**План урока по информатике и ИКТ**

Группа №15

Специальность: «Сварщик»

Преподаватель: Вариченко Эсфирь Юрьевна

**Тема урока**: Работа в растровом графическом редакторе.

**Тип урока**: комбинированный.

**Цель урока**: Сформировать навыки создания изображения в растровом графическом редакторе –Paint - при помощи стандартных фигур.

**Задачи:**

*Обучающие:*

1. Формирование навыков работы с инструментами рисования и редактирования в графическом редакторе Paint.
2. Обеспечить освоение приемов рисования линий и стандартных фигур, работы с фрагментами изображений, изменения рисунка, работы с буфером обмена.
3. Закрепить умение создавать и сохранять файлы в указанной папке.

*Развивающие:*

1. Развивать у учащихся умения:

- применять имеющиеся знания на практике,

- навыков планировать, контролировать и выполнять действие по заданному образцу;

- делать обобщения,

- принимать самостоятельное решение,

- навыки самоанализа и самоконтроля.

1. Развивать интерес к предмету.

*Воспитательные:*

1. Продолжить формирование:

- осознанной потребности в получении новых знаний и умений,

- способность к саморегуляции.

1. Содействовать развитию:

- аккуратности,

- внимательности,

- ответственности,

- собранности.

**Материальное и дидактическое обеспечение урока:** компьютер с установленной операционной системой Windows, графический редактор Paint, мультимедийный проектор, презентация, технологическая карта к практической работе.

Метод обучения: практический, с применением проблемного задания.

Ход урока

1. Организационная часть 1-2 мин.

|  |  |
| --- | --- |
| На улице зима и холодно. Настроение плохое и так хочется немного тепла и ярких цветов лета, а лучше ранней осени, когда отцветают цветы и созревают ягоды. Сегодня мы постараемся поднять себе настроение, создать самый яркий кусочек Сахалинской осени. | Включение учащихся в деятельность на личностно- значимом уровне, возникновение. положительной эмоциональной направленности,  (На доске повесить изображение конечного результата работы) |

1. . Цель и тема урока. 4-5 мин

|  |  |
| --- | --- |
| П: Каждый человек в душе немного художник. Даже если он ни разу в жизни не создал ни одного произведения искусств, он видит красоту нашего мира, насыщенность его цветов, обращает внимание на симметричность - не симметричность фигур вокруг. Многие просто не знают как это изобразить. Сегодня на уроке мы наконец-то станем художниками – мы будем рисовать, а точнее создавать рисунки на компьютере. Какие программы для рисования вы знаете?  У: Paint.  П: И значит тема нашего урока:  У: Работа в программе Paint.  П: Но мы с вами знаем, что рисование в Paint при помощи карандаша и кисточки – это очень сложный процесс. Есть в редакторе другие способы создания изображений?  У: Стандартные фигуры.  П: Какую же мы сегодня поставим перед собой цель?  У: Научится создавать изображения при помощи стандартных фигур. | Мотивация учащихся, настрой на положительный результат и подведение к формулированию темы и цели урока.  (Записать на доске тему урока) |

1. Актуализация опорных знаний 10 мин

|  |  |
| --- | --- |
| П: Прежде чем приступим к созданию рисунка давайте вспомним все что мы уже знаем о Paint.  Подпишите листочки, которые лежат перед вами. На доске будут вопросы и варианты ответов. Ваша задача написать номер вопроса и номер ответа.  А теперь перед вами правильные ответы. Проверьте себя и поставьте оценку по следующим критериям. | Презентация на доске с вопросами.(Прил 1)  Последний слайд с правильными ответами и критерии оценки. |

