**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**ДЕТЕЙ**

**«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА г. НАРЬЯН-МАРА»**

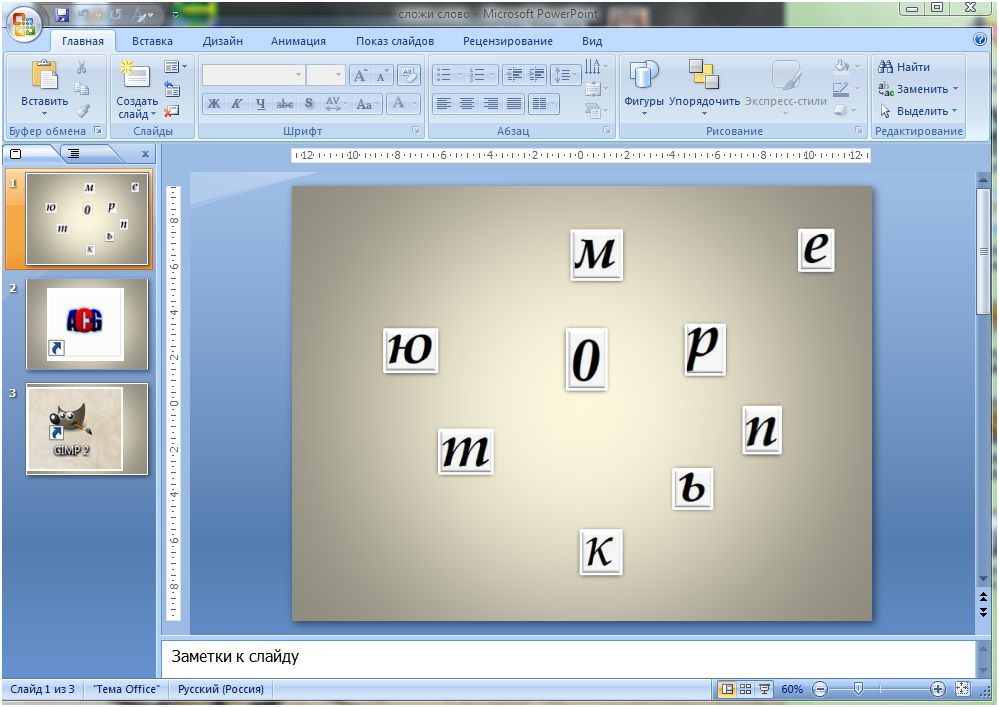
**Игровой компьютерный клуб «Маяк»**

**Разработка открытого занятия**

**ПРИКЛАДНЫЕ ПРОГРАММЫ**

C:\Users\я\Desktop\все\открытое занятие\ярлык.JPG





**педагог дополнительного образования**

**Скачкова Ирина Борисовна**

**март 2013 г.**

ВВЕДЕНИЕ

Широкое применение современных информационных технологий в различных областях деятельности человека привело к интенсивному развитию *программного обеспечения (ПО)* – совокупности программных средств, предназначенных для создания, обслуживания и нормального функционирования систем обработки информации на основе вычислительной техники.

**ТЕМА**: ПРИКЛАДНЫЕ ПРОГРАММЫ

ТЕЗАУРУС

**Прикладная программа** - прикладной называют программу для решения конкретной задачи пользователя.

**Утилита**, или сервисная программа, — вспомогательная компьютерная программа для выполнения типовых задач,

**Графический редактор**  — программа, осуществляющая работу с **графической** информацией (штриховыми и растровыми изображениями).

**Цель** занятия: Введение в программы ACG и GIMP.

**Задачи**:

* образовательная – интерфейс и основные возможности программы ACG;

- интерфейс и панель «кисти» программы GIMP;

* воспитательная - реализация навыков индивидуальной и групповой работы, формирование лидерских навыков;
* развивающая – тренировка комбинированного мышления ( интеллектуальные разминки) и пространственной ориентации.

**ХОД ЗАНЯТИЯ**

Этап 1.

Повторение пройденного в новом образе: -показ презентации по охране труда при работе за компьютером в прикладной программе POWER POINT (приложение1,2) Определение достоинств и недостатков данной презентации ( отсутствие музыкального сопровождения и т.д). Общее обсуждение.

Представление отдельного слайда с набором отдельных букв в хаотичном расположении ( компьютер). Необходимо сложить слово методом перетаскивания букв по слайду.(приложение 3)

Проводится беседа о дополнительных возможностях программы POWER POINT, которые учащиеся нашего клуба «МАЯК» могут использовать на школьных мероприятиях.

