**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 доскиИндивидуальная.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. | Фронтальнаяиндивидуальная. |
| **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. | Фронтальнаяиндивидуальная.Фронтальнаяиндивидуальная |