1. Практическая работа. 20 мин

|  |  |
| --- | --- |
| 4.1. *Постановка учебной задачи и составление алгоритма действий.*  П: Сегодня мы с вами нарисуем ветку рябины.  Кто сможет рассказать как можно это сделать? Давайте посмотрим на нее. Наша ветка состоит из частей, которые мы с вами можем нарисовать при помощи стандартных фигур и инструментов Paint. Чтобы достигнуть нашей цели, т. е нарисовать ветку рябины, надо просто разложить алгоритм выполнения задачи на несколько этапов, как мы с вами говорили ранее – на более упрощенные алгоритмы, которые, в свою очередь, можно разложить на еще более простые. Теперь давайте составим алгоритм рисования ветки рябины.   * 1. Нарисовать окружность при помощи инструментов овал, заливка и кисть. (алгоритм рисования окружности в технологической карте)   2. Нарисовать листочек рябины при помощи инструментов кривая и заливка (не забываем о прожилках) (алгоритм рисования кривой в технологической карте).   3. Нарисовать центральную ветку при помощи инструмента кривая, карандаш и заливка.   4. Нарисовать боковые ветки инструментом кривая.   5. При помощи действий Копировать, Вставить создать гроздь рябины. Предварительно подумайте о порядке расположения ягод в грозди.   6. При помощи действий Копировать, Вставить, Повернуть, Наклонить создайте веточки с листьями. Предварительно подумайте о положении и размере листочков.   7. По желанию можете дополнить свой рисунок другими элементами.   Теперь каждый из вас создаст по данному алгоритму свою ветку рябины, а потом мы все вместе посмотрим у кого как получилось. Сохраните свой рисунок в файле под своей фамилией в КОМПЬЮТЕР\PABLIK100\15 группа.  4.2 *Самостоятельная работа учащихся*. | 5-7 мин  На экране конечный результат  На доске схематично выписывается алгоритм создания ветки рябины.      15 мин |