( приложения 1, 2 и 3)

Этап 2.

Подготовка к работе на компьютере. Разминка – деятельность на закрепление пространственной ориентации – графический диктант по заданному алгоритму. Данная разминка проводится после каждого ознакомления с определенной программой и в конце занятия. В результате, у каждого учащегося должны быть подготовлены 3 ненецких орнамента - «локоть лисы», «уши зайца» и «рога оленя» ( приложения 4, 4-1, 5, 6 и 7). Каждому учащемуся выдаются по 3 разлинованных листа бумаги и фломастеры.

Этап 3.

Знакомство с интерфейсом и возможностями программы **ACG-Free!** Программа бесплатная, свободно распространяемая. Значок программы у каждого учащегося на рабочем столе компьютера (приложение 8).

C:\Users\я\Desktop\все\открытое занятие\ярлык.JPG

**ACG-Free!** может создать календарь от 1 до 9999 года н.э.

* **ACG-Free!** имеет возможность раскраски дней, названий дней недели, месяцев, выходных и праздников. Есть редактор праздников. *Можно выделить свой день рождения!*
* **ACG-Free!** не требует инсталляции
* **ACG-Free!** может создать календарь от 1 до 9999 года н.э.
* **ACG-Free!** может генерировать календари, как с [**горизонтальным**](http://acg-free.nm.ru/#nul), так и [**вертикальным**](http://acg-free.nm.ru/#nul) расположением дней недели.
* **ACG-Free!** - полностью бесплатная утилита. Вы можете её свободно использовать, копировать, распространять,
* Удобная кнопка для экспорта календаря в Microsoft Word.
* ACG-Free! показывает дату празднования Пасхи и производит отсчёт времени до Нового года. Для переключения между католической и православной Пасхой кликните правой кнопкой по панели статусной сроки, где показана дата Пасхи. Также, их можно переключить, нажав клавишу F11.

|  |  |
| --- | --- |
| **F5** | Обновить календарь |
| **Ctrl+S** | Сохранить календарь |
| **F6** | Настроить праздники |
| **F7** | Настроить блоки дат |
| **F8** | Настроить периодические блоки дат |
| **F9** | Показать/скрыть боковую панель |
| **F10** | Создать пакет календарей |
| **F11** | Переключение между католической и православной Пасхой |
| **F12** | Экспорт календаря в Word |

В итоге данного знакомства с программой учащимся предложено скопировать данную программу на внешний носитель информации с дальнейшей установкой на домашний компьютер.

Практикум.

Каждый учащийся установил год своего рождения в данной программе и нашел день недели, в котором он родился.

**(Разминка – графический диктант).**



Этап 4

Знакомство с интерфейсом и панелью «кисти» программы **GIMP-2.**

На рабочем столе подготовлен значок для установки программы. Каждый учащийся устанавливает программу на свой компьютер самостоятельно.

**Во время установки программы GIMP-2 на компьютер с учащимися проводится логическая разминка. В зависимости от скорости решения подготовлено два логических задания ( приложение 9 и 10). Над конкурсом цветных карандашей работают 2 команды учащихся, обсуждая принятые решения. Подведение итогов.**

GIMP 2 -графический редактор (приложение 11)

GIMP (или The GIMP) – пакет для создания и редактирования изображений

и распространяемый на условиях свободной

лицензии GNU (GNU Public License – GPL). GIMP прекрасно подходит для любительской и полупрофессиональной работы с изображениями – обработки фотографий, создания графических композиций и коллажей, создания элементов дизайна web-страниц.

Возможности GIMP позволяют обойтись без дорогостоящих коммерческих пакетов растровой графики или их пиратских версий, что особенно актуально в связи с ужесточением защиты авторских прав в России.

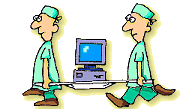
Учащиеся проводят аналогию с программой PAINT в части панели инструментов и знакомятся с панелью «кисти». Выбираем кисть в виде перца. Каждый учащийся готовит авторский рисунок и рассказывает о своем произведении.

Этап 5.

Подведение итогов по выполненным заданиям. Определение перспективности работы в программах, с которыми мы познакомились.

Рассуждения о возможности проведения учащимися в своих классах мероприятия из элементов заданий, рассматриваемых в рамках данного занятия.

Благодарность учащимся за работу на занятии.



