



МБОУ
УСКЮЛЬСКАЯ
СОШ

КОНСПЕКТ УРОКА ИНФОРМАТИКИ И ИКТ В
5 КЛАССЕ

Составила: учитель информатики и ИКТ
Мальцева К.А.

Тема урока: Компьютерная графика.

Тип урока: Урок объяснения нового материала и первичного закрепления знаний

Форма работы: Фронтальная, индивидуальная, самостоятельная

Методы: Объяснительно - иллюстративный, словесный (беседа), практическая работа, применение этнокультурного компонента, применение здоровьесберегающих технологий

Место урока в учебном плане: 1 урок по теме «Компьютерная графика».

Цели урока:

расширить представления о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы её представления за счет графики; акцентировать внимание на графических возможностях компьютера.

Задачи урока:

- Обучающая – привитие учащимся техники создания изображений с помощью инструментов рисования: кисть и карандаш; ластик; инструменты рисования геометрических фигур; распылитель; заливка; палитра цветов, знакомство учащихся с техникой уральской лаковой росписи по металлу, ввести новые понятия, закрепить основной программный материал в процессе выполнения заданий.

- Развивающая – развивать логическое мышление, развитие композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения.

- Воспитательная – развивать познавательный интерес, воспитывать коммуникативную культуру, воспитание уважительного отношения к национальным традициям

Оборудование: мультимедийный проектор, персональный компьютер, карточки с кроссвордом, презентация “Компьютерная графика”, учебник Н. В. Макаровой “Информатика. 5- 6 класс».

Программное обеспечение:

1. Графический редактор Paint;
2. Презентация к уроку.

Время: 45 минут

6. Устройство вывода информации.

7. Печатающее устройство вывода.

- Проверьте себя (слайд 2).

- Сколько правильных ответов у вас получилось? Соберите мозаику из тех элементов, которые вы заработали. Что получилось?

- Изготовление подносов в своем роде является искусством.

3. Мотивационное начало урока. (слайд 3)

- По словам Эйнштейна «Искусство - выражение самых глубоких мыслей самым простым способом».

- Ребята, вы знаете кто такой Эйнштейн?

- Альберт Эйнштейн родился 14 марта 1879 года в южно-германском городе Ульме, в небогатой еврейской семье. Это физик-теоретик, один из основателей современной теоретической физики, лауреат Нобелевской премии, общественный деятель-гуманист. Почётный доктор около 20 ведущих университетов мира, член многих Академий наук.

- Ребята, а как вы понимаете это выражение?

- Посмотрите внимательно на следующие слайды. (слайд 4,5,6).

- Что вы можете сказать об этих картинах?

- Сегодня мы познакомимся с вами с одним из видов современного искусства, узнаем, кто и как его применяет. Откройте тетради и запишите число, тему урока «Компьютерная графика» (слайд 7)

4.Объяснение нового материала:

- Появившийся на свет младенец не умеет ни говорить, ни ходить (слайд 8).

- Он очень беспомощен. 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. (слайд 9)

- Но получив в руки карандаш, он неумело, но настойчиво пытается что – то нарисовать. Эти рисунки – одно из средств самовыражения маленького человека.

- Помните ли вы свои первые детские книжки? (слайд 10)

- Они были очень красочными, с множеством картинок. Эти картинки хотелось долго рассматривать, они казались волшебными. Да разве может быть интересной детская книжка без картинок!

- Сегодня в ваших школьных учебниках тоже много рисунков. Каких?

- Они помогают понять и усвоить даже самый трудный материал. (слайд 11, 12)

-Графические объекты вы встречаете каждый день. Например: рисунок, диаграмма, схема, график, фотография.

– А как вы понимаете, что такое графика?

