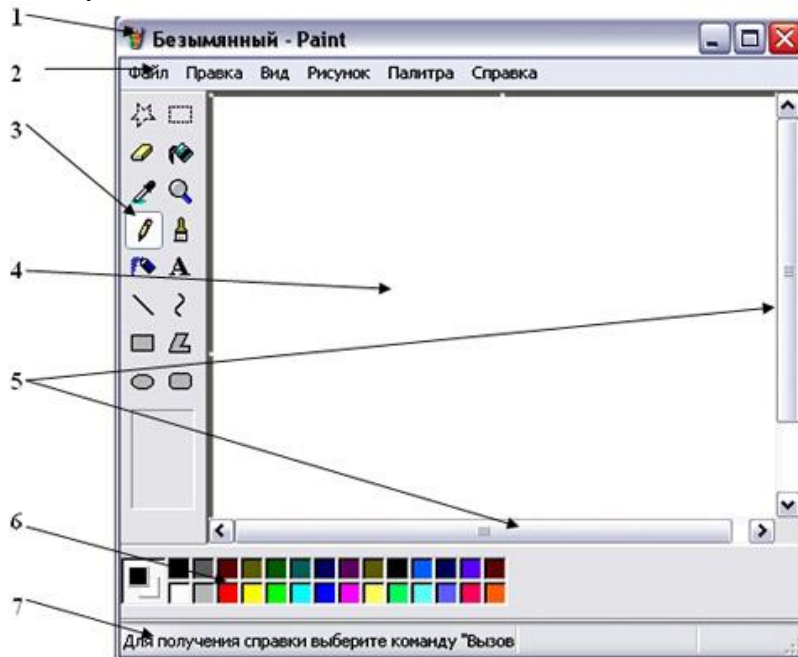


Рис. 1.1. Окно программы Paint

1. Строка заголовка;
2. Строка меню (кратко описываем каждый пункт, что бы ученик мог ориентироваться в окне программы);
3. Рассматриваем панель инструментов (сами инструменты будут рассматриваться позже); При выборе какого-либо инструмента в панели инструментов на панели настройки инструментов появляется (дополнительные настройки: толщина, форма и т.д.)
4. Рабочая область экрана;
5. Полосы прокрутки (появляются в том случае, если изображение не помещается в рабочую область экрана);



<p>6. Рассматриваем палитру: активный цвет, цвет фона, палитра цветов; 7. Строка состояния</p>		
<p>Физкультминутка )</p>		
<p>3. Ребята, а теперь Вы рассмотрите Панель инструментов и Палитру. Как Вы думаете, для чего предназначены эти инструменты? Поработайте каждым инструментом.</p>  <p>Рис. 1.2. Панель инструментов</p>	<p>Самостоятельное изучение элементов графического редактора Paint</p>	
<p>4. Изучите <i>Палитру цветов</i>. Если палитра отсутствует на экране, вызовите её командой <i>Вид – Палитра</i> (рис. 1.3.). Найдите область, которая отражает текущий цвет . Верхний квадрат – это текущий цвет, т.е. цвет которым рисуем, он выбирается левой кнопкой мыши, а цвет фона (нижний квадрат) – правой кнопкой мыши. Для изменения оттенков цветов зайдём в меню <i>Палитра – Изменить палитру</i> (рис.1.4.)</p>		



Рис. 1.3. Палитра цветов



Рис. 1.4. Изменение палитры

Скажите в результате нашей с вами деятельности, решили ли мы часть поставленных задач?

- да

Какие задачи остались нерешенными?

Работа с графическим редактором (работа с графическими примитивами).

*Практическая работа по отработке навыков работы с графическими примитивами.*

**Задание 1** - разделить подкову линиями на 3,4,5,6 частей.

Практическая работа  
Индивидуальная работа за компьютером

*Познавательные УУД:*  
- преобразование информации.  
*Регулятивные УУД:*  
- находить рациональные способы работы;  
*Личностные УУД:*  
- формирование интереса к изучению информатики через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения



3 части



4 части



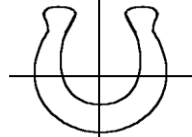
5 частей



6 частей



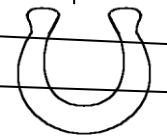
3 части



4 части

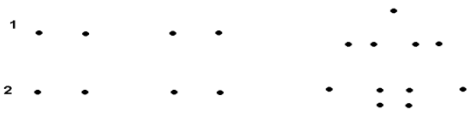


5 частей



6 частей

**Задание 2** – соединить точки линиями, чтобы получились конфета и елочка



**Задание 3** – раскрасить черно-белый рисунок

другим предметам и в жизни;



Заключительный этап. Рефлексия.

Скажите достигли ли мы цели нашего урока.  
В завершение урока предлагается учащимся высказать свое мнение об этапах урока, указать на возникшие трудности, подвести итоги урока.  
Выставить оценки за урок.

Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения и затруднения.

*Регулятивные УУД:*  
- уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;  
*Личностные УУД:*  
- формирование ценностных ориентиров и смыслов учебной деятельности на основе развития познавательных интересов, учебных мотивов,  
- устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом

Информация о домашнем задании.

Озвучивается домашнее задание:  
1. Базовый уровень: §11, вопросы 1-4, задания в РТ 138-140.

Записывают задания в дневники