**Технологическая карта урока**

|  |  |
| --- | --- |
| *Автор:* | Тишина А.И., преподаватель информатики «Краснодарского президентского кадетского училища». |
| *Предмет / программа* | Информатика (Босова Л. Л., Босова А. Ю., Информатика и ИКТ. Учебная программа и поурочное планирование для 5-7 классов, – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011, – 93 с.) |
| *Класс/ УМК* | 1. класс/ Босова Л. Л., Босова А. Ю., Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса, – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012, – 199 с.; |
| *Тип урока* | Комбинированный |
| *Педагогическая технология* | Технология проблемного обучения |
| *Тема* | Инструменты графического редактора Paint. |
| *Цель* | Д*еятельностная цель:* научить выбирать и использовать инструменты графического редактора при создании изображений в растровом графическом редакторе Paint.  *Содержательная цель:* освоить основные инструменты графического редактора Paint. |
| *Оборудование* | Компьютер на рабочем месте учителя, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора Paint», видеофильмы: «Итальянский художник «Guido Daniele», тетради, ручка, карандаш, сигнальные флажки, карточки для индивидуальной работы, алгоритм действий для практической работы, карточки для домашней работы, телевизор. |
| *Основные термины, понятия* | Основные инструменты (заливка, карандаш, ластик, кисть) |
| *Формы работы:* | Индивидуальная, фронтальная, групповая, работа у доски, работа с сигнальными флажками, работа с карточками, с ПК. |

**Планируемые результаты**

|  |  |
| --- | --- |
| Предметные результаты:   1. Формирование знаний основных инструментов графического редактора. 2. Умение применять основные инструменты на практике.   Метапредметные результаты:   1. Формирование представлений различие инструментов художника и инструментов графического редактора. 2. Описание результатов действий. 3. Формирование умения различать истинные и   ложные суждения в соответствии с темой урока.  Личностные результаты:   1. Формирование первичных навыков   самоконтроля и самооценки.   1. Воспитание черт характера: ответственности,   самодисциплины;   1. Освоение положительного и позитивного   стиля общения со сверстниками и педагогом. | Познавательные УУД:   1. Обучение компетенции в графическом интерфейсе Paint. 2. Обучение умению управлять компьютером с помощью мыши. 3. Обучение выбору наиболее эффективных способов решения поставленных задач. 4. Постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем поискового характера.   Регулятивные УУД:   1. Целеполагание – формулировать и удерживать учебную задачу; преобразовывать практическую задачу в образовательную; осознанно строить сообщения в устной форме; удерживать познавательную задачу и применять установленные правила. Предопределение результата и его временных характеристик. 2. Планирование – выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять общую цель и пути ее достижения Выделение и осознание обучающимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению. 3. Прогнозирование – предвосхищать результат. 4. Контроль и самоконтроль – сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона; различать способ и результат действия; использовать установленные правила в контроле способа решения задачи.   Личностные УУД:   1. Формирование мотивации к дальнейшему изучению образовательной области «Информатика и ИКТ». 2. Формирование ответственного отношения к учёбе. 3. Развитие целеустремлённости, инициативности, самодисциплины.   Коммуникативные УУД:   1. Формирование умения задавать вопросы. 2. Развитие умения выражать собственное мнение и делать выводы. 3. Развитие умений построения логически верных высказываний. 4. Развитие навыков взаимодействия, уважая отличные точки зрения. 5. Развитие речевой культуры. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Задачи** | **Деятельность преподавателя** | **Деятельность кадетов** | **Форма работы** |
