

Обобщающий урок информатики по теме: «Графический редактор Paint»

Деккер Наталья Николаевна
(г.Югорск, ХМАО-Югра, Россия,
Муниципальное бюджетное
учреждение «Средняя
общеобразовательная школа №5»,
natavodennikova@mail.ru)

Цель урока: закрепление, применение и оценивание знаний учащихся о графическом редакторе Paint, создание условий для формирования и развития умений учащихся работать в графическом редакторе Paint

Задачи:

Образовательные:

- научить применять полученные знания о графическом редакторе Paint на практике;
- оперировать имеющимся потенциалом в конкретной ситуации;
- закрепить умения и навыки работы с графическим редактором Paint.

Развивающие:

- совершенствовать навыки анализа, обобщения и т.п.;
- умения выступать и защищать свою точку зрения;
- развивать творческие способности;
- развивать коммуникативные навыки работы в группах;
- развивать познавательный интерес к окружающей жизни.

Воспитательные:

- вовлечь в активную деятельность;
- совершенствовать навыки общения.

Тип урока: применение знаний на практике.

Вид урока: урок-путешествие.

Оборудование оценочные листы – «палитры», карточки – «да - нет», карточки «Инструменты Paint».

Программное обеспечение: программа Paint, Microsoft Office PowerPoint.

Структура урока:

1. Организационный этап.
2. Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности учащихся.
3. Актуализация знаний.
4. Применение знаний и умений на практике
5. Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция.
6. Рефлексия (подведение итогов занятия)

Ход урока:

1. Организационный этап.

Сегодня урок необычный у нас
Готов к нему, вижу, каждый из вас:
Улыбка, уверенность. Что ж так держать
Здравствуйте! За парты садитесь. Пора начинать.

Сегодня в нашем школьном доме гости. Ребята, когда встречают гостей, хозяева стараются сделать всё возможное, чтобы гостям было уютно в их доме. Давайте и мы на правах хозяев постараемся, чтобы наши гости от общения с нами получили только приятные впечатления. Я желаю вам удачи. А чтобы урок прошел успешно, давайте создадим хорошее настроение. Посмотрите друг на друга, и улыбнитесь. А теперь посмотрите на меня, и тоже улыбнитесь.

2. Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности учащихся.

Ребята, отгадайте, о чем идет речь?

Разноцветные ворота
В небесах построил кто-то.
Хоть всю землю обойдешь,
Краше в мире не найдешь.

Да, действительно это радуга. И сегодня мы с вами отправимся в необычное путешествие по цветам радуги. А помогут нам мои ассистенты из старших классов: Каждый, Охотник, Желает, Знать, Где, Сидит, Фазан. Для того чтобы вы не заблудились, я поделила вас на пары. Обратите внимание на ваши стулья, на каждом из них находится карточка – признак вашей пары. Найдите свою пару и сядьте с ней рядом. В нашем распоряжении 7 станций: красная, оранжевая, желтая, зеленая, голубая, синяя и фиолетовая. Ваша задача обойти каждую из станций. На каждой из станций необходимо выполнить задание, которое оценит хозяйка станции, а также после выполнения задания вы получите от нее жетон - краску на вашу палитру. Возьмите в руки палитры и подпишите их. Для того чтобы получить оценку «5» вам необходимо получить 7-6 цветов, оценку «4» - 5-4 цвета, оценку «3» меньше 4 цветов.

3. Актуализация знаний.

Но, прежде чем вы отправитесь в дорогу, назовите мне, как называются карточки-признаки вашей пары? (Кисточка, Заливка, Ластик, Пипетка, Текст, Карандаш, Лупа)

Какой программе они принадлежат? (Paint) Перед вами на партах лежат карточки «да-нет», возьмите их в руки и приготовьтесь отвечать на вопросы.

Игра «Верить - не верить» (5 минут)

Раздаются карточки с ответами «да» или «нет». Вопросы проецируются на экран с помощью проектора.

