

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА
Графические редакторы.
(Тема урока)

1. **ФИО (полностью)** *Котова Галина Петровна*
2. **Место работы** *МБОУ СОШ № 10, ст. Новопокровская, Краснодарский край*
3. **Должность** *Учитель информатики*
4. **Предмет** *Информатика*
5. **Класс** *8 класс*
6. **Тема и номер урока в теме** *Графические редакторы. (Урок 23)*
7. **Базовый учебник** *«Информатика-базовый курс», 8 класс Семакина И., Залоговой Л., Русакова С., Шестаковой Л., издательство «Бином. Лаборатория знаний», 2009 г.*

8. Цель урока:

- a. познакомить учащихся с возможностями графических редакторов*
- b. изучить интерфейс растрового графического редактора*
- c. знать основные примитивы для работы с графическими объектами*
- d. научить учащихся основным приёмам работы в растровом графическом редакторе*

9. Задачи:

-образовательные

- ✓ Практически познакомить учащихся с инструментами растрового графического редактора
- ✓ Научить копировать и перемещать фрагменты изображения, использовать откат, редактирование
- ✓ Изменять рабочий и фоновый цвет
- ✓ Освоить способы монтажа сложных графических объектов.

-развивающие

- ✓ развитие познавательных интересов, мышления, внимания,
- ✓ умение работать с простейшими изображениями, построить геометрические фигуры,
- ✓ умение сохранять результаты своей работы в различных формах, преобразовывать готовые изображения

10. Тип урока: *Введение нового материала с использованием ЭОР НП и самостоятельной практической деятельности учащихся*

11. Формы работы учащихся: *фронтальная, индивидуальная практическая работа*

12. Необходимое техническое оборудование: *компьютер с интерактивной доской и проектором. Компьютерный класс – 12 ученических компьютеров + учительский. Набор электронных дидактических материалов для индивидуальной работы.*

13. Структура и ход урока

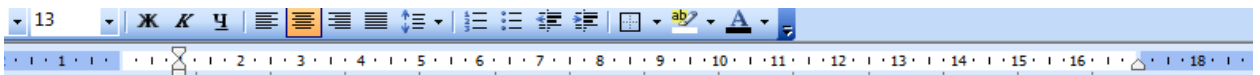
Таблица 1.

СТРУКТУРА И ХОД УРОКА

№	Этап урока	Название используемых ЭОР (с указанием порядкового номера из Таблицы 2)	Деятельность учителя (с указанием действий с ЭОР, например, демонстрация)	Деятельность ученика	Время (в мин.)
1	2	3	5	6	7
1	Организационный момент		Приветствует учеников, объявляет тему и цели урока	Прислушиваются, работают в тетради	2
2	Актуализация знаний	Растровая и векторная графика (№1 из табл. 2) Особенности растровой графики (№ 2)	Повторение с помощью ЭОР, подготовка к восприятию новой темы	Отвечают на вопросы учителя	5
3	Изучение нового материала	Базовые инструменты PAINT (№ 3) Создание изображения (№ 4) Закрашивание (№ 5)	Объяснение нового материала в режиме беседы с демонстрацией материалов ЭОР	Воспринимают информацию учителя, поддерживают диалог, отвечают на вопросы, конспектируют изучаемый материал	25

4	Формулировка учителем задания для проверки полученных знаний по новому материалу	Практическое задание № 11	Формулирует задание, оказывает консультативную помощь	Выполняют индивидуально за компьютерами по сформулированному заданию. Учащимся, знакомым с графическим редактором можно дать задание на свободную тему с условием присутствия на рисунке всех заданных элементов.	8
5	Анализ выполненного задания. Подведение итогов		Анализирует результаты выполнения учащимися задания, исправляет ошибки	Воспринимают информацию учителя, задают вопросы	2

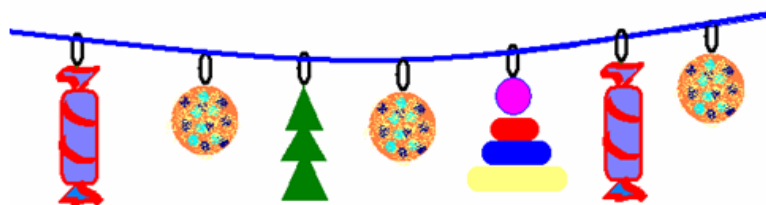
Практическое задание № 11



Практическое задание №11

Тема: Создание изображения в растровом графическом редакторе.