| **Орг. момент**  **(2 мин.)** | Создание благоприятного психологического настроя на работу. | Приветствие.  Организация учащихся, настройка на учебную деятельность. | Подготовка к уроку. Приветствие преподавателя. | Фронтальная. |
| **Ввод в тему**  **Тема и цели урока**  **(7 мин.)** | Вызвать чувство заинтересованности. | *(слайд 1)*  Учитель говорит вступительную речь: Ребята, сегодня на уроке мы с Вами представим себя художниками, а кабинет – это наша маленькая мастерская.  *(слайд 2)*  Предлагаю, окунутся в мир искусства итальянского художника Guido Daniele, который рисует в стиле гиперреализма, используя различные художественные стили. Это интересное искусство возникло на стыке бодиарта и известного театра теней. Когда мы были маленькими, нам случалось играться, складывая ладошки так, чтобы получались всевозможные фигурки. Мы также видели "живые скульптуры" в стиле бодиарта. Так вот – хэнд-арт (hand-art) соединил в себе черты обоих занятий: здесь художники творят целые скульптуры из рук, просто-напросто взяв кисть и краски. Руки моделей складывают определенной фигурой и раскрашивают, создавая различные фигуры, например животных.  *(слайд 3)*  Чтобы передать всю красоту окружающего нас мира художник использует кисти, краски. Вопрос: Какие еще инструменты использует художник?  В наше время такие прекрасные изображения можно создавать на компьютере при помощи инструментов графических программ. Одну из таких программ, для создания простых рисунков мы с вами сегодня продолжим изучать.  *(слайд 4)*  Запишите тему урока: Инструменты графического редактора Paint.  Цель нашего урока: научится работать и настраивать инструменты графического редактора Paint. | Внимательно слушают.  Смотрят видео.  Отвечают на вопрос.  Записывают тему урока. | Фронтальная.  Фронтальная.  Фронтальная. |
| **Актуализация знаний проверка самоподготовки**  **(5 мин.)** | Актуализация опорных знаний и способов деятельности, развитие грамотной речи.  **ЭОР - 1** | *(слайд 5)*  На самоподготовку вам задавалось ответить на вопросы. Подключаются 2 кабинета с помощью программы IDroo - виртуальная доска и программы Skype, ведется общение между двумя классами в режиме онлайн.  C:\Users\a0266\Desktop\распечатать\Новый рисунок (2).png  *Пример интерактивной работы программы в режиме онлайн.*  Учитель контролирует работу на уроке, обсуждение ответов.  Но прежде чем перейти к изучению нового материала, предлагаю вспомнить темы прошлых занятий. Давайте вспомним из каких элементов состоит окно программы Paint. раздаются карточки в цветных конвертах, на которых нужно подписать основные элементы окна графического интерфейса Paint.  Давайте проверим, насколько правильно вы вспомнили названия элементов окна, (правильные ответы выводятся на слайде)  *(слайд 6)*  Поверка основных элементов рабочего окна графического редактора  Paint, выводится слайд графического окна с надписями:   * Строка заголовка; * Строка меню; * Строка состояния; * Панель быстрого доступа; * Рассматриваем панель инструментов (сами инструменты будут рассматриваться позже); * Рабочая область экрана; * Полосы прокрутки (появляются в том случае, если изображение не помещается в рабочую область экрана) * Кнопки управления размерами окна   А какие еще элементы присутствуют на экране? | Учащиеся письменно отвечают на вопросы.  Кадет 1 задает вопрос группе № 2 в режиме онлайн:  Вопрос 1. Графический редактор предназначен для обработки?  Кадет 2 группы № 2 фиксирует ответ на виртуальной доске IDroo – *графической информации*  Кадет 2 задает вопрос группе № 1 в режиме онлайн:  Вопрос 2. Из чего состоит графическое изображение в графическом редакторе Paint?  Кадет 3 группы № 1 фиксирует ответ на виртуальной доске IDroo – *пикселей.*  Подписывают основные элементы окна графического редактора Paint.  По цепочке начинают отвечать, тем самым анализируют и делают выводы.  (Ответы детей: палитра и инструменты). Правильно. | Фронтальный опрос у доски  Индивидуальная.  Фронтальная.  Фронтальная. |
