Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

Центр творчества «Радуга»

муниципального образования Тимашевский район



Разработала

педагог доп. образования

Рамазян М.С.

Используемые элементы педагогических технологий: ИКТ, здоровье сберегающая, педагогика сотрудничества, дифференцированного обучения.

2016 год

**Тема занятия:** «Рисование с помощью карандаша и кисти в Paint» ***Слайд №1***

**Тип занятия:** изучение нового материала

**Цель занятия:** Научить учащихся строить фигуры с помощью таких инструментов графического редактора Paint, как карандаш и кисть.

**Задачи:**

*Обучающиее:*

* Повторить приемы черчения линий.
* Научиться создавать фигуры.
* Научиться самостоятельно делать простейшие рисунки с помощью карандаша и кисти.

*Воспитательные:*

* Воспитывать информационную культуру учащихся.
* Прививать эстетический вкус.

*Развивающие:*

* Развивать познавательный интерес учащихся.
* Способствовать развитию творческой фантазии.

**Материал и оборудование:** компьютеры, мультимедийный проектор, раздаточный материал (карточки с практическим заданием, таблицы для подведения итогов занятия), физкультминутка (https://www.youtube.com/watch?v=jAd4pYDM1T8).

**План занятия:** I. Организационный момент II. Актуализация знаний III. Изучение нового материала IV. Практическая работа V. Итог занятия. Рефлексия.

1. **Организационный момент.**

***Педагог:*** Здравствуйте, ребята. Тема нашего сегодняшнего занятия: «Рисование с помощью карандаша и кисти в Paint».

- Мы с вами изучим возможности графического редактора Paint, выполним творческий рисунок, используя эти возможности.

1. **Актуализация знаний**

***Педагог:*** Прежде чем перейти к изучению нового материала, я предлагаю вам вспомнить технику безопасности в компьютерном классе.

***Техника безопасности в компьютерном классе –* Слайд № 2,3,4,5,6,7.**

***Педагог:*** Ребята, а теперь давайте повторим предыдущий материал наших занятий.

Вопросы:

* Назовите основные элементы компьютера?

1. *Монитор 2. Системный блок 3. Клавиатура 4. Мышь.*

* Каким образом могут быть получены цифровые графические объекты?
  + ***С помощью сканера;***
  + ***С цифрового фотоаппарата;***
  + ***Создание изображений в графических редакторах***.
* Как формируется изображение на экране монитора?
  + ***Из отдельных точек - пикселей***.
* Пространственное разрешение монитора – это …
  + ***количество пикселей, из которых складывается изображение на экране***.

***Слайд № 8,9.***

1. **Изучение нового материала.**

***Педагог:*** Рисунок всегда занимает очень важное место в жизни человека. Древние племена, не имевшие письменности, рассказали нам о своей жизни при помощи наскальных рисунков.

Люди в древности рисовали на любом доступном материале, поэтому рисунки для них были очень важны.

***Педагог:*** Вспомните свои детские книжки, какими они были? Почему детские книги насыщены рисунками?

***Ответы учащихся:*** они были очень красочными с большим количеством рисунков. Чтобы быть понятнее и интереснее.

***Педагог:*** Верно, рисунки помогают усвоить даже самый сложный материал. В информатике рисунки – это компьютерная графика.

Что такое компьютерная графика и графический редактор нам пояснят ребята, у которых были индивидуальные сообщения.

Индивидуальные сообщения:

1. [Что такое компьютерная графика?](file:///E:\2016-2017%20учебный%20год\Мои%20документы\Downloads\5%20класс%20открытый%20урок%20по%20информатике\Презентация2.pptx)

**Компьютерная графика** – это область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (чертежей, рисунков, мультипликаций) на компьютере.

1. Что такое графический редактор?

**Графический редактор** – это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений. ***Слайд № 10***

***Педагог:*** Для обработки графики используется графические редакторы.

Простейшим средством обработки графической информации является графический редактор Paint.

Paint предназначен для работы с изображениями (состоящими из множества отдельных цветных точек - [пикселей](file:///E:\2016-2017%20учебный%20год\Мои%20документы\Downloads\5%20класс%20открытый%20урок%20по%20информатике\Изучаем%20графический%20редактор%20Paint%20вместе%20с%20Незнайкой5.ppt), поэтому каждому рисунку отводится строго определенное место (размер), а также используется фиксированное число цветов.

