**Тема занятия:** ***«Разработка и выпуск публикации***

 ***о достопримечательностях САНКТ-ПЕТЕРБУРГА***

***в прикладной программной среде Paint»***

**Вид занятия:** дискуссия с практической работой.

**Тип занятия:** интегрированное (Компьютер для всех + Историческое краеведение).

**Педагогическая технология:** творческая мастерская.

**Описание занятия:** Занятие проводится в виде заседания редакционного совета газеты **«Всё о Петербурге»**. *Технический редактор:* Филюшина Е.В. (педагог дополнительного образования)

*Специальные корреспонденты:* воспитанники 4 года обучения. Столы по середине, на столах бирки с фамилиями воспитанников. Главный стол, на столе установлен компьютер и проектор. За столом технический редактор. Занятие проводится в кабинете информатики.

**Время и место проведения**: занятие проводилось 21.11.2014 года в ГБОУ №339 Невского района Санкт-Петербурга, длительность 2 академических часа.

**Программно-методическое обеспечение:** Компьютер – на каждого воспитанника, прикладная программа Paint. Локальная сеть. Принтер. Проектор. Экран. Флеш-накопитель у каждого учащегося. Инструкция работы в среде Paint.

**Используемые ЭОР:** Paint. Мультимедийный самоучитель на CD-ROM, фильм о животных Санкт-Петербурга, созданный воспитанником Дмитрием Потаповым.

**ЭТАПЫ ЗАНЯТИЯ:**

1. **Предварительная работа.** Сбор и обработка материала. Использование Интернет, библиотечных материалов на тему: **"Животные в скульптуре и архитектурном убранстве Санкт-Петербурга"**. Воспитанники собирали и хранили учебный материал на флеш- накопителе. Экскурсия по городу в поисках скульптур с изображением животных.

2. **Проведение редакционного совета.** Заслушиванием специальных корреспондентов (воспитанников), вернувшихся с экскурсии. На этом этапе корреспонденты поочередно представляют свои наработанные материалы. Демонстрируют на экране и поясняют (предварительно обработав материалы и записав их на флешку). Проводится дискуссия. Задаются вопросы и авторы отвечают на них. Отрабатывается материал для печати.

3. **Подготовка и выпуск публикации.** Технический редактор рассказывает о возможностях программы Paint, показывает ее основные функции. Корреспонденты делятся на группы по 2 человека и приступают к работе над материалом. Выпускают публикацию, подготовленную в среде прикладной программы Paint.

4. **Завершающий этап заседания редакционного совета.** Группы представляют свои работы, демонстрируя их на экране через проектор и в распечатанном виде.

Редакционный совет отбирает лучшую работу и называет авторов.

**Цели и задачи занятия:** Познакомить воспитанников с возможностями работы в прикладной программе Paint.

**Задачи занятия:**

***Общеобразовательные:***

* Знать и ориентироваться в возможностях Paint.
* Углубить знания по теме занятий Историческое краеведение: Достопримечательности Петербурга
* Использовать компьютер в своей учебной, и практической деятельности
* Применить полученные знания и умения в разных видах работ

***Воспитательные:***

* Восприятие компьютера как инструмента информационной деятельности человека
* Формирование навыков общения и сотрудничества, развитие умения работать в группе
* Воспитание ответственности за конечный результат поставленной задачи.
* Привитие уважительного отношения к традициям и культуре родного города

***Развивающие:***

* Развитие познавательной активности и творческих способностей, умения графически оформить текстовый материал; творчески интерпретировать имеющуюся информацию; ранжировать информацию по степени новизны и значимости.

**План занятия**

1. Организационный момент – 1мин.
2. Сообщение темы и цели занятия – 2мин.
3. Повторение пройденного материала – 15 мин.
4. Теоретическая часть занятия – 24 мин.
5. Физкульт минутка – 3 мин.
6. Практическая часть на ПК – 30 мин.
7. Подведение итогов занятия– 15 мин.

**Ход урока**

**1. Организационный момент: 1 мин.** Здравствуйте, ребята. Садитесь.

**2. Сообщение темы и цели занятия** **– 2 мин.**

***Педагог:*** Сегодня мы проводим интегрированное занятие Компьютер для всех и Историческое краеведение. *Тема занятия: «Разработка и выпуск публикации о достопримечательностях САНКТ-ПЕТЕРБУРГА в прикладной программной среде Paint».* И это не случайно. Петербург по праву считается одним из красивейших городов мира. Сотни туристов съезжаются сюда со всех концов света, чтобы своими глазами увидеть знаменитые памятники скульптуры и архитектуры, пройтись по улицам Северной столицы России и прикоснуться к ее истории. Информатика как *прикладная дисциплина* занимается: изучением закономерностей в информационных процессах (накопление, переработка, распространение) и созданием информационных моделей в различных областях человеческой деятельности.
Сегодня на занятии мы увидим, как можно использовать компьютер в практической деятельности. Успешная работа любого человека во многом зависит от хорошего знания прикладных программ компьютера. Мы познакомимся с возможностями программы *Paint* и с помощью этой программы создадим свою первую в жизни публикацию.

