Класс: 7

**Тема урока: «Работа со слоями в графическом редакторе GIMP. Прозрачность слоя»**

**Типу рока: Введение нового материала.**

**Дидактическая цель урока:**  Сформировать представление о понятии слой, в графическом редакторе GIMP.

**Цели урока:**

* Образовательные – Знать, что такое слои. Понимать, как можно использовать слои для построения различных изображений. Уметь использовать слои в работе с изображениями, уметь регулировать прозрачность слоя.
* Воспитательные – Воспитать добросовестное отношение к труду, воспитать самостоятельность и умение работать в коллективе.
* Развивающие – Развитие внимания, памяти, логического мышления, речи.

**Методы обучения:** Беседа, объяснительно-иллюстративный.

**Средства обучения:** Проектор, презентация, компьютер.

**План урока:**

1. Организационный момент (2 минуты)
2. Подготовка к активной познавательной деятельности учащихся (3 минут)
3. Изучение нового материала (15-20 минут)
4. Закрепление материала (15-20 минут)
5. Подведение итогов (5 минуты)

**Ход урока**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность учащихся** |
| I. Организационный момент (2 мин) | Учитель приглашает учащихся в класс.  - Проходите, пожалуйста, готовьтесь к уроку.  -Ребята урок начинается, встаньте, пожалуйста, для приветствия.  -Здравствуйте, садитесь.  -Скажите, пожалуйста, кого сегодня нет. | Учащиеся заходят в класс, достают ручки и тетради.  Учащиеся стоя приветствуют учителя.  Садятся.  Перечисляют отсутствующих. |
| II. Подготовка к активной деятельности учащихся (3 мин) | -Сегодня на уроке мы продолжим работать со слоями, кто может сказать мне, что такое слой? Приведите пример из жизни.  (Быстро рассмотреть возможные действия со слоями, обсуждая с детьми)  -Прежде чем начать работу, вспомним, как должна выглядеть рабочая зона? | -  Примером может быть калька.  Обсуждают с учителем действия со слоями.  -Должен быть выбран «Однооконный режим», в строчках в разделе инструментов должно быть по 6 инструментов, должна быть панель инструментов. |
| III. Изучение нового материала (15-20 мин) | -Сегодня мы продолжим работать со слоями. Запишите число и тему урока «Работа со слоями. Прозрачность слоя»  (Демонстрируется итоговое изображение)  -Сегодня, как вы видите, мы будем создавать изображение, на котором персонажи помещены в воду.  Теперь давайте посмотрим, как это реализовать в программе GIMP. Я раздам вам листочки с алгоритмом, и вы будете помогать мне в создании этого изображения. На этих листочках вы можете делать себе пометки для того, чтобы у компьютеров вам было легче работать.  -Что нам необходимо сделать первым делом?  -Для начала проверяем и приводим в порядок рабочую зону.  Далее создаем новое изображение, возьмем шаблон 1024х768.  Алгоритм выполнения:   1. Создать изображение по шаблону 1024х768 2. Создать слой «Гомер», на этот слой поместить «Картинку 1» из приложенного документа и отформатировать ее 3. На слое «Гомер» из изображения вырезать все, кроме Гомера.   Аналогично для каждого персонажа создать новый слой, и вырезать на этом слое нужного персонажа. Сделать все слои с персонажами невидимыми   1. Создать слой «Океан», на этот слой поместить «Картинку 2» из приложенного документа и отформатировать ее 2. Создать 4 копии слоя «Океан» и сделать их на время невидимыми 3. Сделать видимым слои с персонажами и слой «Океан», и разместить персонажей в воде и на пляже 4. Сделать видимым слой «Копия Океана». Выделить (с помощью «Свободное выделение») на нем ту область, в которой персонаж будет под водой, и вырезать все кроме этой области   Аналогично поступить с оставшимися персонажами и «копиями океана»   1. Расставить слои так, чтобы «кусочки» воды закрывали персонажей 2. Отрегулировать «Прозрачность слоя» на слоях с «кусочками воды»   -Итак, вам надо будет создать коллаж из предложенных изображений, все изображения даны в файле под названием «Прозрачность слоя 18.04.14» на сервере.  На оценку «3» у вас должны быть два персонажа в воде (Гомер и Мардж). На оценку «4» - Три персонажа (+ Барт). На оценку «5» на картинке должны быть все персонажи. | Записывают число и тему урока.  -Создать изображение.  Рассматривают алгоритм вместе с учителем, следят за работой на экране, помогают в создании изображения  Слушают постановку задания и критерий оценки. |
| IV. Закрепление материала (15-20 мин) | -Рассаживайтесь за компьютеры, файл на сервере, путь вы можете увидеть на экране. Приступайте к выполнению задания. | Приступают к работе за компьютерами. |
| V. Подведение итогов 5 мин) | -Сейчас я пройдусь, посмотрю, что у вас получилось и объявлю оценки, те, у кого я посмотрела, могу сохраняться и выключать компьютеры.  -Д/з будет выставлено в электронный дневник. | Показывают результаты.  Слушают оценки за урок и задание на дом. |