- Графика – это изображения, созданные при помощи инструментов рисования и черчения (учащиеся записывают в тетрадь определение). (слайд 13)

- А как мы назовем все то, что создано при помощи ПК? (**слайд 14**)
- Существуют специальные программы для работы с текстом – текстовые редакторы, а для работы с графикой – ... (ответы учащихся) графические редакторы.
- Что называют графическим редактором? (**слайд 15**)
- Примеры компьютерной графики: мультфильмы, кинофильмы, реклама, клипы.
- Люди, каких профессий применяют компьютерную графику?
- Мы узнаем, если прочитаем текст, который находится у вас на партах.

Компьютерную графику применяют представители самых разных профессий:

- **архитекторы** при проектировании зданий;
- **инженеры-конструкторы** при создании новых видов техники;
- **астрономы** при нанесении новых объектов на карту звездного неба;
- **пилоты** при совершенствовании летного мастерства на специальных тренажерах, имитирующих условия полета;
- **обувщики** при конструировании новых моделей обуви;
- **мультипликаторы** при создании новых мультфильмов;
- **специалисты по рекламе** для создания интригующих роликов;
- **ученые** для воспроизведения явлений.

- Обратите внимание на доску.

1. Запуск Paint (**слайд 16**)

2. Окно Paint (**слайд 17**)

3. Основные элементы окна Paint (**слайд 18**)

I строка – строка заголовка и кнопки минимизации (закрывать, развернуть, свернуть).

II строка – строка Меню. (Команды Меню: «Файл», «Правка» для копирования, вставки и перемещения изображений, «Отменить», «Очистить» и др.)

Слева – панель инструментов.

Набор инструментов - содержит инструменты для рисования и выполнения операций над рисунком. Выбор инструмента осуществляется щелчком мыши.

Инструменты: «НАДПИСЬ», «ЗАЛИВКА», «КАРАНДАШ», «ЛАСТИК», «ЛИНИЯ», «ПРЯМОУГОЛЬНИК», «ОВАЛ» и др.

Область рисования - прямоугольная область на экране, предназначенная для расположения рисунка. Размеры области рисования можно задавать и изменять.

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

Геометрические фигуры: линия, прямоугольник, круг, называются графическими примитивами.

Выполните следующее задание (**слайд 19**).

5. Физкультминутка. (слайд 20)

Физминутка	Упражнения
Мы сидим за монитором Наблюдаем за курсором Вдруг курсор пропал с экрана Посмотрели мы направо Нет курсора там где право Посмотрели мы налево Нет курсора, что же делать? Мы посмотрим в уголок Может его гномик уволок Посмотрели в потолок Может спрятал паучок Снова включим монитор Там когда-то был курсор.	Поворот на лево Поворот на право (можно делать паузы и повторять упражнения) Поднимаем плечи - удивление Поворачиваем голову, смотрим направо Исходное положение Поворачиваем голову, смотрим налево Исходное положение Сморим в уголок Показываем как можно пальчиками схватить предмет. Посмотрели в верх Показываем как можно пальчиками спрятать предмет. Снова включим монитор Там когда-то был курсор.

6. Закрепление новых знаний.

- Итак, мы превращаемся с вами в «лакировальных» мастеров и будем расписывать подносы. Но, ни при помощи масляных красок и кистей, а при помощи Paint. (сидят за компьютеры)

- Прежде чем мы начнем, давайте совершим небольшую экскурсию в историю.

- Уральской художественной лаковой росписи по металлу более 250 лет. Этот промысел возник у демидовских крепостных мастеров. Превосходное качество металла позволяло изготавливать подносы различной формы: овальные, прямоугольные, многогранные и даже гитарообразные. Цвет фона мог быть синим, зеленым, красным и излюбленным черным.

- Сначала подносы просто покрывали лаком, чтобы сохранить изделие от коррозии, позднее по ним стали писать красками, золотом, серебром, изображая цветы, плоды, сцены из жизни. (слайд 21)

- Особенно известны и популярны тагильские расписные подносы, благодаря знаменитому «хрустальному» лаку крепостного художника Худоярова.(слайд 22)

- Мастерству росписи подносов будущие «лакировальные» мастера обучались более 10 лет в «живописном училище».

- А мы с вами поставили цель – расписать поднос за урок.

