

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников»**

**Азбука компьютерной графики.
Создание рисунков с помощью инструмента «Распылитель»
(технологическая карта занятия)**

**Выполнили:
Полякова Наталия Павловна,
педагог высшей квалиф. категории
Щекалёв Иван Павлович,
педагог первой квалиф. категории**

**Новоуральск
2018**

Технологическая карта занятия	
Автор	Полякова Наталия Павловна, Щекалёв Иван Павлович
Программа	«Компьютерная графика и анимация»
Возраст учащихся	8-9 лет
Тема занятия	Азбука компьютерной графики. Создание рисунков с помощью инструмента «Распылитель»
Тип занятия по целеполаганию:	Практическое закрепление изученного материала
Цель занятия:	Отработка навыков работы с инструментом «Распылитель» в графическом редакторе Paint.
Задачи:	<p>Обучающая – научить создавать рисунок по образцу с помощью инструмента «Распылитель».</p> <p>Развивающая - развивать познавательный интерес, творческую активность, композиционное мышление, художественный вкус, дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе.</p> <p>Воспитательная – воспитание информационной культуры, внимательности, аккуратности.</p>
Планируемые образовательные результаты, выраженные через формируемые УУД:	<p>Познавательные УУД. Формирование интереса к изучению компьютерной графики через творческие задания. Умение извлекать информацию и ориентироваться в своей системе знаний. Самостоятельное создание способов решения проблем творческого характера</p> <p>Коммуникативные УУД. Умение слушать и вступать в диалог, участвовать в речевом общении. Освоение диалоговой формы общения при защите работы.</p> <p>Регулятивные УУД. Быть внимательными. Выделение и осознание обучающимся того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, осознание качества и уровня усвоения; оценка результатов работы. Самооценка результата.</p> <p>Личностные УУД. Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий.</p>
Организация пространства	Кабинет информационных технологий, интерактивная доска (экран), проектор.
Правила работы на занятиях	Правила поведения в кабинете информационных технологий, правила поведения при работе за компьютером
Межпредметные связи	Технология, изобразительное искусство
Формы работы	фронтальная, индивидуальная

Оборудование и программное обеспечение, сетевые сервисы	ПК с ОС Windows графический редактор Paint интерактивная доска (экран), проектор
Использованные ресурсы:	Дидактические материалы: 1. Презентация «Графический редактор Paint. Создание рисунка с помощью инструмента «Распылитель» 2. Файл-задания для практической работы Посади деревья.bmp 3. Файл-задания для практической работы Собака.bmp

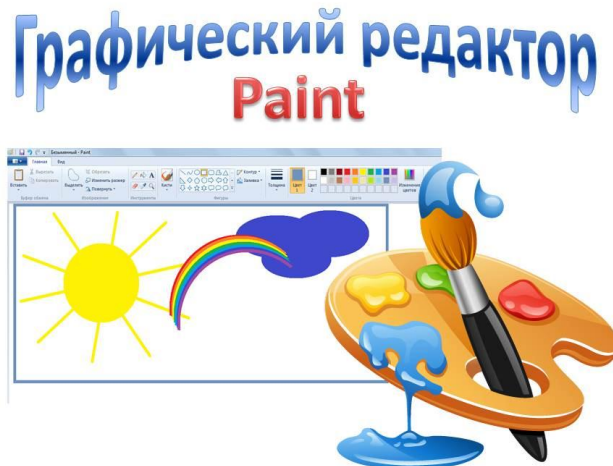
№	Этап занятия / Длительность этапа	Деятельность педагога	Деятельность учащегося	Названия используемых ЭОР	Формируемые УУД
1	Организационный момент/ 3 мин. (психологический настрой на занятие)	<i>Приветствует учащихся, отмечает отсутствующих, проверяет подготовленность к учебному занятию, организует внимание детей.</i>	Проверяют свою готовность к занятию. Настраиваются на учебную деятельность. Слушают внимательно педагога		Регулятивные Коммуникативные Личностные
2	Актуализация ранее изученного материала / 10 мин.	<i>Актуализация опорных знаний (фронтальный опрос):</i> – Ребята, давайте вспомним, с какими основными инструментами и командами графического редактора Paint, мы с Вами уже познакомились? – Давайте попробуем решить такой алгоритм: «У бабушки перед домиком, есть небольшой участок земли, на который она хочет посадить три яблони... Как можно это сделать в графическом редакторе Paint ?» – А теперь, пусть каждый попробует самостоятельно на своём компьютере выполнить	<i>Учащиеся отвечают на текущие вопросы педагога, включаются в совместную беседу.</i> Выполняют небольшое практическое задание.	Слайды 1-7	Регулятивные Коммуникативные Личностные

		эти действия. У Вас на Рабочем столе есть файл Посади деревья.bmp, откройте его с помощью графического редактора PaintМолодцы!			
3	Физкультминутка / 2 мин. (во время выполнения практической работы)	Объясняет упражнения	Выполняют упражнения	Слайды 8-10	Коммуникативные Познавательные
4	Практикум / 15 мин.	<p><i>Рассказывает о практической работе на занятии.</i></p> <p>– Сегодня мы с вами попробуем поработать практически и выполнить небольшое творческое задание, используя в своей работе только один инструмент графического редактора – Распылитель. Найдите на Рабочем столе файл с названием Собака.bmp и откройте его, пожалуйста.</p> <p>– Что вы видите? (Листок графического редактора разделён на две части, слева – контуры собаки, а справа образец – собачка, которую мы с Вами попробуем сегодня нарисовать).</p> <p>– В своей работе мы будем с использовать инструмент Распылитель различной толщины (педагог показывает детям как рисовать с помощью Распылителя, изменяя толщину инструмента).</p> <p>– А теперь, попробуйте поработать самостоятельно и</p>	<p><i>Слушают объяснение педагога, просматривают слайды презентации, отвечают на вопросы, задаваемые педагогом, выполняют практическое задание.</i></p>	Слайд 11	Коммуникативные Познавательные Личностные Регулятивные