 Наше занятие будет представлено в виде заседания редакционного совета газеты «Всё о Петербурге». Сегодня вы будете выступать в роли – специальных корреспондентов газеты, а я в роли главного технического редактора. Дома и на занятиях Историческое краеведение вы искали информацию и картинки в интернете о животных в скульптурах и архитектурном убранстве Санкт-Петербурга и принесли все необходимые наработки на занятие. На экскурсии по достопримечательностям Санкт-Петербурга вы увидели и сфотографировали памятники некоторым животным. Сейчас я предоставлю вам слово, чтобы вы рассказали об интересных фактах, связанных с животными в архитектуре Санкт-Петербурга. Слово предоставляется Дмитрию Шейкину.

**3. Повторение пройденного материала*.*** Демонстрация слайдов и рассказ воспитанников **(15 мин).**

***Воспитанники:*** я, Грязнов Дима, специальный корреспондент газеты «Всё о Петербурге». С группой корреспондентов мы вернулись из командировок по специальному домашнему заданию – собрать информацию о животных в скульптуре и архитектурном убранстве Санкт-Петербурга. Эти материалы были рассмотрены на занятиях Историческое краеведение, а затем обработаны и сохранены в текстовом редакторе. Вместе с классным руководителем Еленой Владимировной и педагогом Еленой Вениаминовной, мы съездили на экскурсию "Животные в архитектуре Санкт-Петербурга". Гуляя по нашему городу, мы познакомились с Чижиком Пыжиком, увидели памятник собаке, встретили зайчика, спасшегося от наводнения. Некоторые скульптуры мы не смогли посмотреть воочию, поэтому посмотрели фотографии в интернете и поработали над созданием презентации для урока истории города. Более подробно выступит с обзором предлагаемой информации и показом через проектор Лукахин Даниил.

Лукахин Даниил рассказывает подробно о памятниках животным в скульптуре и архитектурном убранстве Санкт-Петербурга, показывает презентацию и передает слово педагогу.

Выступление воспитанников заканчивает фильмом о животных Санкт-Петербурга, подготовленным Дмитрием Потаповым.

**4. Теоретическая часть занятия – 24 мин.**

***Педагог:*** Подскажите пожалуйста, с помощью каких известных вам программ вы можете подготовить отчёт о проделанной работе?

***Воспитанники:*** с помощью презентации Power Point, текстового редактора Ms Word, графического редактора, например Paint.

***Педагог:***

Paint - хорошо зарекомендовавшая себя как графическая система начального уровня. Некоторым из вас может показаться, что лучше всего - начать знакомство сразу с программы Adobe Photoshop, так как возможности MS Paint отличаются от возможностей Adobe Photoshop.

Для успешного выполнения поставленной задачи в среде прикладной

программы Paint, мы обратимся к теоретическим основам

этой программы.

И так Paint:

- Одним из средств наглядного представления информации является картинка.

- А сейчас мы откроем программу Paint и познакомимся с основными

инструментами, расположенными на панели.

Запуск осуществляется через П*анель задач:* Пуск – Программы - Стандартные – Paint.

*Программная среда включает:* строку заголовка; строку меню; панель

инструментов; область задач; полосу прокрутки; область просмотра; строку состояния.

*Горячие клавиши:Ctrl+F1 – область задач; Ctrl+N – создать; Ctrl+А – выделить всё; Ctrl+С – копировать; Ctrl+V – вставить; Alt+F6 – на передний план; Alt+Shift+F6 – на задний план; Ctrl+Shift+G – группировать/разгруппировать.*

**5. Физкультминутка - 3 мин**

Упражнения для снятия напряжения и утомления при работе за компьютером:

*1. упражнения для глаз:*

\* закрыть глаза, не напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, широко раскрыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

\* посмотреть на кончик носа на счет 1-4, а потом перевести взгляд вдаль на счет 1-6. повторить 4-5 раз.

\* не поворачивая головы (голова прямо), делать медленно круговые движения глазами вверх – вправо – вниз – влево и в обратную сторону: вверх – влево – вниз – вправо, затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

*2. для снятия статического утомления туловища и ног:*

\*ноги врозь, руки за голову. Круговые движения тазом в одну и другую стороны, руки вниз. Потрясти кистями. Повторить 4-6 раз. Темп средний.

**6. Практическая часть на ПК - 30 мин**

- Воспитанники, используя компьютер и прикладную программу Paint,

начинают работать над выпуском Публикации.

**7. Подведение итогов урока** **- 15 мин**

Просмотр готовых работ. (Воспитанники при помощи локальной сети и проектора демонстрируют свою продукцию на экране). Педагог подводит итоги занятия, что получилось, над чем необходимо еще поработать.