

Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода

МБУ ДО Дворец детского творчества имени В. П. Чкалова

## **Методы работы в графическом редакторе MS Paint. Действия с фрагментами рисунка.**

План-конспект открытого занятия

к разделу «Компьютерная графика. Графический редактор Paint.» программы «Подружись с компьютером» для обучающихся 2 - 4 классов основам компьютерной грамотности в учреждениях образования всех типов



Составлено:

педагогом

Романовой Н.П.

Нижний Новгород

2016 год

## План-конспект учебного занятия

**Ф. И. О. педагога:** Романова Наталья Петровна

**Название и направление деятельности коллектива:** информационные технологии

**Название образовательной программы:** дополнительная образовательная программа «Подружиться с компьютером»

**Место учебного занятия в программе:** Компьютерная графика. Графический редактор Paint.

**Место проведения:** МОУ ДОД ДДТ им. В.П. Чкалова, кабинет № 34

**Время проведения:** 26 октября 2011 года в 15.30

**Краткая характеристика группы:** учащиеся 3-4 классов 1-го и 2-го года обучения.

**Тема занятия:** Методы работы в графическом редакторе MS Paint. Действия с фрагментами рисунка.

**Цель занятия:** продолжить работу над изучением возможностей графического редактора, продемонстрировать новые возможности использования PAINT при создании и редактировании изображений.

### Задачи:

- Воспитательная – Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Образовательная – Совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint.
- Развивающая – Развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

**Тип занятия:** изучение нового материала, занятие – практикум с творческими элементами

**Регламент занятия:** 65 минут

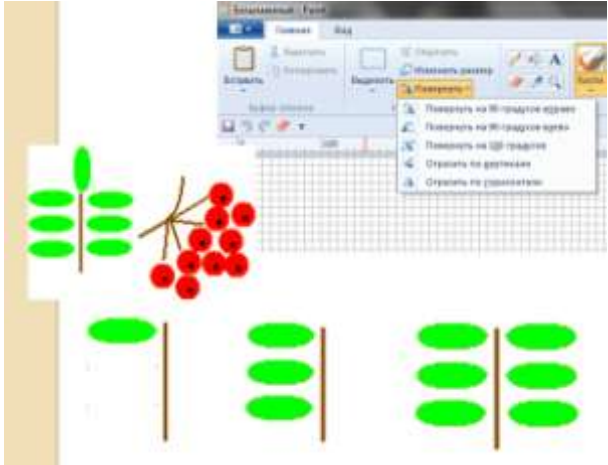
**Оборудование:** компьютерный класс, оснащенный современной техникой и лицензированным программным обеспечением Windows 2007, графический редактор Paint, проектор с экраном.

