

План-конспект занятия

на тему «Графический редактор Paint»

Разработал:

Богер Марина Петровна,

Тема «Графический редактор Paint».

Цели:

Образовательные:

- Способствовать формированию, систематизации и обобщению знаний по теме «Графический редактор Paint»
Способствовать освоению работы компьютерной мыши с помощью графического редактора Paint,

Развивающие:

- развивать приемы умственной деятельности (обобщение, анализ, синтез, оценивание), внимания, памяти, творческой активности.

Воспитательные:

- развитие познавательного интереса учащихся, основ коммуникативного общения, уверенности в собственных силах, аккуратность.

Оборудование учебного занятия: средства обучения - 6 компьютеров с программным обеспечением, интерактивная доска, проектор.

Форма работы с учащимися: опрос, практическая работа

Методы: объяснительно-иллюстративный, практический, применение самоконтроля.

Технологии: здоровьесберегающая, личностно ориентированная

Тип занятия – ознакомление с новым материалом.

Структура занятия:

1. Организационный момент. Сообщение цели и задач занятия.
2. Повторение основных правил при работе за компьютером
3. Ознакомление с новым материалом.
4. Практическая работа с алгоритмом действий по показу.
5. Физминутка для глаз – зарядка по Бейтсу
6. Практическая самостоятельная работа по алгоритму.
7. Подведение итогов.
8. Рефлексия.

Ход занятия.

1. **Организационный момент. Сообщение цели и задач занятия.**

Здравствуйте, ребята! Мы познакомимся с графическим редактором Paint, его возможностями и попытаемся выполнить рисунок при помощи изученного графического редактора.

2. **Повторение основных правил при работе за компьютером:**

- Как надо правильно сидеть за компьютером, чтобы оставаться здоровым?
- Посмотрите на картину-подсказку и по цепочке друг за другом повторим их.

3. **Ознакомление с новым материалом.**

Рисунок всегда занимал 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, потому что рисунки для них были очень важны.

-А почему? (т.к. при помощи рисунка можно передать информацию, чувства, украсить быт и пр.).

А вспомните свои детские книжки? Какими они были? Почему детские книги насыщены рисунками? (Они были очень красочными с большим количеством рисунков. Чтобы быть понятнее и интереснее).

Верно, рисунки помогают усвоить даже самый сложный материал.

В информатике рисунки создаются в **Графическом редакторе Paint**.

– Кто из вас, ребята, знает, что такое Paint? (Перевод с английского на русский слова «paint» - краска, рисовать)

Графический редактор Paint – это программа для создания и редактирования графических изображений на компьютере.

Сегодня мы с вами узнаем, как открыть программу Paint, где она находится на нашем мониторе.

Она находится в группе программ Стандартные:

Пуск – Программы – Стандартные – Paint.

Окно графического редактора имеет стандартные элементы:

заголовок окна, строку меню, кнопки Свернуть, Развернуть, Закрывать, строку состояния, полосы прокрутки.

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.

Палитра – предназначена для цветных рисунков.

Цвет 1 (основной цвет)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для карандаша и кистей, а также для контуров фигур.

Цвет 2 (цвет фона)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для ластика, а также для заливки фигур.

Рисунок можно создать, используя уже готовые фигуры в панели инструментов. Для рисования используются следующие инструменты:

прямая, кривая, прямоугольник, треугольник, многоугольник и т.д. Наведя курсор, программа выдает подсказку - название той или иной фигуры.

4. **Практическая работа с алгоритмом действий по показу.**

Допустим, мы хотим нарисовать солнце. Как лучше нарисовать солнце, используя готовые фигуры? Для рисования солнечного диска удобно

использовать инструмент **Овал**. А для лучей подойдет инструмент **Линия** или можно использовать **Кисть-Маркет**.

Показываю пошаговый алгоритм (рисуем солнце).

5. **Физминутка для глаз – зарядка по Бейтсу**

- Встаньте, расслабьте ноги, руки, а теперь упражнения для глаз.
- Последовательное выполнение упражнений (8-10 раз каждое).
- После каждого упражнения моргаем интенсивно (7-8 раз).

6. **Практическая самостоятельная работа по алгоритму.**

Продолжим наше занятие.

У вас на рабочих столах лежат карточки.

В карточках задания и алгоритм их выполнения.

Рисуем ромашку

Алгоритм выполнения:

1. Запустить Графический редактор Paint.
2. С помощью инструмента Овал изобразить середину цветка.
3. С помощью инструмента Карандаш или Кисти изобразить лепестки.
4. Выбрав инструмент Заливка, залейте лепестки в разные цвета используя Палитру.
5. Командой Сохранить меню Файл сохраните рисунок под именем Ромашка на Рабочем столе.

7. **Подведение итогов занятия.**

- Итак, скажите, чему научились на сегодняшнем занятии?
- Для чего нам нужен Paint?
- Назовите основные инструменты для рисования в графическом редакторе Paint.

8. **Рефлексия**

– Сегодня каждый из нас закончил урок с определенным настроением. Какое оно у вас я не знаю, а могу лишь догадываться.

Для того чтобы передать эмоциональное настроение, при работе на компьютере используют смайлики (от англ. smile – улыбка). Оцените себя, используя смайлики - компьютерные символы.

: –) – те, кто считает, что хорошо понял тему и хорошо поработал на уроке.

: – ? – те, кто считает, что недостаточно хорошо понял тему.

: – (– те, кто считает, что ему еще необходимо работать над данной темой.