

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

Учебный предмет: Профильный труд (наборщик текста на компьютере)	
Класс:7А	
Целевой блок	
Тема: Графический редактор Kolour Paint. Рисование в графическом редакторе.	
Цель:	Учить создавать несложные изображения с помощью графического редактора с опорой на образец; развивать представление о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией. Формировать БУД:развитие ИКТ- компетентности; формирование умения наблюдать, анализировать, сравнивать; стимулировать поиск вариантов на основе имеющихся знаний; осуществление самоконтроля; развитие находчивости, умения преодолевать трудности в достижении цели
Планируемые результаты	<u>Предметные:</u> умение создавать изображения, состоящие из геометрических фигур с помощью инструментов графического редактора <u>Личностные:</u> чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
Инструментальный блок	
Задачи урока	<u>Образовательные:</u> актуализировать знания о ГР и навыки работы в нем; формировать умение определять инструменты ГР для выполнения базовых операций по созданию изображений; формировать умение создавать графические изображения, состоящих из нескольких фрагментов по образцу, с использованием разнообразных инструментов графического редактора <u>Способствовать развитию:</u> оперативной, зрительной, моторной памяти, произвольного внимания, наглядно-образного и предметно-логического мышления, мелкой и общей моторики, ориентировки в пространстве, моделированию по собственному замыслу и с опорой на образец. <u>Воспитывать:</u> культуру поведения на уроке, навыки сотрудничества, умения работать в коллективе, самостоятельность, бережное отношение к оборудованию.
Тип урока:	комбинированный урок
Учебно-методический комплекс:	ПК учителя, ПК учащихся, интерактивная панель, дидактические материалы: карточки, презентация «Графический редактор Kolour Paint», Карточка-задание, Памятка «Работа в ГР Kolour Paint». Словарь: компьютерная графика, графический редактор, инструменты графического редактора.
Организационно - деятельностный блок	
Основные понятия	графический редактор, инструменты графического редактора, фрагмент.
Организация пространства	индивидуальная работа, коллективная
Методы и приемы, используемые на уроке	Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: речевая ситуация, игровые методы Методы, направленные на принятие учеником учебно-познавательной задачи: сообщение темы с мотивирующим приемом Методы организации учебно-познавательной деятельности: сообщение учителя; практическая работа.
Межпредметные связи	Чтение, русский язык, математика.

Технология обучения		
Основные этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
I. Организационный момент	<p>1.Приветствие.</p> <p>Тихо, дети, не шумите, Прозвенел уже звонок. Сядьте, руки положите Начинается урок. Мы пришли сюда учиться И «5» получать. Так давайте не лениться И урок наш начинать.</p> <p>2.Рапорт дежурных.</p> <p>3.Психологический настрой. Дидактическая игра «Собери слово» Задание: Переставь буквы местами и собери слово. Онмитро (монитор), виаклатура (клавиатура), шьмы (мышь), ринусок (рисунок). Ребята, какое слово здесь лишнее, почему?</p>	<p>Приветствие, проверка готовности к уроку рабочего места Осуществление самоконтроля - умение слушать и понимать речь других; -строить свои высказывания</p>
II. Актуализация ранее изученных знаний.	<p><i>1. Фронтальный устный опрос в форме тестирования с опорой на презентацию</i></p> <p>1. Как называется создание рисунка на компьютере?</p> <ul style="list-style-type: none"> • домашняя графика • криволинейная графика • компьютерная графика <p>2. Как называется программы для создания рисунков?</p> <ul style="list-style-type: none"> • векторные диаграммы 	<p>Определение границы собственного знания/ незнания Отработка умения слушать и понимать речь учителя</p>

- *графические редакторы*
- *линейная графика*

3. Найдите лишние операции среди основных операций при рисовании объектов:

- *рисование точек*
- *рисование прямых линий*
- *рисование кривых линий*
- *рисование объектов*
- *стирание*
- *заливка цветом*

4. Что не относится к инструментам рисования:

- *выделение*
- *заливка*
- *валик*
- *параллелепипед*
- *кривая линия*
- *карандаш*
- *ластик*

5. Чтобы стереть часть изображения нужно:

- *выбрать команду «удаление объекта»*
- *выбрать инструмент для стирания «ластик»*
- *закрыть окно графического редактора*

6. Чтобы нарисовать прямую линию в среде графического редактора Paint необходимо:

- *выбрать инструмент «карандаш»*
- *выбрать инструмент «линия»*

нажать левую кнопку мыши и переместить её указатель

2.Индивидуальное задание-карточка (3 группа)
Обведи элементы окна ГР Kolour Paint (приложение 1)

- инструменты (красным карандашом)

-палитра (синим карандашом)