**Виды работы:** беседа, работа с раздаточным материалом, опрос, работа за ПК

**Дополнительные материалы:** карточки-задания, заготовки к заданиям в электронном виде, презентация

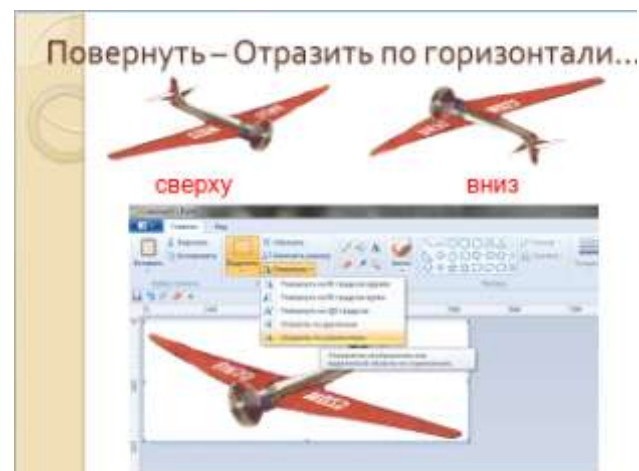
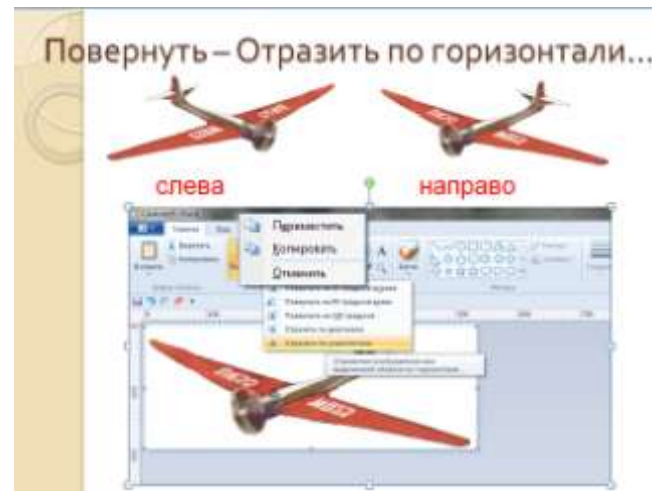
Этап учебного занятия	Задача этапа	Содержание деятельности	Ожидаемая деятельность обучающихся
<b>1.Организационный</b>	Создать условия для начала занятий Мотивация учебной деятельности	<p>Проверка присутствия обучающихся и их готовности к занятию.</p> <p>- Здравствуйте! Все готовы? Настраиваемся на занятие. Скажите, чем вы с вами занимались на прошлом занятии? <i>На прошлом занятии мы работали в графическом редакторе Paint. Рисовали рисунки, используя объекты, расположенные на панели инструментов.</i></p> <p>- Да, верно. Ребята наверно вы все хорошо знаете Незнайку из Цветочного города. Он брался за любые дела и что у него получалось? Он решил научиться работать на компьютере и написал об этом рассказ. Вам предстоит определить его успехи.</p> <p><b>Работа с раздаточным материалом</b> <b>Рассказ.</b> <i>Я люблю рисовать на компьютере. На мой взгляд, самой лучшей программой для рисования изображений является БЛОКНОТ. С помощью инструмента КАРАНДАШ у меня потрясающе, получается строить прямоугольники. Используя инструмент ЛИНИЯ с клавишей Caps Lock, можно нарисовать строго горизонтальные и вертикальные линии</i></p> <p><b>Незнайка</b> <b>Коллективный анализ правильности решения (исправленный текст демонстрируется на экране).</b></p> <p>– Мы уже знаем, что в графическом редакторе можно не только создавать рисунки, но и выполнять над рисунком какие-либо действия. Подумайте и скажите, какие действия можно выполнять над рисунком? <i>Рисунок можно копировать, вставлять, изменять размеры т.е</i></p>	<p>Дети заходят в класс, выполняют приветствие, рассаживаются по местам, достают тетради и ручки.</p> <p>Обучающиеся отвечают на вопрос:</p> <p>Обучающиеся исправляют ошибки в тексте. Учащиеся, правильно выполнившие работу, получают звание <b>ЗНАЙКА</b>.</p> <p>Обучающиеся отвечают на вопрос:</p>

		<p><i>увеличивать или уменьшать?</i></p> <p>- Правильно. Но вы назвали лишь часть действий, которые можно производить над рисунком. Еще рисунок можно поворачивать, наклонять, отражать. Из всего сказанного попробуем сформулировать тему нашего занятия.</p> <p><b>Тема нашего занятия:</b> Действия с фрагментами рисунка или преобразование рисунка. Сегодня на занятии мы с вами будем преобразовывать рисунки, т.е. изменять размеры рисунка, копировать, поворачивать, отражать. Выполним практическую работу.</p> <p>Но сначала вспомним материал, изученный на прошлом занятии.</p>	
<b>2.Проверочный</b>	<p>Повторение изученного на предыдущих занятиях.</p> <p>Фронтальный опрос</p>	<p>- Что такое графический редактор?</p> <p><i>Программа для создания и редактирования рисунков</i></p> <p>- На экране будет демонстрироваться изображение инструмента, а вы будете называть его и говорить для чего он предназначен?</p> <p><i>После того как учащийся дал правильный ответ педагог нажимает Enter и на экране появляются сопровождающие надписи к значкам</i></p> <p>- Чем отличается произвольное выделение от прямоугольного?</p> <p><i>С помощью прямоугольного выделения мы можем выделить на рисунке область только прямоугольной формы, а с помощью произвольного – точно определить форму изменяемой части рисунка.</i></p> <p>- Чем отличается выделение с фоном от выделения без фона?</p> <p>При выделении с фоном непрозрачный фрагмент захватывает часть выделенной области, имеющей цвет фона и наоборот.</p> <p>- Как в графическом редакторе нарисовать квадрат и круг?</p> <p><i>С нажатой клавишей Shift</i></p> <p><i>(На слайде показаны примерные композиции)</i></p> <p>- Кто скажет, каким приемом мы пользовались при создании изображений из одинаковых элементов? <i>(Копированием)</i></p> <p>- Какие команды нужно выполнить, чтобы скопировать повторяющийся элемент? <i>(копировать, вставить)</i></p> <p>- Где расположены эти команды? <i>( в меню Правка)</i></p> <p>- Вспоминаем основное правило что, команды <i>Копировать, Вставить</i> доступны только тогда, когда на рабочем поле есть выделенный объект.</p> <p>Что такое Буфер обмена?</p>	<p>Обучающиеся активно отвечают на вопросы.</p> <p>Учащийся, правильно назвавший инструмент коротко объясняет его назначение.</p> <p>Педагог фиксирует правильные ответы.</p>