		выполнить задание согласно образца, прорисовывая каждую детальку Вашей собачки с помощью Распылителя. Если вдруг что-то не получилось, помните про Стрелку назад (Отменить действие). <i>Помогает учащимся во время выполнения практической работы.</i>			
4	Перерыв / 10 мин. (во время выполнения практической работы)	Развивающая игра в слова			Коммуникативные Познавательные Личностные
5	Практикум (продолжение)/ 20 мин.	<i>Помогает учащимся во время выполнения практической работы.</i>	<i>Выполняют практическое задание.</i>	Слайд 11	Коммуникативные Познавательные Личностные Регулятивные
6	Рефлексия/ 5 мин.	<i>Предлагает учащимся ответить на вопросы, представленные на слайде</i>	<i>Отвечают на поставленные вопросы, представленные на слайде. Анализируют свою работу на занятии, обсуждают, высказывают свое мнение.</i>	Слайд 12-15	Коммуникативные Познавательные Регулятивные
7	Подведение итогов занятия / 5 мин.	– Посмотрите, ребята, какие интересные и красивые собачки у Вас получились. И, не смотря на то, что образец у Вас был одинаковый, все собачки получились разными. <i>Организует совместное обсуждение работ каждого учащегося.</i> – <i>Поощряет учащихся (выдаёт наклейки) - Хотели бы Вы и дальше изучать возможности графического редактора Paint?</i>	<i>Вступают в диалог с педагогом. Анализируют свою работу на занятии, обсуждают, высказывают свое мнение.</i>	Слайд 16	Коммуникативные Познавательные Регулятивные

ПРЕЗЕНТАЦИЯ К ЗАНЯТИЮ ПО ТЕМЕ

Слайд 1



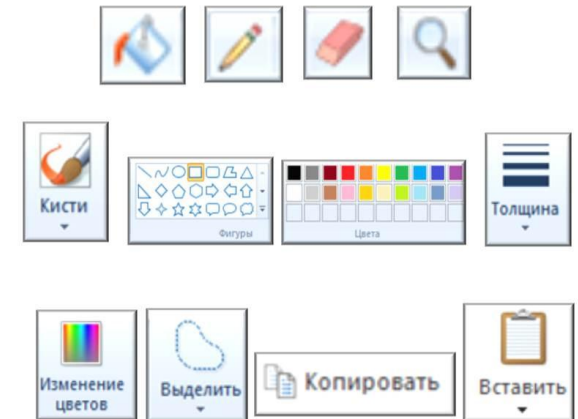
Слайд 2



С какими инструментами и командами графического редактора Paint Вы знакомы?



Слайд 3



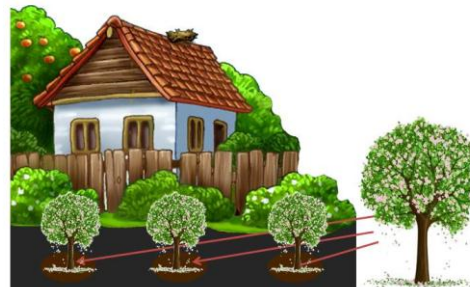
Слайд 4

У бабушки перед домиком, есть небольшой участок земли, на который она хочет посадить три яблони...



Слайд 5

Как можно это сделать в графическом редакторе Paint



Слайд 6

Алгоритм

1. Выбрать инструмент



2. Выделить дерево



3. Выбрать команду



4. Выбрать команду



5. И затем ещё два раза – команду



Слайд 7

Деревья посажены



Слайд 8

Упражнения для глаз

«Кто там?»

☐ Зажмурьтесь сильнее

☐ Широко откройте глаза



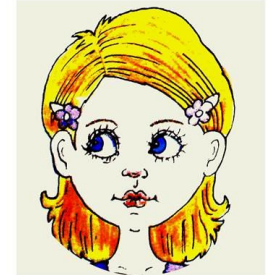
Слайд 9

Упражнения для глаз

«Вращение глазами»

☐ по часовой стрелке

☐ против часовой стрелки



Слайд 10

Упражнения для глаз

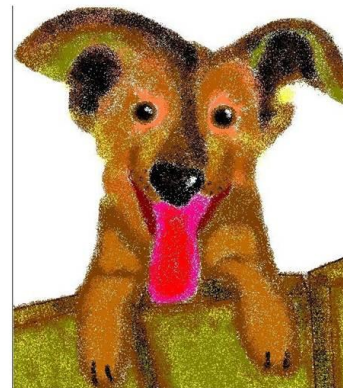
«Пальчик»

☐ Приближайте и отводите

палец



Слайд 11



Слайд 12

?

Сегодня на занятии я
научился /лась...

?

Мне было трудно...

?

**Больше всего на
занятии мне
понравилось...**

?

**Моя работа мне
нравится (не
нравится), потому что
...**

Спасибо, все молодцы!