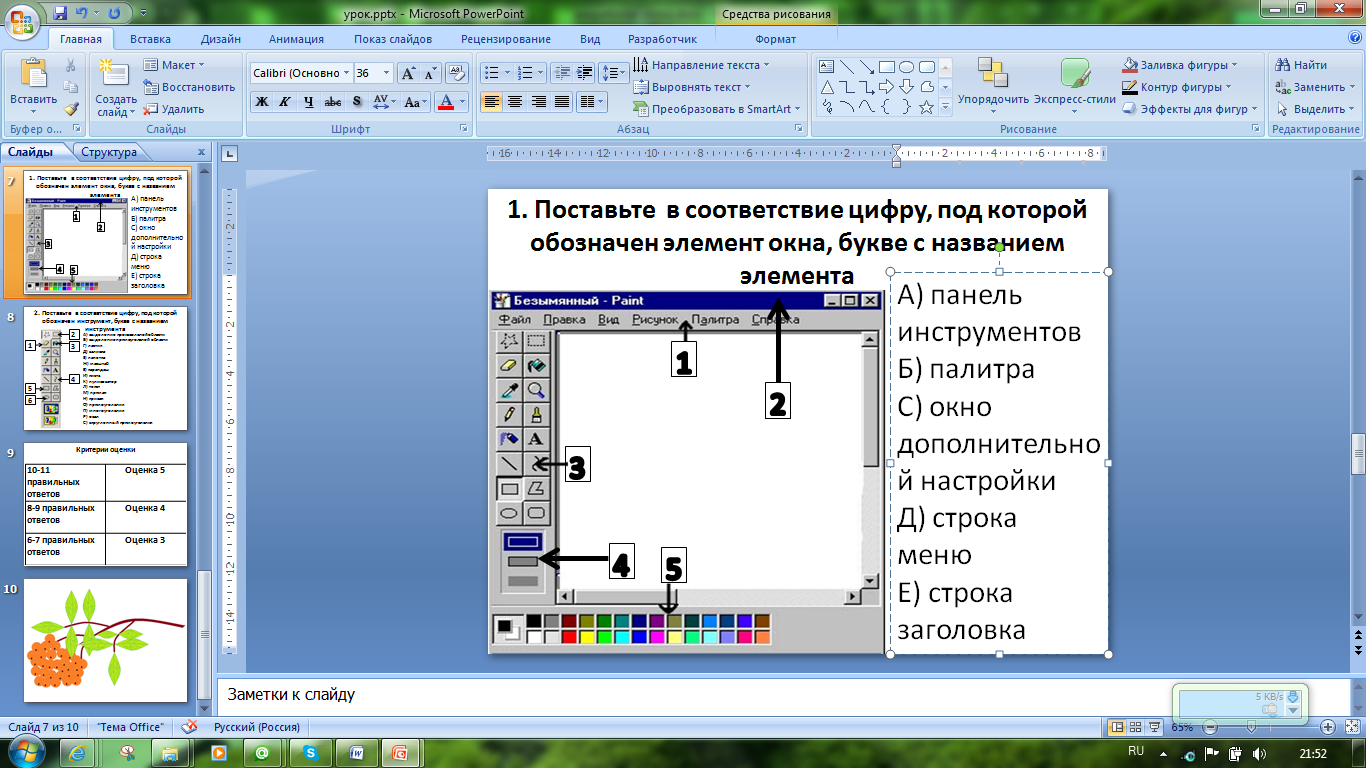
1. Коллективная проверка 5 мин

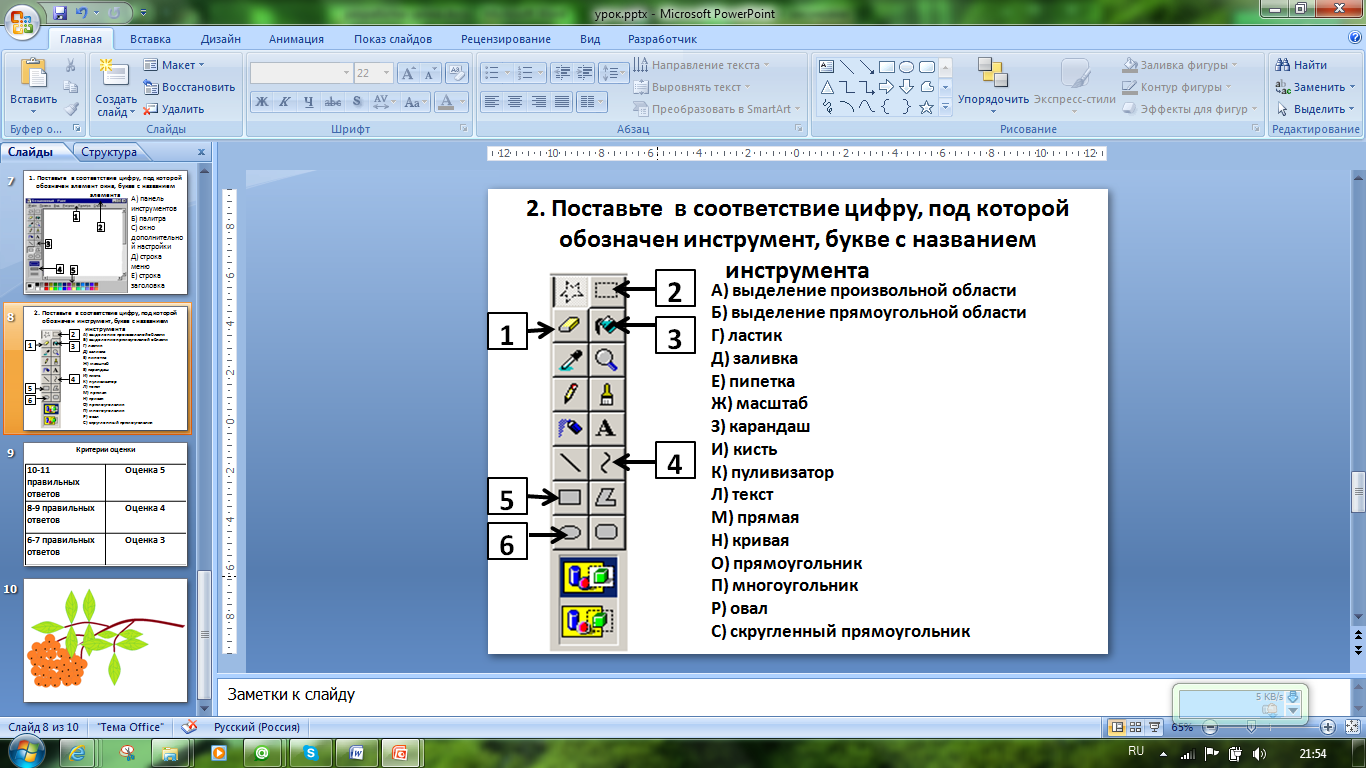
|  |  |
| --- | --- |
| Проверка и коллективное оценивание работ.  Оценка выводится из трех оценок –  1.оценка за опрос.  2. оценка группы за рисунок.  3. оценка преподавателя за рисунок. | Рисунок каждого выводится на экран происходит коллективное обсуждение результата работы и выставление оценки. Преподаватель корректирует, если есть необходимость.  Оригинал висит на доске. |