<p><b>2.Подготовительный</b></p>	<p>Изучение новых приемов работы</p>	<p><i>(Специальная область оперативной памяти)</i></p> <p>Мы с вами уже говорили, что повторяющиеся элементы можно увидеть не только в геометрических построениях, но и в окружающем нас мире. Все объекты, созданные человеком, также имеют повторяющиеся элементы (демонстрация слайдов с изображениями). Повторяющийся объект может стать основой художественной композиции. Давайте рассмотрим веточку рябины. <i>(Демонстрация слайда с изображением веточки рябины)</i>. Чтобы нарисовать её, нужно сделать заготовку маленького листа. Но как расположить листья в разных направлениях? Они должны быть одинаковы, но ведь абсолютно одинаковые объекты нарисовать невозможно. В данном случае, они должны быть не только одинаковыми, но их нужно расположить симметрично относительно ветки. <b>В графическом редакторе выделенный фрагмент можно повернуть или создать его зеркальное отражение.</b> Эти возможности обеспечиваются специальной командой <b>Повернуть</b> или <b>Отразить</b>.</p> <p>На экране вы видите узор из листьев, который получен из одного листа с помощью команд <b>Повернуть/ Отразить...</b> . При выборе этой команды появляется диалоговое окно.</p> 	<p>Учащийся слушает объяснения педагога</p>
----------------------------------	--------------------------------------	---	---

- Давайте посмотрим, что происходит с рисунком при выборе этих команд диалогового окна. - Загрузите картинку из файла «Самолёт Чкалова», который находится на *Рабочем столе* в папке «26 октября», создайте 7 копий самолета и выделяя поочередно 1 самолет, выполните все команды диалогового окна, затем сравните свой результат с картинкой на экране.

**Примечание.** При выполнении данной работы можно использовать любые изображения



Учащиеся на своих рабочих местах на ПК загружают файл «Самолёт Чкалова», создают в файле 7 копий самолета и, выделяя поочередно 1 самолет, выполняют все команды диалогового окна, затем сравнивают свой результат с картинкой на экране.



**5  
Физкультминутка**

Выполнение упражнений на релаксацию мышц тела и глаз

**Физкультминутка «Страус Кукки»**

Страус Кукки встал с постели,  
 Поразмял свои бока,  
 Поразмял себе и шейку,  
 Словно длинную линейку.  
 Поворочал головой –  
 Вправо, влево:  
 Что с тобой?  
 Перья в стороны торчат,  
 Ноги что-то не стоят.  
 Потянулся клювом к луже,  
 Заглянул туда поглубже.  
 Посмотрел и так, и сяк,  
 А прическа – кавардак!  
 Это можно все поправить:  
 Перышки слегка пригладить,  
 Выпрямить осанку, заварить овсянку,

Обучающиеся выполняют упражнения. Мимику и жесты используют, чтобы в нашей разминке рассказать о забавном страусе.

		<p>Сладко потянуться и просто улыбнуться!</p> <p><b>Зарядка для глаз.</b> В среднем темпе проделать три - четыре круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть в даль на счёт 1 – 6, повторить 2 раза</p>	
<p><b>6.Основной</b></p>	<p>Практическая работа по отработке навыков создания и редактирования изображения с элементами творчества</p>	<p>- А теперь приступим к выполнению практической работы. Загрузите картинку из файла «<b>Клоун</b>», который находится на Рабочем столе в папке 26 октября</p>  <p style="text-align: center;"><b>Цирк! Цирк! Цирк! Кто не любит цирк?! Перед вами половинка клоуна. Немного умения и фантазии и вот уже на экране «Цирковые клоунады».</b></p> <p>Создайте изображение цирковой клоунады, используя команды <b>Копировать, Повернуть, Отразить ...</b></p> 	<p>Учащиеся загружают картинку и приступают к выполнению работы. Педагог по ходу выполнения задания отмечает учащихся, которые самостоятельно и правильно выполняют задание, придумывает оригинальные композиции.</p>



- Перед началом выполнения работы необходимо:

1. Самостоятельно определить алгоритм выполнения работы
2. Вспомнить, что прежде, чем воспользоваться командой **Копировать**, **Повернуть** или **Отразить**, объект необходимо выделить с помощью инструментов «Выделение» или «Выделение произвольной области».
3. **Важное правило для выполнения практической работы** – создавая рисунок, необходимо сохранить оригинал нетронутыми.
4. Сохрани результат работы в своей папке под именем «Цирк».