- С помощью графического редактора Paint нарисовать одно из следующих изображений:



Вариант 1

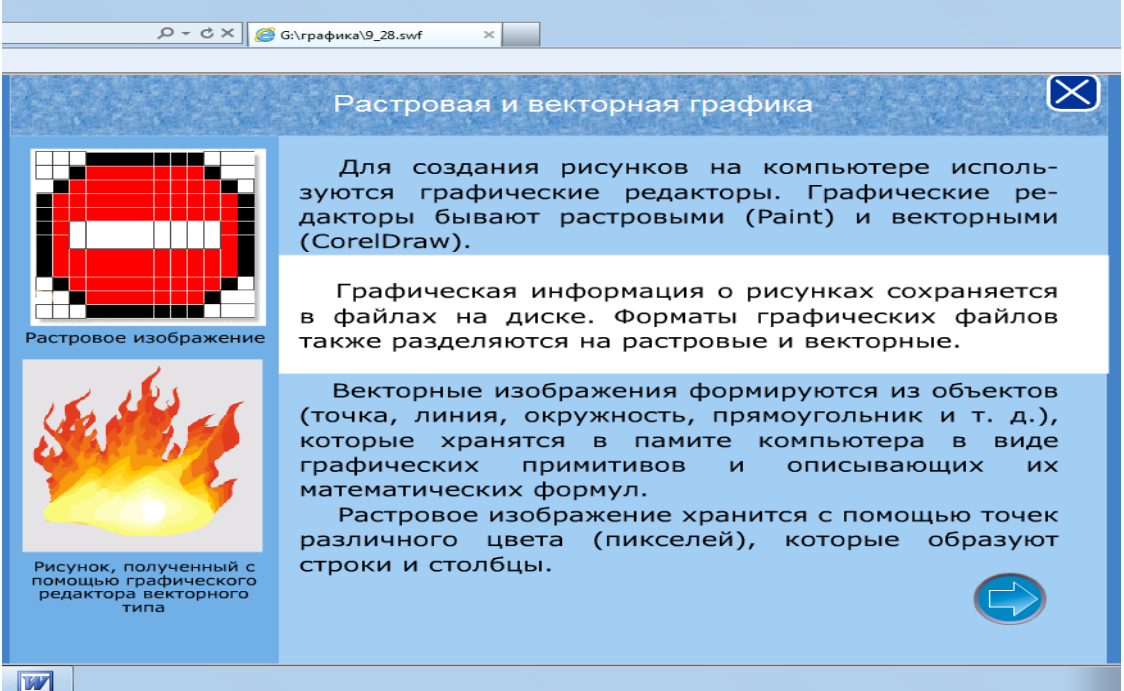


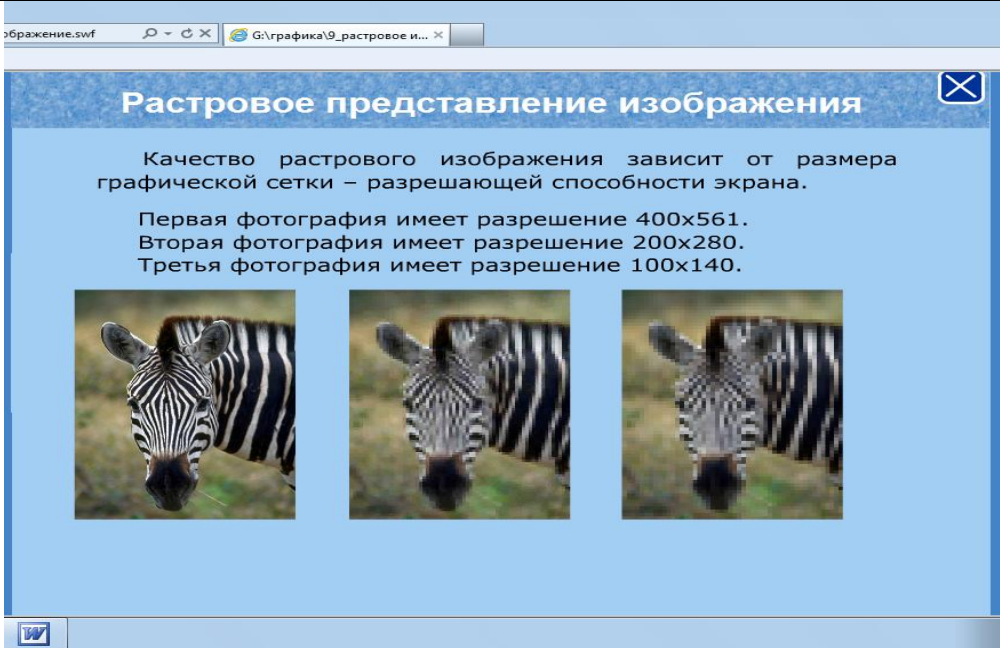