1. Рефлексия 3 мин

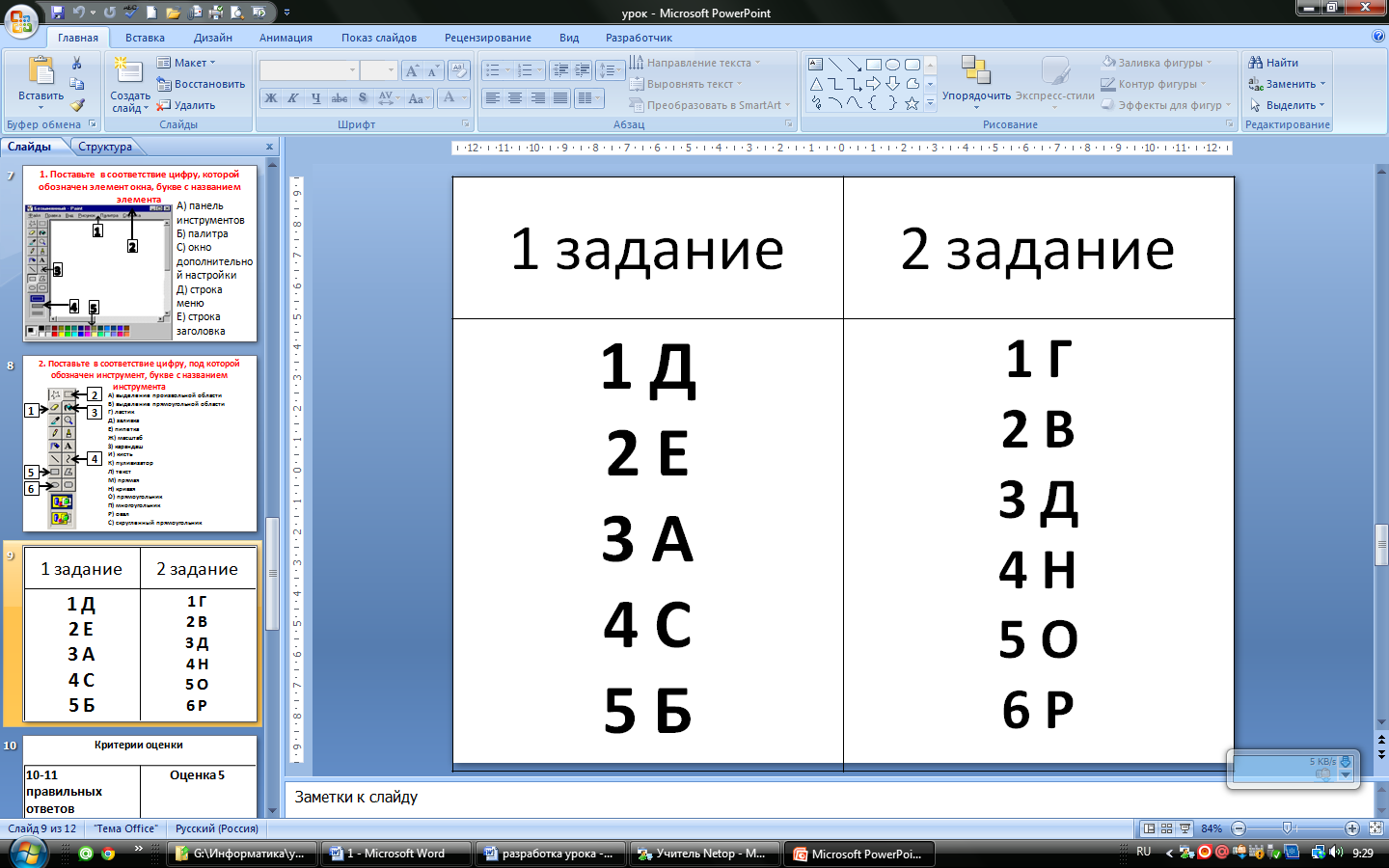
|  |  |
| --- | --- |
| П: Ответьте, пожалуйста, на вопросы в листочках которые лежат перед вами, допишите предложения | Работа с листами самооценки |