	<p>- рабочая область (зеленым карандашом)</p> <p>3. <i>Словарная</i> работа. Проговаривание хором словосочетания: графический редактор. Составление предложения со словосочетанием «графический редактор»</p>	
<p>III. Обобщение ранее изученных знаний</p>	<p>1.Сообщение темы и цели урока.</p> <p>Тема нашего урока «Графический редактор Kolour Paint. Рисование в графическом редакторе». Сегодня мы с вами будем создавать изображения в графическом редакторе с опорой на образец.</p> <p>2.Обобщение ранее изученного материала. Сопровождается презентацией и демонстрацией приемов работы на ПК учителя.</p> <p>Вы уже знаете, что для создания рисунка или его части необходимо использовать Инструменты ГР и палитру. Рассмотрите образцы рисунков и назовите, что на них изображено? Для создания этих рисунков использовали инструменты ГР: эллипс, прямоугольник, соединенные линии, линию, заливку и ластик. Найдите и покажите эти инструменты в своих опорных картах (работа с наглядным раздаточным материалом).</p> <p>Давайте назовем, какие инструменты ГР вы будете использовать для создания «Птицы», «Чебурашки», «Кота», «Телевизора», «Снеговика», «Кузнечика».</p> <p>Ребята, обратите внимание, что некоторые детали очень мелкие. Для их прорисовки можно использовать функцию увеличения масштаба. (Демонстрация учителем приемов прорисовки мелких элементов с использованием функции увеличения масштаба.</p>	<p>Определение границы собственного знания/ незнания</p> <p>Отработка умения слушать и понимать речь учителя</p>

<p>IV. Физминута.</p>	<p>Физминутка для глаз.</p> <p>Если я назову названия предметов, относящиеся к компьютеру, вы часто поморгаете глазками и покачаете головой. Если предметы не будут относиться к компьютеру, вы должны присесть. Итак, начнём:</p> <p>Монитор, телефон, мышь, клавиатура, магнитофон, системный блок, телевизор, колонки, настольная лампа, принтер, холодильник, грузовик, клавиша, ручка, графический редактор, стол, самолёт.</p>	<p>Выполнение упражнений со слов учителя и с опорой на демонстрацию.</p> <p>Развитие общей моторики, зрительного, двигательного внимания, моторной памяти</p>
<p>V. Развитие умений - применение новых знаний в условиях выполнения упражнений</p>	<p>Практическая работа: «Рисование в графическом редакторе Kolour Paint с опорой на образец».</p> <p><i>1. Повторить правила т/ б при работе на ПК.</i></p> <p><i>2. Сообщение задания.</i></p> <p>В графическом редакторе Kolour Paint нарисовать следующие изображения, используя инструменты ГР: эллипс, прямоугольник, соединенные линии, линию, заливку и ластик.</p> <div data-bbox="651 1018 1178 1422" data-label="Image"> </div>	<p>Отработка практических приемов работы по созданию рисунка с опорой на образец, создание простых графических рисунков. Закрепление безопасных приемов работы на компьютере.</p>

	<p>3. Анализ изображения</p> <p>1. Расскажите какие инструменты графического редактора использовались для создания изображения.</p> <p>2. Расскажите какие цвета палитры использовались для создания изображения.</p> <p>3. Выберите дополнительные действия, если они понадобятся вам при создании изображения</p> <ul style="list-style-type: none"> • выделение- копирование -вставка элемента изображения; • использование функции масштаба (увеличение) для прорисовки мелких деталей изображения <p>5. Самостоятельная работа.</p> <p>6. Текущий инструктаж.</p> <p>7. Проверка качества и оценка практических работ..</p>	
<p>VI. Самостоятельное творческое использование нового материала</p>	<p>Беседа с учащимися по вопросам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Как называется редактор для создания рисунков на компьютере? - Что сегодня вы учились делать на уроке? - Какие инструменты вы использовали для создания изображений? -Что нового сегодня вы узнали на уроке? <p>3 группа Задание: Покажи и назови, какие инструменты графического редактора ты использовал сегодня на уроке (с опорой на наглядность)</p>	<p>Повторение материала по теме урока</p>

**VII. Диагностика
результатов урока
(итог урока)**

1. Д/з 2 гр. Разукрась рисунок, подпиши основные части компьютера. 3 гр. Карточка. Разукрась рисунок.

2. Рефлексия.

А сейчас, сядьте на свои места, закройте глаза. Я очень рада, что вы сегодня на уроке были внимательными, очень старались хорошо справиться со всеми заданиями. Пусть тот кто считает, что работал хорошо- улыбнется, а тот, кто считает что может работать еще лучше поаплодирует. Молодцы! Я желаю вам успехов в учебе и в жизни!

3. Выставление оценок. Организация на перемену