Для учащихся быстро справившихся с заданием предлагаются дополнительные задание на пройденные темы.

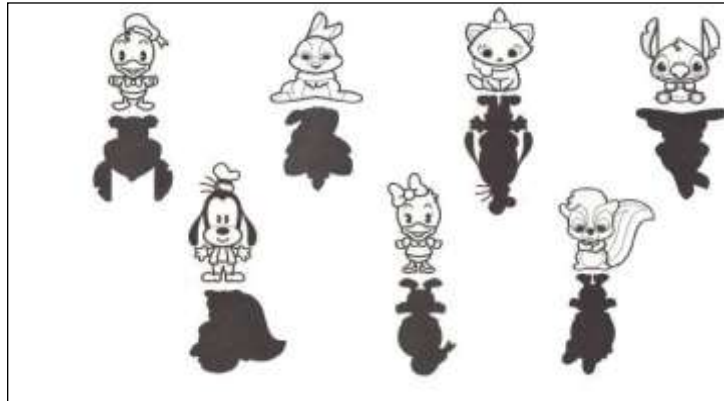
#### Задание № 1. «Паровоз»

1. Загрузи картинку из файла «Паровоз».
2. Собери изображение паровоза, используя команду «Отразить/повернуть ...»
3. Сохрани результат работы в своей папке под именем «Мой паровоз».



### Задание № 2. «Чья тень»

1. Загрузи картинку из файла «Чья тень».



2. Расставь все тени правильно.

3. Сохрани результат работы в своей папке под именем «Тени».




### Задание № 3. «Грузовик»

1. Загрузи файл «Грузовик».

2. Помоги Дональду Даку собрать разноцветные грузовики (используй инструменты **Выделение** и **Выделение произвольной области**, команды **Отразить/повернуть ...**).

Сколько грузовиков у тебя получилось?  
Какого цвета грузовик невозможно собрать из-за нехватки деталей?



<b>7. Контроль</b>	Взаимоконтроль и взаимооценка относительно достижения целей занятия.	Педагог оценивает работы обучающихся, проверяет правильность выполнения задания.  <b>Критерии оценивания</b> - наиболее аккуратная работа - оригинальность изображения - дополнительные элементы	Обучающиеся смотрят и оценивают творческие находки друг у друга друг у друга
<b>8. Итоговый</b>	Подведение итогов работы.  Объявление окончательных оценок и их мотивация.	- Наше занятие подошло к концу. И мне бы очень хотелось узнать ваше мнение о проделанной работе. Естественно, что если мы будем выслушивать мнение каждого, то нам не хватит времени, ведь до конца занятия осталось совсем немного. Все успешно справились с работой, ведь все вы старались и работали, поэтому оценку должен получить каждый. Я предлагаю оценить себя самостоятельно и для этого использовать смайлики. - Для этого вам надо нарисовать смайлик в зависимости от того как вы оцениваете свою работу на занятии:  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">             Смайлик 1         </div> <div style="text-align: center;">             Смайлик 2         </div> <div style="text-align: center;">             Смайлик 3         </div> </div> - <b>Смайлик 1</b> – те, кто считает, что поработал на занятии на оценку 5 - <b>Смайлик 2</b> - те, кто считает, что недостаточно хорошо освоил тему и поработал на оценку 4 - <b>Смайлик 3</b> - те, кто считает, что ему нужно много работать над данной темой.	Учащиеся дают самооценку своей работе

### Литература

- Информатика (начальный курс). / Под ред. профессора Н.В. Макаровой. Питер. 2001.
- 11. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2000.
- Информатика, № 12 1999 г.

## **Анализ занятия**

- Занятие прошло организованно в соответствии со сценарием
- Цель поставленная достигнута. Через предложенный материал учащиеся повторили пройденный материал, закрепили полученные навыки и умения работы на компьютере
- Активно отвечали, быстро ориентировались, творчески подходили к поставленным задачам.
- Темп занятий был достаточным, для того чтобы учащиеся справились с заданиями и соответствовал регламенту, запланированному педагогом.
- Соблюдались санитарно-гигиенические требования к проведению занятий с использованием компьютера для младших школьников. Продолжительность занятия не более 50-70 минут. Проводилась физкультминутка для снятия напряжения с глаз
- Была создана возможность для проявления творчества детей в процессе занятия
- Данный план-конспект занятия может быть использован учителями информатики и руководителями компьютерных кружков.