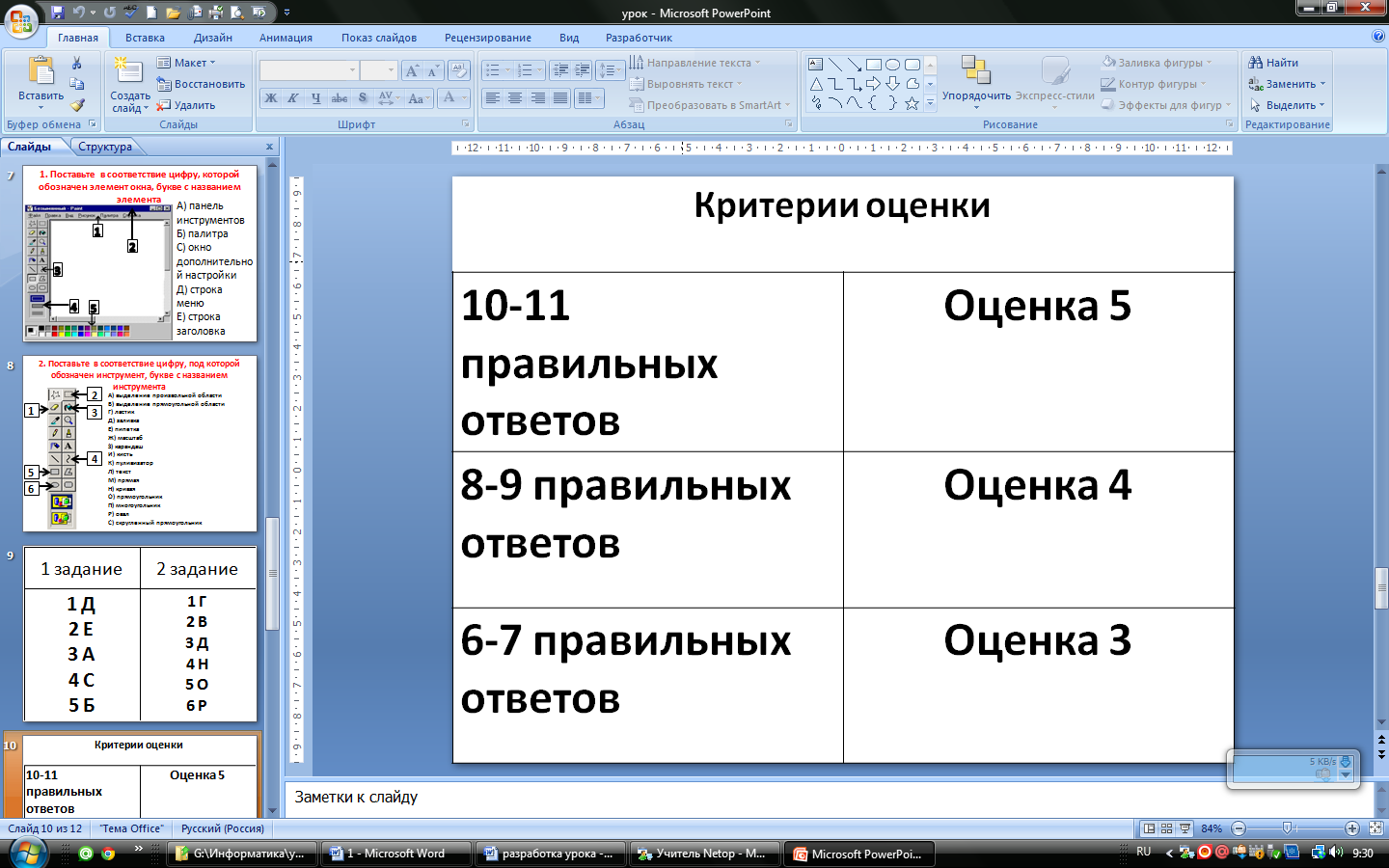
.Приложение 1





Правильные ответы:





Приложение 2.Технологическая карта урока

Практическая работа № 30.

**Работа в программе Paint**

Цели:

Научиться работать с инструментами рисования и редактирования в графическом редакторе Paint. Освоить приемы

- рисования линий и стандартных фигур,

- работы с фрагментами изображений,

- изменения рисунка,

-работы с буфером обмена.

Закрепить умение создавать и сохранять файлы в указанной папке.

**Теоретическая часть.**

Графический редактор Paint – растровый графический редактор, с помощью которого можно изучить основные приемы работы с компьютерной графикой и основные приемы работы с объектами.

Графический редактор Paint запускают командой:

**Пуск ⭢ Программы ⭢ Стандартные ⭢ Paint.**

*Приемы работы с инструментами:*

Чтобы нарисовать прямую линию необходимо:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\111.gif в наборе инструментов.
   * Выберите ширину будущей линии под набором инструментов.
   * Выберите цвет будущей линии на палитре.
2. Перетащите указатель мыши (не отпуская левой кнопки) от начальной точки линии до ее конечной точки.

Чтобы нарисовать кривую линию необходимо:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_122.gif в наборе инструментов.
   * Выберите ширину будущей линии под набором инструментов.
   * Выберите цвет будущей линии на палитре.
2. Нарисуйте прямую линию.
3. Установите указатель в место, где будет середина дуги (изгиб) и нажмите кнопку мыши, а затем измените кривизну дуги путем перетаскивания указателя не отпуская кнопку мыши.
4. Если ваши кривая должна иметь 1 дугу (один изгиб), то выгнув кривую щелкните мышью.
5. Если ваша кривая будет иметь две дуги (изгибаться в двух местах), то повторите п.3.