На занятии используются следующие формы деятельности: беседа, практикум, дискуссия.

Применяются следующие методики: рассказ, объяснение, наблюдение, демонстрация, самостоятельная работа, практическая деятельность.

Формы подведения итогов занятия: опрос, задания на бланках, беседа.

НЕОБХОДИМОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЯ

Красочный дидактический материал – мультимедийная презентация по ОТ, лицензионные программы, карточки и листы с заданиями, фломастеры.

Оборудование – компьютеры, мультимедийный проектор, столы, стулья, экран.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Определение перспективы работы в представленных программах, а также перспективы проведения учащимися игрового компьютерного клуба «МАЯК» миниконкурсов на базах своих классов с применением материалов данного занятия.



ЛИТЕРАТУРА

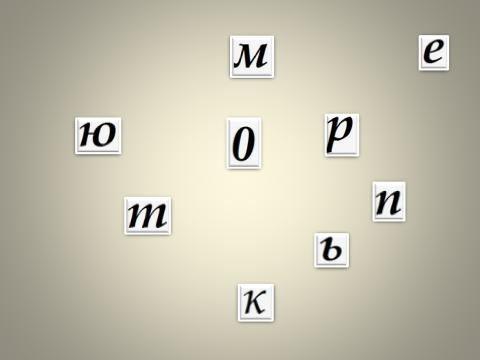
1. Лейтес Н.С. Умственные способности и возраст. – М.: Педагогика, 1971.ж
2. Хахаев Иван. Графический редактор GIMP: Первые шаги, Интернет-

ресурс, 2008.

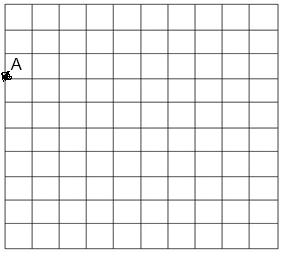
1. http://acg-free.nm.ru/
2. <http://www.zankov.ru/director/doc6.asp>

Приложения

Приложение 1 и 2 (презентация) Приложение 3 (задание в программе PowerPoint)

Приложение 4 (сетка для узора)



Приложение 4-1

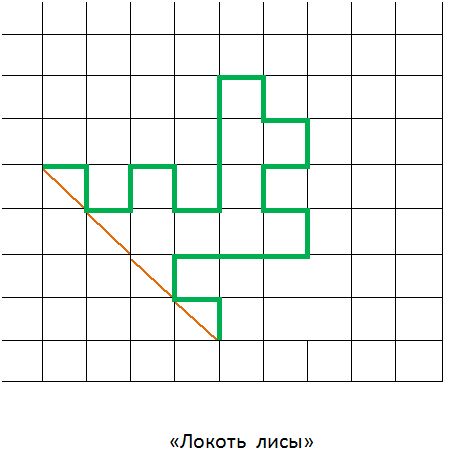
Графический диктант

Графический диктант проводится с целью закрепления ориентационных навыков учащихся. В зависимости от скорости произношения диктанта можно выделить (условно) несколько уровней ориентационных навыков учащихся.

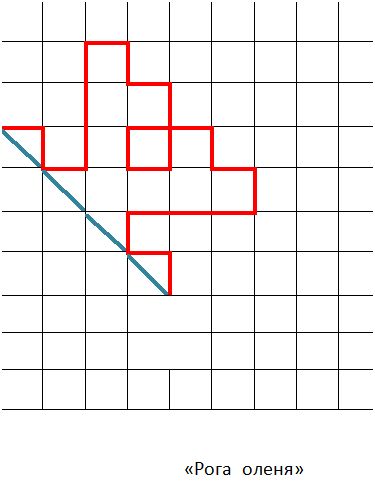
Для занятия разработаны следующие алгоритмы графических диктантов у учетом национально-регионального компонента:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №1 | №2 | №3 |
| отсчет начинаем  от точки А | отсчет начинаем  от точки А | отсчет начинаем  от точки А |
| право | право | право |
| вниз | вверх | вниз |
| право | право | право |
| вверх | вниз | вверх |
| право | право | вверх |
| вниз | вниз | вверх |
| право | лево | право |
| вверх | вниз | вниз |
| вверх | право | право |
| вверх | вниз | вниз |
| право | право | лево |
| вниз | вверх | вниз |
| право | право | право |
| вниз | вниз | вверх |
| лево | право | право |
| вниз | вниз | вниз |
| право | лево | право |
| вниз | вниз | вниз |
| лево | право | лево |
| лево | вниз | лево |
| лево |  | лево |
| вниз |  | вниз |
| право |  | право |
| вниз |  | вниз |
| заканчивая диктант,  ставим точку В | заканчивая диктант,  ставим точку В | заканчивая диктант,  ставим точку В |
| соединяем точки А и В  прямой линией | соединяем точки А и В  прямой линией | соединяем точки А и В  прямой линией |
| ненецкий орнамент ( узор)  «Локоть лисы» | ненецкий орнамент ( узор)  «уши зайца» | ненецкий орнамент ( узор)  «Рога оленя» |