1. Верите ли вы, что в наборе инструментов Paint есть геометрические фигуры? (Да)
2. Верите ли вы, что в Paint нельзя отменить неправильное действие? (Нет)

3. Верите ли вы, что можно получить большое количество цветов и оттенков с помощью компьютера? (Да)
4. Верите ли вы, что многие операции можно выполнять с панели управления Paint? (Да)
5. Верите ли вы, что цветное изображение это совокупность трех цветов – красного, зеленого, синего? (Да)

4. Применение знаний и умений на практике.

Молодцы! Теперь вы можете отправляться! Я желаю вам счастливого пути! Следуйте по станциям и внимательно выполняйте задания.

5. Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция.

Те ребята, которые обошли все станции, я попрошу вас пройти на свои места.

Ваше путешествие по цветам радуги подошло к концу. Какие операции и инструменты графического редактора вы применяли на станциях?

Станция Красный: задание Акварель: Собрать рисунок по образцу: выделение, отражение.

Станция Оранжевый: задание Зоопарк: Развести животных по клеткам: выделение, изменение размера, перемещение.

Станция Желтый: задание Цыпленок: Выполнить рисунок по алгоритму: Овал, Треугольник, Линия, Заливка.

Станция Зеленый: задание тест: Знать теоретический материал.

Станция Голубой: задание Художник: инструмент Текст.

Станция Фиолетовый: задание Бабочка: инструменты Пипетка и Заливка.

Какая из станций была самой интересной? Какая из станций вызвала у вас затруднения? В чем? Хозяйки станций расскажите нам, в чем у ребят возникли затруднения?

6. Рефлексия (подведение итогов занятия)

А теперь давайте подведем итоги и посчитаем, кто сегодня больше всех использовал на уроке красок, а значит, показал отличные знания материала и стал настоящим художником.

Если у вас на палитре 7-6 цветов – вы получаете «5».

Если 5-4 цвета – «4».

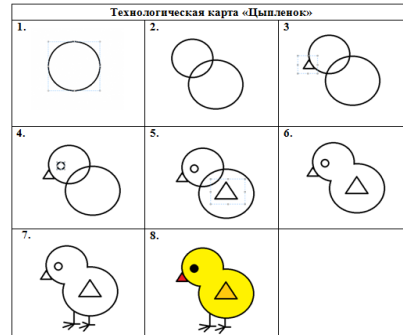
Если меньше 4 цветов – оценку «3».

Переверните палитры и поставьте себе оценки.

Станция «Жёлтый»

Задание «Цыпленок»

Выполните рисунок по технологической карте.



Станция «Зелёный»

Ответить на вопросы теста:

1. Одной из основных функций графического редактора является:

1. ввод изображений;
2. хранение кода изображения;
3. создание изображений;
4. просмотр и вывод содержимого видеопамати.

2. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксель);
2. прямоугольник;
3. круг;
4. палитра цветов;
5. символ.

3. Примитивами в графическом редакторе называют:

1. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
2. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
3. среду графического редактора.

4. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

1. полный набор графических примитивов графического редактора;
2. среду графического редактора;
3. перечень режимов работы графического редактора;
4. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

5. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?

1. Заливка;
2. Валик;
3. Кисть;
4. Карандаш.

6. Если удерживать Shift, то...

1. фрагмент будет скопирован;

2. будет нарисована окружность (круг), квадрат или линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов;
3. многоугольник будет правильным.

7. Для закрашивания замкнутой области используют инструмент...

1. Карандаш;
2. Распылитель;
3. Заливка.

8. Какие геометрические фигуры есть в наборе инструментов Paint?

1. Квадрат, круг, эллипс;
2. Карандаш, кисть, ластик;
3. Прямоугольник, многоугольник, овал.

9. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:

1. желтого, синего, красного и яркости;
2. желтого, зеленого, синего и красного;
3. желтого, синего, красного и белого;
4. красного, зеленого, синего и яркости.