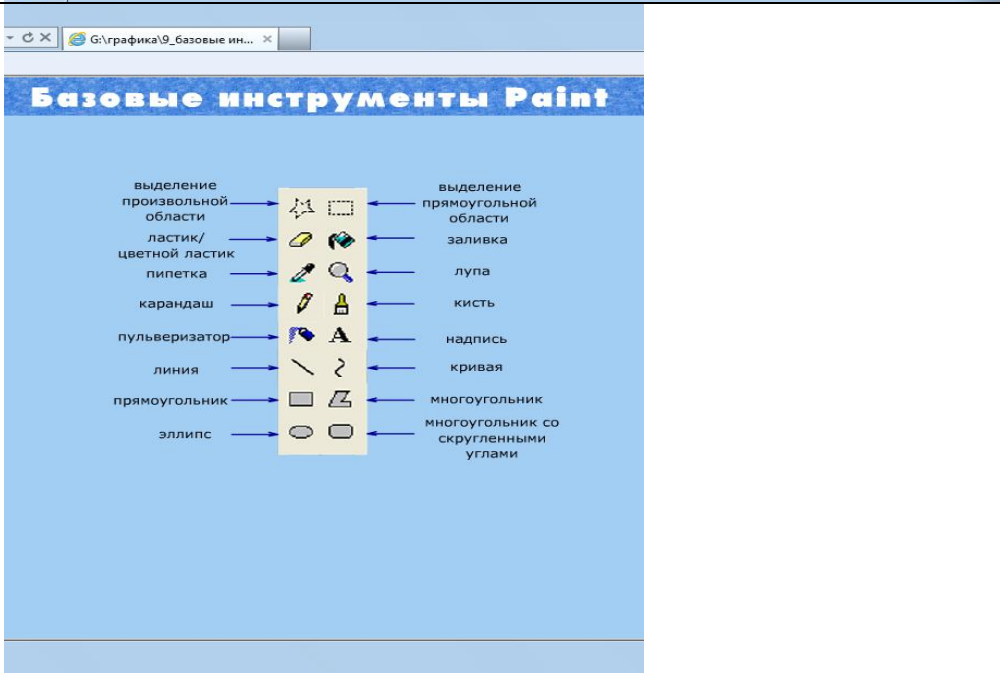
Приложение к плану-конспекту урока

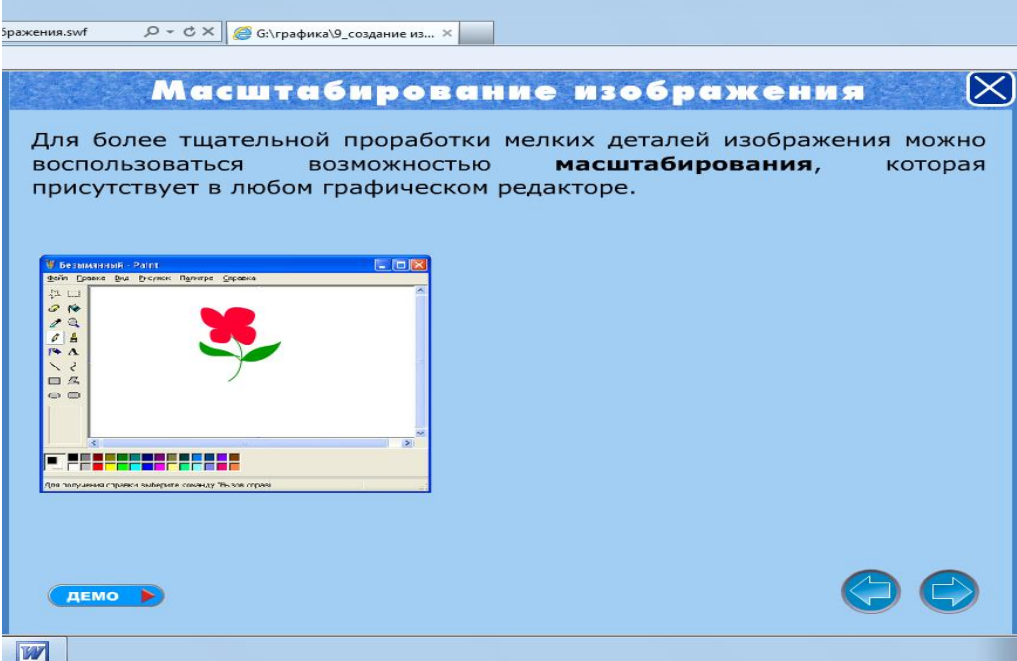
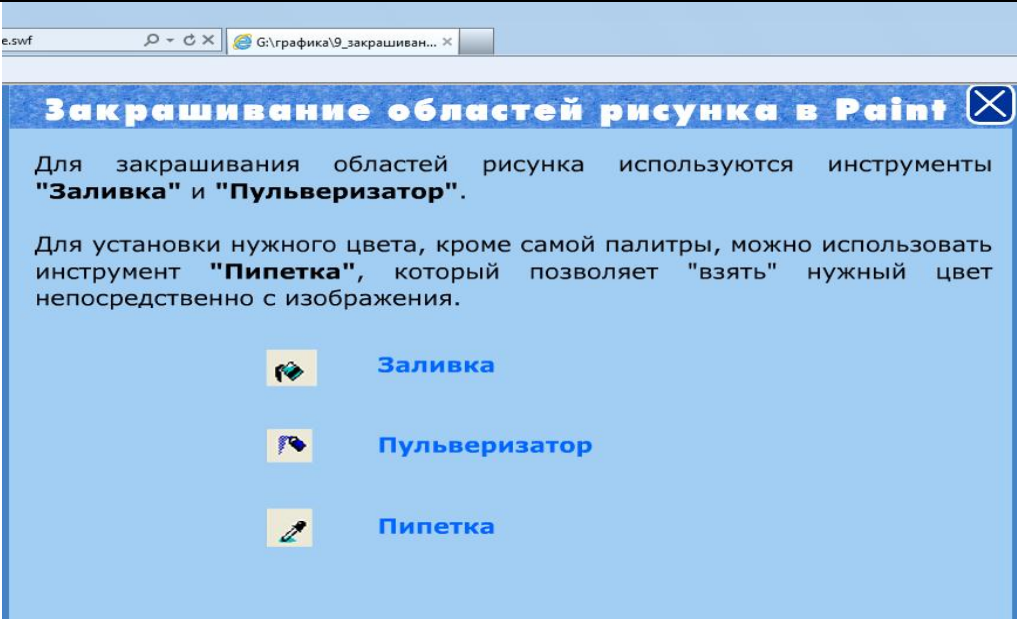