Чтобы нарисовать эллипс и круг:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_155.gif в наборе инструментов.
2. Выберите цвет границы фигуры на палитре.
3. Чтобы заполнить фигуру, выберите цвет, используя правую кнопку мыши, а затем выберите тип заполнения в окне дополнительных настроек под набором инструментов.
4. Чтобы нарисовать эллипс, перетащите указатель по диагонали предполагаемого прямоугольника.
5. Чтобы нарисовать круг, нажмите клавишу **SHIFT** и не отпускайте ее до тех пор, пока фигура не будет завершена.

Чтобы нарисовать прямоугольник и квадрат:

1. Чтобы нарисовать прямоугольник, выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_133.gif в наборе инструментов. Чтобы нарисовать скругленный прямоугольник, выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_166.gif в наборе инструментов.
2. Выберите цвет границы прямоугольника на палитре.
3. Чтобы заполнить фигуру, выберите цвет, используя правую кнопку мыши, а затем выберите тип заполнения под набором инструментов.
4. Чтобы нарисовать прямоугольник, перетащите указатель по диагонали будущего прямоугольника в нужном направлении.
5. Чтобы нарисовать квадрат, нажмите клавишу **SHIFT** и не отпускайте ее до тех пор, пока фигура не будет завершена.

Чтобы нарисовать многоугольник:

1. Выберите C:\Documents and Settings\KHasanovIM\Мои документы\Мои рисунки\pic\panel.bmp в наборе инструментов, а затем выберите цвет границы многоугольника на палитре.
2. Чтобы заполнить фигуру, выберите цвет, используя правую кнопку мыши, а затем выберите тип заполнения под набором инструментов.
3. Перетащите указатель, нажимая кнопку мыши в каждой вершине многоугольника. В последней вершине нажмите кнопку мыши дважды.