- Что нам поможет достичь поставленной цели? (Какой-то определенный план действий, алгоритм).

- Верно, мы будем следовать четкому алгоритму, технике росписи подносов.

- С чего начнем, как вы думаете?! (Откроем редактор Paint).

- Откройте, пожалуйста, графический редактор Paint .

- Выбор формы и размера подноса очень важны, т.к. именно они определяют композицию росписи. Вы видели, какие сложные бывают формы подносов.

- 1-й шаг. Мы будем расписывать поднос овальной формы. (слайд 23)

- 2-й шаг. Определяем композицию росписи.

- Плоды и фрукты расписывать легче, чем цветы. А так как мы с вами только знакомимся с техникой росписи и должны достичь поставленной цели, то раскрашивать мы будем фрукты. Красиво выглядит узор, когда в нем присутствуют элементы трех размеров, крупный, средний мелкий.

- А теперь переходим к основным этапам уральской росписи по металлу.

1 Этап. Вначале художник рисует замалевок - силуэты будущих цветов и листьев, определяя их размер, основную окраску, форму и расположение предметов.

- Какой инструмент рисования будем использовать на этом этапе работы с изображением?

- Что произойдет, когда контур закрашиваемой области имеет разрыв? - Как исправить ситуацию? Нарисуйте замалевок на своем подносе. (слайд 24,25,26)

2 этап. Бликовка.

- На этом этапе художник приступает к бликовке. Блики, или оживки, разложенные на выступающих частях цветов, усиливают игру света. Они как бы подчёркивают объёмность росписи. (слайд 27)

- Посмотрите, какие изменения возникли в рисунке?

- С помощью, каких инструментов рисования эти изменения были внесены?

3 этап. Чертёжка.

- На этом этапе длинной кистью очень лёгкими и быстрыми касаниями очерчивают загибающиеся лепестки, рисуют жилки в листе. (слайд 28)

- Какими инструментами вы будете пользоваться на этом этапе?(карандаш, масштаб)

4 этап. Уборка. Украшение борта подноса. (слайд 29)

- Уборка может быть скромной, а может соперничать с роскошными рамами для картин. Без уборки изделие выглядит незаконченным.

- Выполните уборку своего подноса.

- Молодцы! Полюбуйтесь на свое творение.

7. Рефлексия

- А теперь давайте проанализируем свою деятельность по вопросам, которые написаны у вас на карточках. Вы можете ответить на все вопросы, а можете выбрать любой из них:

- *Выполнение этой работы мне понравилось потому что* _____

- *Наиболее трудным мне показалось* _____

- *Самым интересным было* _____

- *Если бы я еще раз выполнял эту работу, то сделал бы следующее* _____

- *Я бы хотел попросить своего учителя* _____

- На какие вопросы вы ответили?

- Сегодня каждый из нас закончил урок с определенным настроением. Какое оно у вас я не знаю, а могу лишь догадываться.

- Для того чтобы передать эмоциональное настроение, при работе на компьютере используют смайлики (от англ. smile – улыбка). (слайд 30)

- Оцените себя, используя смайлики, которые лежат у вас на партах.

8. Постановка домашнего задания (слайд 31)

Обязательно: § 2.2 (стр. 38 – 39);

Дополнительно: мини-сообщение на тему “Графические редакторы”;
Нарисовать рисунок, распечатать или принести на дискете, диске.

9. Подведение итогов урока:

Обсуждение вопросов:

- С какой программой познакомились на уроке?
- Для чего она предназначена?
- Как запустить графический редактор?
- Из каких элементов состоит окно графического редактора?
- Что научились делать в графическом редакторе?
- Удовлетворены ли вы своей работой?
- Согласны ли вы с утверждением Эйнштейна что искусство – это выражение самых глубоких мыслей самым простым способом?
- С каким настроением вы работали на уроке?
- Что было на уроке самым запоминающимся?
- Было ли вам уютно на уроке?
- Где пригодятся Вам полученные знания?