| **Работа над новым материалом**  **(10 мин.)** | Познакомить учащихся с названием и назначением инструментов графического редактора Paint;  Объяснить приемы работы с инструментами.  **ЭОР - 1, 2** | *(слайд 7)*  Графический редактор имеет ряд инструментов названия, свойства и действия которых подобны настоящим. Каждый инструмент воздействует на рабочее поле, позволяя получить желаемое компьютерное изображение, т.е. создавать свой особый тип объектов.  *(слайд 8)*  Ребята, давайте попробуем угадать их названия или вспомнить, кто уже рисовал с помощью графического редактора Paint. Учитель щелкает по изображению соответствующей кнопки и рядом появляется его настоящее (правильное) название.  При выборе, какого либо инструмента в панели инструментов появляется (дополнительные настройки: толщина, форма и т.д.). А теперь ребята, давайте познакомимся с каждым инструментом настройки поближе:  *(слайд 9)*  **«Карандаш»** – инструмент художника его цвет выбирается в палитре, также задается толщина.  *(слайд 10)*  Инструмент «**Ластик**» применяют, если область для внесения изменений небольшая. Чем мельче недочёты, тем миниатюрнее должен быть *Ластик* для их устранения. Изображение стирается протягиванием.  *(слайд 11)*  Заливка области или объекта цветом. Выберите “**Заливка**” на панели инструментов. Затем укажите на область или объект и нажмите кнопку мыши. Если граница фигуры не является непрерывной, то указанным цветом будут заполнены другие области рисунка. Цвет выбирается в палитре.  *(слайд 12)*  «**Кисть**» - Имеет 9 вариантов настройки в дополнительной панели, применяется палитра и толщина линии. | Слушают, настраиваются на восприятие нового материала.  Кадеты предлагают свои названия инструментов,  Внимательно слушают. | Фронтальная.  Фронтальная.  Фронтальная. |
| **Физкульт -**  **минутка**  **(3 мин.)** | Снятие напряжения. | *(слайд 13)*  Руководит выполнением упражнений, включив видеофильм: «Супер физкультминутка для урока». | Выполняют физические упражнения. | Индивидуальная,  фронтальная. |
| **Практическая работа**  **(15 мин.)** | Обобщение результатов и применение знаний, полученных на уроке. | *(слайд 14)*  Теперь, вы превращаетесь в художников и вам нужно изобразить открытку. Для закрепления изученного материала, воспитанники разбиваются на группы, основная задача: попробовать на ватмане нарисовать открытку, посвященная «Дню Победы», используя различные инструменты.  Каждая группа обеспечивается рабочим местом, всем необходимым (бумага, краски, кисточки, карандаши и т. д.) Время работы 10 минут, после чего каждая группа выходит к мольберту и отвечает на вопрос:  Какие основные настройки инструментов использовались?  Оценивается результат работы каждой группы.  Загрузить графический редактор PAINT, нарисовать открытку теперь уже в электронном виде. Вопрос воспитанникам: а теперь попробуйте сравнить настоящие настройки инструментов и электронные, дать каждому характеристику.  Работы ребят выводятся на общий экран. Учитель проверяет и оценивает выполненные работы учащихся. Обеспечивает положительную реакцию детей на творчество одноклассников.  Подводит итоги, урока. Оценивает работу учащихся на уроке. Выставляет отметки. | Выполнение задание на мольберте.  Отвечают на вопрос.  Демонстрируют свою работу.  Открывают графический редактор.  Осуществляют самооценку, оценку работ одноклассников. | Групповая.  Фронтальная.  Индивидуальная.  Фронтальная |
| **Задание для самоподготовки**  **(1 мин.)** |  | *(слайд 15)*  Задание на карточках | Фиксируют самоподготовку в дневниках. | Фронтальная  индивидуальная. |
| **Подведение итогов урока**  **Рефлексия**  **(2 мин.)** | Формирование умения давать объективную оценку своей деятельности. | *(слайд 16)*  Итак, скажите, чему же вы научились на сегодняшнем уроке? Формулируют конечный результат работы на уроке.  На столах у Вас лежат 2 флажка (зеленый и красный). Оцените сегодняшний урок сигнальным флажком.  зеленый (все понравилось);  красный (было не интересно)  Благодарит учащихся за урок. | Слушают, отвечают и осмысляют итоги урока.  Поднимают флажок соответствующего цвета. | Фронтальная  индивидуальная.  Фронтальная  индивидуальная |