Чтобы многоугольник содержал только углы по 45 и 90 градусов, нажмите клавишу **SHIFT** и не отпускайте ее до тех пор, пока фигура не будет завершена.

Чтобы ввести и отформатировать текст:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_100.gif в наборе инструментов.
2. Создайте надпись: перетащите указатель по диагонали, а затем выберите шрифт, начертание и размер.
3. Установите указатель внутрь надписи и нажмите кнопку мыши, а затем введите текст.
   * Размеры и положение надписи могут быть изменены пользователем.
   * Чтобы изменить цвет текста, выберите нужный цвет на палитре.
   * Чтобы разместить текст на цветном фоне, выберите C:\Documents and Settings\KHasanovIM\Мои документы\Мои рисунки\pic\panel.bmp в наборе инструментов. Чтобы выбрать другой фоновый цвет, укажите на нужный цвет на палитре и нажмите правую кнопку мыши.
4. Чтобы вставить текст в рисунок, установите указатель вне надписи и нажмите кнопку мыши. После этого текст становится графическим объектом и не доступен для редактирования.

Чтобы закрасить область или объект:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_44.gif в наборе инструментов, а затем выберите цвет на палитре.
2. Укажите на область или объект, который следует заполнить, и нажмите кнопку мыши:
   * Чтобы использовать фоновый цвет, нажмите левую кнопку мыши.
   * Чтобы использовать основной цвет, нажмите правую кнопку мыши.

**Советы**

* + Если граница фигуры не является непрерывной (незамкнута), указанным цветом будут заполнены другие области рисунка. Чтобы найти разрыв, укажите на **Масштаб** в меню **Вид**, а затем выберите **Крупный** или **Выбрать**. Соедините разрыв любым инструментом рисования.

Чтобы рисовать с помощью кисти :

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_88.gif в наборе инструментов, а затем выберите размер и форму кисти под набором инструментов в окне настроек.
2. Выберите цвет на палитре.
3. Перетащите указатель.

Чтобы рисовать с помощью распылителя:

* Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_99.gif в наборе инструментов.
  + Выберите размер распылителя в области настроек под набором инструментов.
  + Выберите цвет распылителя на палитре.
* Перетащите указатель. Чтобы использовать основной цвет, удерживайте левую кнопку мыши, а чтобы фоновый -- правую.

Чтобы изменить палитру:

1. Выберите на палитре цвет, который следует изменить.
2. Выберите **Изменить палитру** в меню **Параметры**.
3. Нажмите кнопку "Определить цвет", а затем измените значения компонентов цвета, используя модель RGB (красный, зеленый, синий) или HLS (оттенок, контраст, яркость).
4. Нажмите кнопку "Добавить в набор".

**Советы**

* Чтобы сохранить измененную палитру, выберите **Сохранить палитру** в меню **Параметры**.
* Чтобы загрузить сохраненную палитру, выберите **Загрузить палитру** в меню **Параметры**.

Чтобы скопировать цвет объекта:

1. Выберите C:\Documents and Settings\KHasanovIM\Мои документы\Мои рисунки\pic\panel.bmp в наборе инструментов.
2. Укажите на объект, цвет которого следует скопировать, и нажмите кнопку мыши.
3. Укажите на объект или область, цвет которой следует изменить, и нажмите кнопку мыши.

Чтобы очистить небольшую область:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\22.gif в наборе инструментов.
   * Чтобы изменить размер ластика, выберите нужную форму в области настроек под набором инструментов.
   * Очищенная область будет заполнена текущим фоновым цветом. Чтобы выбрать другой фоновый цвет, укажите на нужный цвет на палитре и нажмите правую кнопку мыши.
2. Перетащите указатель по области, которую следует очистить.