Приложение 5 Приложение 6

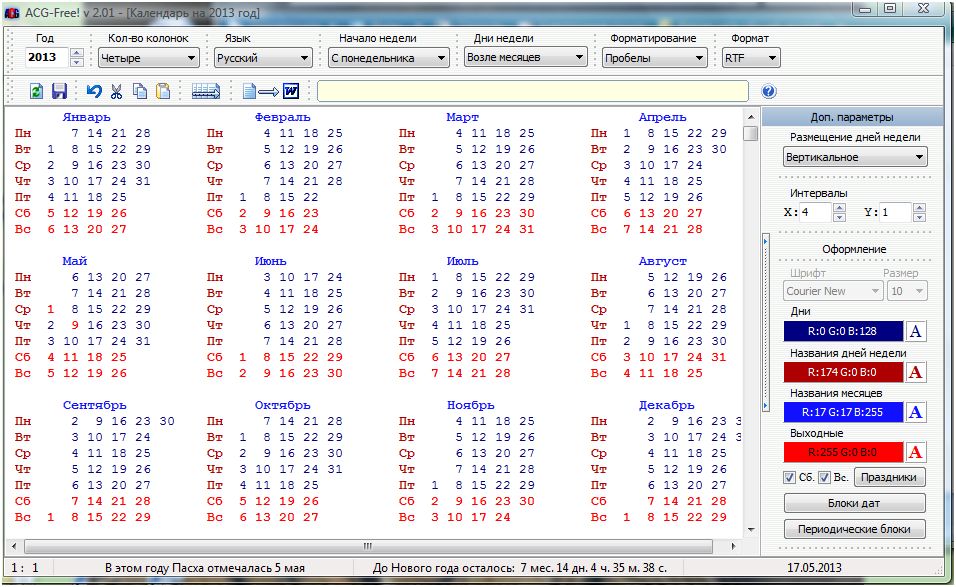
Приложение 7



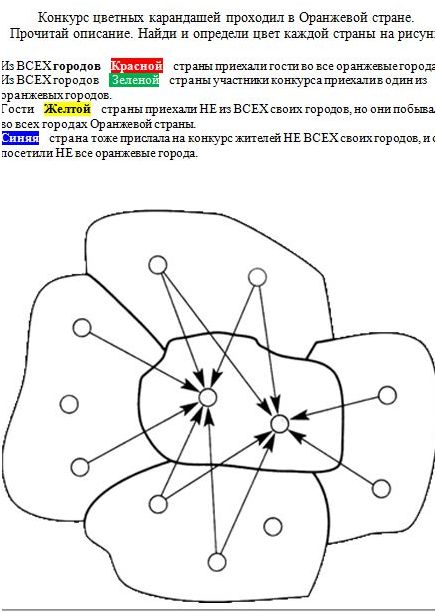
Приложение 8 Значок программы ACG

 представление на отдельном слайде в приложении 3.

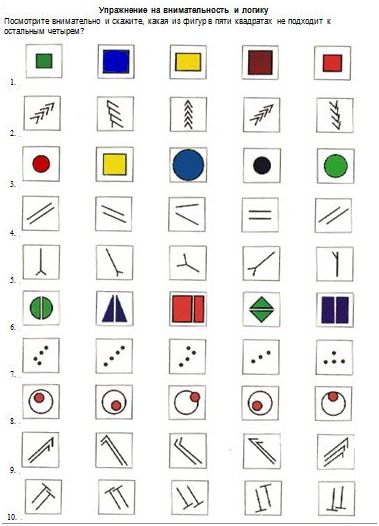
Приложение 8-1. Программа ACG



Приложение 9. Логическое задание



Приложение 10 Логическое задание



Приложение 11. Ярлык программы на слайде в приложении 3



Приложение 12. Программа GIMP 2