Графические редакторы.
(Тема урока)

Таблица № 2

ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ НА ДАННОМ УРОКЕ ЭОР

№	Название ресурса	Тип, вид ресурса	Форма предъявления информации (иллюстрация, презентация, видеофрагменты, тест, модель и т.д.)	Ссылка на ресурс, обеспечивающий доступ к ЭОР (ресурсы взяты с сайтов http://school-collection.edu.ru http://www.fcior.edu.ru)
1	Растровая и векторная графика	Информационный	Демонстрационный имитатор	 <p>Для создания рисунков на компьютере используются графические редакторы. Графические редакторы бывают растровыми (Paint) и векторными (CorelDraw).</p> <p>Графическая информация о рисунках сохраняется в файлах на диске. Форматы графических файлов также разделяются на растровые и векторные.</p> <p>Векторные изображения формируются из объектов (точка, линия, окружность, прямоугольник и т. д.), которые хранятся в памяти компьютера в виде графических примитивов и описывающих их математических формул.</p> <p>Растровое изображение хранится с помощью точек различного цвета (пикселей), которые образуют строки и столбцы.</p>

2	Особенности растровой графики	Информационный	Слайд	 <p>Растровое представление изображения</p> <p>Качество растрового изображения зависит от размера графической сетки – разрешающей способности экрана.</p> <p>Первая фотография имеет разрешение 400x561. Вторая фотография имеет разрешение 200x280. Третья фотография имеет разрешение 100x140.</p>
3	Базовые инструменты	Информационный	Демонстрационный имитатор	 <p>Базовые инструменты Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> выделение произвольной области ластик/цветной ластик пипетка карандаш пульверизатор линия прямоугольник эллипс выделение прямоугольной области заливка лупа кисть надпись кривая многоугольник многоугольник со скругленными углами

4	Файлы и файловая система	Информационный	Демонстрационный имитатор	 <p>Масштабирование изображения</p> <p>Для более тщательной проработки мелких деталей изображения можно воспользоваться возможностью масштабирования, которая присутствует в любом графическом редакторе.</p> <p>ДЕМО</p>
5	Закрашивание областей	Информационный	Демонстрационный имитатор	 <p>Закрашивание областей рисунка в Paint</p> <p>Для закрашивания областей рисунка используются инструменты "Заливка" и "Пульверизатор".</p> <p>Для установки нужного цвета, кроме самой палитры, можно использовать инструмент "Пипетка", который позволяет "взять" нужный цвет непосредственно с изображения.</p> <ul style="list-style-type: none">  Заливка  Пульверизатор  Пипетка