Чтобы очистить большую область:

1. Выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_11.gif или C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_22.gif в наборе инструментов, а затем выделите область, которую следует очистить, с помощью мыши. Очищенная область будет заполнена текущим фоновым цветом.
2. Чтобы выбрать другой фоновый цвет, укажите на нужный цвет на палитре и нажмите правую кнопку мыши.
3. Выберите **Очистить выделение** в меню **Правка** или нажмите клавишу **DELETE.**

Чтобы отменить изменения:

1. Выберите **Отменить** в меню **Правка**. Пользователю разрешается отменить три последних изменения.

Чтобы выделить фрагмент рисунка:

1. Чтобы выделить прямоугольную область, выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_22.gif в наборе инструментов, а затем заключите нужную область в пунктирный прямоугольник.
2. Чтобы выделить произвольную область, выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\paint_11.gif наборе инструментов, а затем протащите указатель вокруг нужной области.

**Совет**

Чтобы снять выделение, установите указатель вне выделенной области и нажмите кнопку мыши.

Чтобы скопировать фрагмент:

1. Выделите фрагмент, который следует скопировать,
   * Чтобы вставить фрагмент на непрозрачном фоне, выберитеC:\I386\Мои документы\Мои рисунки\pnt00013.gif
   * Чтобы вставить фрагмент прозрачном фоне, выберите C:\I386\Мои документы\Мои рисунки\pnt00018.gif.
2. Выберите **Копировать** в меню **Правка**.
3. Выберите **Вставить** в меню **Правка**.
4. Перетащите выделенный фрагмент на нужное место.
5. Чтобы снять выделение, установите указатель вне выделенной области и нажмите кнопку мыши.

**Советы**

* + Чтобы вставить несколько копий объекта, нажмите клавишу **CTRL** и не отпускайте ее до тех пор, пока перетаскивание объекта не будет завершено. Данную процедуру можно повторить любое число раз.
  + Нельзя вставить рисунок, если нажата кнопка "Надпись".

Чтобы отразить или повернуть рисунок или объект:

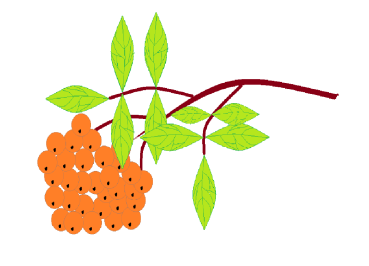
1. Выделите объект или область, которую следует отразить или повернуть (незабудьте про прозрачность фона).
2. Выберите **Отразить/повернуть** в меню **Рисунок**.
3. Выберите нужное действие.

Чтобы растянуть или наклонить объект:

1. Выделите объект, который следует растянуть или наклонить.
2. Выберите **Растянуть/наклонить** в меню **Рисунок**.
3. Выберите нужные параметры растяжения и наклона.

**Практическая часть**

**Задание № 1.** Создать рисунок по образцу.



Алгоритм выполнения:

* 1. Нарисовать окружность при помощи инструментов овал, заливка и кисть (алгоритм рисования окружности в технологической карте).
  2. Нарисовать листочек рябины при помощи инструментов кривая и заливка (не забываем о прожилках) (алгоритм рисования кривой в технологической карте).
  3. Нарисовать центральную ветку при помощи инструмента кривая, карандаш и заливка.
  4. Нарисовать боковые ветки инструментом кривая.
  5. При помощи действий Копировать, Вставить создать гроздь рябины. Предварительно подумайте о порядке расположения ягод в грозди.
  6. При помощи действий Копировать, Вставить, Повернуть, Наклонить создайте веточки с листьями. Предварительно подумайте о положении и размере листочков.
  7. По желанию можете дополнить свой рисунок другими элементами.

**Задание № 2.**

Сохраните свой рисунок в файле под своей фамилией в КОМПЬЮТЕР\PABLIK100\15 группа.

Приложение 3. Лист самооценки

|  |  |
| --- | --- |
| Выбери ответ из предложенных вариантов: | |
| 1. На уроке я работал  2. Своей работой на уроке  3. Материал урока мне был | активно / пассивно  доволен / не доволен  понятен / не понятен  полезен / бесполезен  интересен / скучен  легким / трудным |

Допиши предложения:

|  |
| --- |
| Сегодня на уроке я узнал что |
| Сегодня на уроке я научился |