10. Сколько цветов содержит палитра Paint ?

1. 28 цветов, но их можно изменять;
2. 28 цветов, и их нельзя изменить.

КЛЮЧ

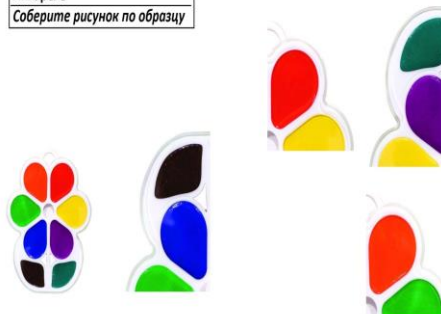
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	1	1	2	2	2	3	3	4	1

Станция «Красный»

Задание «Акварель»

Загрузите в Paint картинку из файла 7.jpg. Соберите картинку.

Акварель
Соберите рисунок по образцу

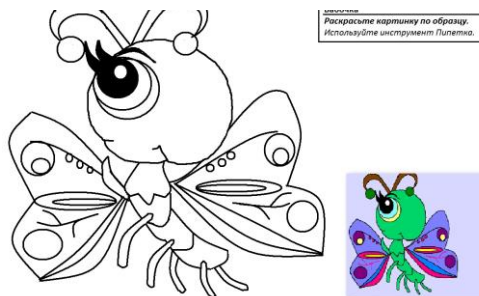


Станция «Фиолетовый»

Задание «Бабочка»

Загрузите в Paint картинку из файла 9.jpg. Раскрасьте картинку по образцу. Используйте инструмент Пипетка.

Раскрасьте картинку по образцу.
Используйте инструмент Пипетка.



Станция «Голубой»

Задание «Художник»

Загрузите в Paint картинку из файла 8.jpg. Впишите текст в облачко

Он и фрукты, и природу
Нарисует, и портрет.
Взял художник на работу
Кисти, краски и мольберт.

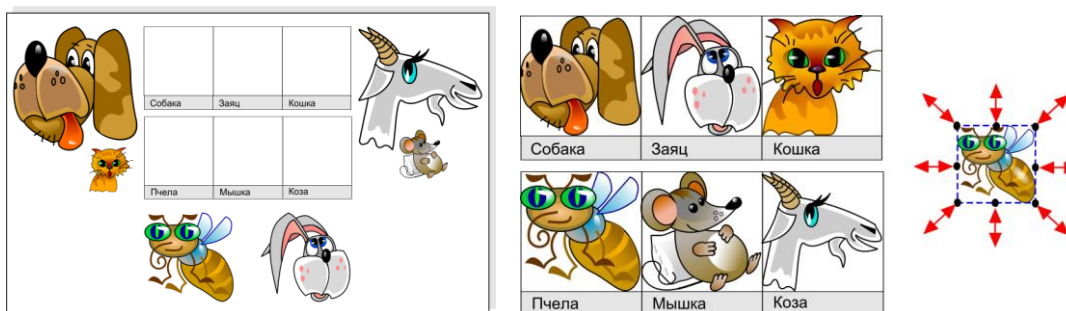
Художник
Впишите текст в облачко



Станция «Оранжевый»

Задание «Зоопарк»

Загрузите в Paint картинку из файла 1.jpg



После прогулки животных нужно развести по клеткам:

Станция «Синий»

Физкультминутка:

Мы сидели, рисовали,
Мышцы тела все устали.
Потянулись и зевнули,
Спины дружно все прогнули.
Повернулись вправо, влево,
Стало гибким наше тело.
Ноги вытянем вперед

Влево вправо поворот,
Чтобы мышцы сильнее стали
Поработают суставы,
Ноги выше поднимаем
И в коленках их сгибаем,
Головой все поворачиваем
И работать продолжаем.

Литература:

1. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л. Информатика : рабочая тетрадь для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.