Технологическая карта урока. Босова Л.Л. Информатика . 5 класс. ФГОС.

**Урок 19. Компьютерная графика.**

**Планируемые образовательные результаты:**

* предметные – умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора; развитие представлений о компьютере как

универсальном устройстве работы с информацией;

* метапредметные – развитие ИКТ - компетентности; умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче;
* личностные – чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.  **Решаемые учебные задачи:**

1) акцентировать внимание на графических возможностях компьютера;

2) актуализировать знания о графическом редакторе и навыки работы в нем;

3) сформировать умение определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений.

|  | **Этапы урока** | **Материал ведения урока** | **Деятельность учащихся** | **УУД на этапах урока** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Организационный момент | Добрый день. Сегодня урок информатики проведу у вас я, Мордвинкина Галина Владимировна. Сегодня мы совершим путешествие в волшебный лес знаний. Нас ждут там новые знания. И чтобы получить билет на паровоз вам надо ответить на вопросы. | Дети рассаживаются по местам. Проверяют наличие принадлежностей. | **Личностные УУД:**  **-** формирование навыков самоорганизации  - формирование навыков письма |
| 3 | Устное повторение ( за каждый верный ответ – 1 балла) | **-** Что такое наглядные формы представления информации**?**  **-** Для чего предназначены рисунки, диаграммы, фотографии?  -Назовите самый современный инструмент создания наглядных форм представления информации. | - к наглядным формам представления информации относятся рисунки, схемы, чертежи, таблицы, условные знаки, диаграммы.  Они помогают сделать информацию более понятной для человека.  - это компьютер. | **Личностные УУД:**  **-** развитие грамотной речи, памяти |
| 4 | Формулирование темы и целей урока через работу в парах ( за верный ответ – 1 балл) | **Мы получили билеты и отправляемся в путь, а чтобы он был короче, предлагаю вам поступить как настоящим путешественникам, взять газету и скоротать время в пути, выполняя интересные и трудные задания.**  **Итак, давайте с вами выполним первое задание и узнаем**, каким термином называют создание наглядных форм представления информации с помощью компьютера? **Для этого вам нужно вспомнить способы кодировки информации компьютером и расшифровать закодированную фразу** (**пауза**)  - Молодцы! А теперь расшифровав фразу, подумайте и сформулируйте тему урока, запишите ее, а потом мы ее озвучим.  - А сейчас, в соответствии с темой, определите цели своего путешествия. Запишите и потом назовете каждый свою цель. | - декодируют сообщение и называют ответ «Компьютерная графика»;  - « Компьютерная графика»   1. Узнать о графических возможностях компьютера. 2. Познакомиться с компьютерными программами для создания рисунков. 3. Изучить приёмы рисования | **Регулятивные:**  - развитие умения формулировать тему и цель урока в соответствии с задачами и нормами русского языка  **Личностные:**  - развитие логического мышления, познавательной активности |
| 5 | Объяснение темы + работа в группах + самопроверка  ( 3 балла – если нет ошибок, 2 балла – если 1 ошибка, 1 балл – если 2 ошибки, 0 баллов – если 3 и более ошибки) | А сейчас я предлагаю вам посоревноваться своей усидчивостью и знаниями. Обратите внимание, что вы разделены на три группы, как бы пассажиров трех вагонов. Пассажиры каждого вагона должны выполнить предназначенное для них задание, посмотрим кто справится первым. Найдите ответы на данные вопросы в учебнике на стр. 95/**75.**  Что такое компьютерная графика?  Где она применяется и в каких профессиях?  Какие программы необходимы для работы с графикой?  **Мы с вами определили, что для работы с графикой нужны специальные программы, на сегодняшний день их существует огромное количество различающихся по сложности выполняемых ими функций. Но мы с вами начинающие создатели графических изображений начнем с простейшего графического редактора Paint. (Запустить редактор)**  **Стоит отметить, что при запуске графического редактора появляется его окно с управляющими элементами и инструментами. Разработчики данной программы постарались сделать их простыми и интуитивно понятными. И я предлагаю вам самостоятельно определить элементы рабочего окна Paint.**    Молодцы, наше путешествие подходит к концу, наш паровоз приближается к волшебной поляне, на которой вы сможете показать полученные сегодня знания. Но путешествие было волшебным, поляна тоже волшебная и каждый ее видит по-своему. Сейчас вы поймете почему.  Садитесь удобнее, закройте глазки и постарайтесь представить свою особенную поляну. | - ищут ответы в учебниках, выбирают отвечающего, заносят ответы в бланк.  - работают индивидуально с учебником и картой, выполняют задание  С. 102 №139  - сверяются с ответами на экране, выставляют себе баллы. | **Познавательные УУД:**  - формирование представлений о компьютерной графике, ее применении на практике, знакомство с графическим редактором Paint.  **Личностные:**  -развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, логического мышления.  **Коммуникативные:**  - умение работать в группах,  - развитие диалогической речи |
| 6 |  | Каждый из вас видел свою поляну, я предлагаю вам сейчас нарисовать эту поляну, но нарисовать всем классом, каждый из вас нарисует какую-то свою часть. Рисовать вы будете все вместе, создавая общий рисунок. Конечно такой возможности компьютер предоставить не может и мы создадим его на бумаге, но используя полученные сегодня знания.  Функцию рабочей области у нас будет выполнять….  Функцию панели инструментов будет выполнять…..  И для этого я предлагаю каждому из вас выбрать себе инструмент, каким вы хотите быть.  По условиям каждый из вас может выполнять только функцию вашего инструмента: Прямоугольник – рисует прямоугольник, распылитель и кисть закрашивают и т.п. | - лист ватмана;  - дети | **Личностные:**  **-** формирование умения запускать графический редактор Paint и использовать его инструменты для рисования.  - развитие информационной культуры |
| 9 | Итоги урока, рефлексия | Итак, давайте с вами подведем итоги:  - Можете ли вы назвать тему урока?  - Вам было легко или были трудности?  - Что у вас получилось лучше всего и без ошибок?  - Какое задание было самым интересным и почему?  - А теперь давайте посмотрим, кто из вас был самым активным и усидчивым учеником? У кого закрашено 5, 7, 9 и Ура!!! Ты самый лучший. Бурные аплодисменты.  Домашнее задание: создать дома Волшебную поляну, объединившись парами, в графическом редакторе. |  | **Личностные УУД:**  -рефлексия способов и условий  действия, контроль и оценка процесса  и результатов деятельности |