***Педагог:*** Начинаем изучать графический редактор Paint, рассмотрим основные приемы работы с этой программой.

Paint находится в группе программ *Стандартные: Пуск – Программы – Стандартные – Paint.* ***Слайд № 11***

Рассмотрим окно графического редактора Paint, которое появляется сразу после загрузки программы. ***Слайд 12***

Окно графического редактора имеет стандартные элементы: заголовок окна, строку меню, кнопки: *Свернуть, Развернуть, Закрыть*, строку состояния, полосы прокрутки. ***Слайд № 13***

Среда графического редактора состоит из рабочего поля, которое занимает основную часть окна редактора, панели инструментов, палитры; меню команд для работы с файлами, печати рисунка и других операций: *Файл, Правка, Вид, Рисунок, Параметры, Справка.* Эти меню содержат команды и дополнительные возможности работы с графическим редактором. Любое из меню можно открыть, щелкнув мышью на его имени.

Панель инструментов. ***Слайд № 14***

Палитра. ***Слайд № 15***

***Педагог:*** Ребята, а сейчас проведем физкультминутку.

*(Проводится физкультминутка)*

***Педагог:*** Для рисования простых геометрических фигур используются следующие инструменты:

Прямая, Кривая, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс***. Слайд № 17***

Панель инструментов позволяет рисовать различные геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины, корректировать изображение и многое другое.

**Карандаш** - позволяет провести линию.

**Кисть –** инструмент в Paint, позволяет проводить линии различного вида и текстуры.

**Линия** – используется для построения прямых линий методом протягивания. Если при построении удерживать нажатой клавишу Shift, то линии будут горизонтальные, вертикальные или направленные под углом 450.

**Кривая** – строит кривую линию в три приема: вначале строится прямая линия, а затем задается изгиб. Чтобы нарисовать прямую линию, протащите указатель мыши по области рисования. Для задания изгиба установите указатель мыши по одну из сторон прямой вершину дуги, нажмите кнопку мыши и протяните, а затем измените кривизну дуги, перетаскивая указатель в другом направлении.

**Эллипс** - для создания эллипса протащите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании указателя.

**Прямоугольник** - для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift.

**Скругленный прямоугольник** – строится так же, как и обычный прямоугольник.

**Заливка** – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она зальется цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.

1. **Практическая работа**

***Педагог:*** Ребята, а сейчас предлагаю Вам закрепить то, что вы услышали и выполнить практические задания в графическом редакторе Paint***. Слайд № 18***

**Практическая работа.**

**Задание: Составьте композиции из кубиков**

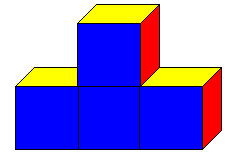
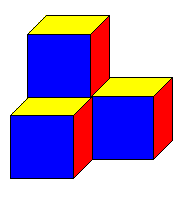
На основе заготовки кубика: ***Слайд № 19***



***Педагог:*** Ребята, открываем графический редактор Paint. Затем открываем заготовку кубика с помощью команд: Файл-Открыть-Рабочий стол-папка Пиксели - файл Заготовка кубика.

**Педагог:** с помощью заготовки кубика составьте следующие композиции из кубиков:

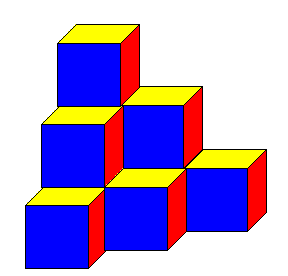
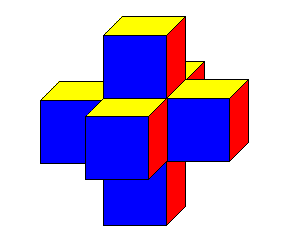
1. **Первый уровень:**
   1. **б.**



* + - 1. **Второй уровень:**

**а.**

**а. б.**



***Слайд № 20***

1. **Итог занятия. Рефлексия.**

***Педагог:*** Молодцы, ребята. Вы все справились с практическим заданием, а теперь, давайте вспомним то, что мы сегодня изучили на занятии.

1. **Что такое графический редактор?** (это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений).
2. **Какой графический редактор мы изучаем?** (Paint).
3. **Как запустить программу Paint? (**Пуск – Программы – Стандартные – Paint). Какие еще варианты вы знаете?
4. **Для чего предназначена палитра?** (для создания цветных рисунков)

***Слайд № 21***

***Педагог:*** Молодцы ребята, вы хорошо усвоили тему. Давайте узнаем: интересна ли Вам тема сегодняшнего занятия. Для этого предлагаю заполнить следующую таблицу.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Вопросы:** | **Да** | **Нет** | **Затрудняюсь ответить** |
|  | Интересна ли Вам тема занятия? |  |  |  |
|  | Остались ли у Вас вопросы после изучения темы? |  |  |  |
|  | Для меня тема занятия трудная и непонятная. |  |  |  |
|  | Хотели бы Вы выполнить более сложное задание по данной теме? |  |  |  |

***Педагог:*** К нашему следующему занятию мною будет проанализированы ответы на вопросы и сделаны соответствующие выводы.

Попрошу вас привести в порядок свои рабочие места. Спасибо за работу! До свидания.