

## **Технологическая карта урока**

**Предмет:** Информатика

**Тема урока:** Работа с графическим редактором растрового типа

**Тип урока:** [урок открытия нового знания](#).

### **Прогнозируемые результаты**

#### личностные:

- учить проверять себя;
- учить давать оценку своим действиям;
- учить работать в группе, чувствовать свой вклад в общую работу;

#### метапредметные:

- учить анализировать и выделять общее;
- учить находить наиболее оптимальный алгоритм действий;

#### предметные:

- вспомнить понятия «пиксель», «растровая графика», «векторная графика», «растр»;
- дать уточненное определение понятия «графический редактор»;
- научить пользоваться графическим редактором Paint, его основными инструментами.

**Дидактические средства:** учебник, презентация, графический редактор Paint.

**Оборудование:** карточки с заданиями, цветные стикеры

Этап урока	Виды работы, формы, методы, приемы	Содержание педагогического взаимодействия		Формируемые УУД	Планируемые результаты
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся		
<p><b>Мотивация учебной деятельности</b> 5 мин</p>	<p>Словесное приветствие.</p>	<p>Приветствует детей, проверяет их готовность к уроку. Настраивает на активную работу.</p> <p><i>- Прозвенел уже звонок. Начинаем наш урок. Добрый день!</i></p> <p><i>- Вы готовы к нашему уроку? Готовы узнавать новое? У кого сегодня хорошее настроение? А у кого не очень? Постараемся сделать его лучше? Что может улучшить настроение? Поэтому сегодня мы будем учиться играя. Что ж, разделимся на команды и придумаем им названия. (По рядам). Сегодня мы отправляемся в альпинистский поход. Победит та группа, которая сможет добраться до вершины горы первой. Чтобы взобраться на гору новых знаний нам понадобится все то, что мы изучали на</i></p>	<p>Организовывают рабочее место. Здороваются с учителем.</p> <p>Отвечают на вопросы, обмениваются позитивными репликами.</p>	<p><u>Личностные:</u> управление своим настроением, умение выражать эмоции. <u>Метапредметные:</u> организовывать рабочее место, настраиваться на познавательную деятельность.</p>	<p>Организовать детей. Проверить готовность к уроку. Создать позитивное настроение.</p>

		<i>прошлых уроках. Итак, сложим весь наш багаж в рюкзаки.</i>			
<b>Актуализация знаний</b> 7 мин	Интерактивная игра «Мы готовимся к походу»	<p>Вопросы на карточках с изображением альпинистского снаряжения (веревка, крюк, ледоруб). Каждый ответ – 1 балл.</p> <p>Что такое пиксель? (<i>Элемент рисунка – точка.</i>)</p> <p>Что такое растр? (<i>Графическая сетка M*N, совокупность точечных строк.</i>)</p> <p>Сколько базовых цветов в ПК? (<i>3 цвета —&gt; синий, красный, зеленый.</i>)</p> <p>Сколько цветов содержит палитра, если пиксель кодируется 2 битами? (<i>4-цветная палитра.</i>)</p> <p><i>Как получают растровые графические изображения?</i></p>	Отвечают на вопросы.	<p><u>Личностные:</u> проводят самооценивание, определяют уровень своих знаний, формируется стремление к познанию.</p> <p><u>Метапредметные:</u> учатся анализировать, сопоставлять, делать выводы, ставить цели познавательной деятельности.</p> <p><u>Предметные:</u> повторяют понятия «пиксель», «растр», принципы получения растровых и векторных изображений, вспоминают формулу определения</p>	Актуализировать знания детей о компьютерной графике.

		<p><i>(Закрашиваются пиксели)</i></p> <p><i>Как получаются векторные графические изображения? (С помощью графических примитивов).</i></p> <p>Итак, в поход мы собрались. Что же дальше? Согласитесь, что сборы – это необходимая, но скучноватая часть нашей походной жизни. А самое интересное в походе – это само восхождение, то есть практика. На прошлом уроке мы узнали, что есть два типа графических редакторов, посмотрели, чем изображения, созданные в них отличаются друг от друга, какие плюсы и минусы у каждого вида изображений. Как вы думаете, что же мы сегодня будем делать на уроке, какими практическими знаниями овладеть?</p>		количества цветов в палитре .	
			Размышляют. Высказывают гипотезы о предполагаемой теме урока.		Создать проблемную ситуацию, подтолкнуть детей к осознанию необходимости в получении новых знаний.
<b>Постановка учебной задачи</b> 3 мин	Формулирование темы и целей урока	Совершенно верно, мы будем работать с одним из типов графических редакторов. А именно, с	Размышляют, отвечают на вопросы учителя.	Предметные: понимание целей изучения нового материала и области	Создать проблемную ситуацию, подтолкнуть детей к осознанию необходимости в

	(фронтально)	<p>графическим редактором растрового типа. Запишите число, «классная работа», тема урока: «Работа с графическим редактором растрового типа»</p> <p>- Что мы должны знать по данной теме? (Как запустить на компьютере редактор, что можно делать с помощью него)</p> <p>- Что вы должны понимать по данной теме выполняя практическую работу? (С помощью каких инструментов мы можем выполнить тот или иной элемент рисунка)</p> <p>- Где вы можете применить данную тему? (При выполнении каких-либо домашних заданий по разным предметам, отдыхая и занимаясь рисованием для себя и близких)</p>		<p>его применения, а также того, что самое важное в новой теме</p> <p>Метапредметные:</p> <p>- развитие умения формулировать тему и цель урока в соответствии с задачами и нормами русского языка.</p> <p>Личностные:</p> <p>- развитие логического мышления, познавательной активности.</p>	<p>получении новых знаний.</p>
<b>Объяснение нового материала</b>	Объяснение материала с	Итак, мы уже направляемся к подножью горы. Нам	Слушают, делают записи в тетради,	Предметные:	Усвоение нового материала

10 мин	помощью ИКТ (показ презентации), работа с учебником.	<p>надо узнать все об этой вершине, прежде, чем покорять ее, поэтому слушайте внимательно. Учитель показывает, как войти в редактор, знакомит с интерфейсом.</p> <p>Откройте учебники на странице 129. Какие инструменты есть в графическом редакторе? Инструменты помогают нам создавать изображение. Познакомимся с ними поближе.</p> <p>Показ презентации с объяснением основных инструментов редактора Paint.</p>	задают вопросы, если что-то непонятно по объясняемому материалу.	<p>- формирование представлений о создании и редактировании изображений в растровом редакторе Paint;</p> <p>Метапредметные:</p> <p>Формирование умения выделять и запоминать важное в новом материале, умения работать с учебником</p> <p>Личностные:</p> <p>-развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, логического мышления;</p> <p>.</p>	
<b>Физкультминутка</b> 3 мин	Игра «Верю-не верю»	<p>Вот мы и подошли к самой горе. Что ж, разомнемся перед восхождением.</p> <p>При ответе на вопрос «Да» - движение головы вперед-назад.</p> <p>«Нет» - вращаем вправо-</p>	Отвечают на вопросы, выполняя физические упражнения	<p>Предметные: закрепление знаний, полученных о редакторе Paint</p> <p>Метапредметные: применение полученных знаний при ответе на</p>	Снятие зрительного и мышечного напряжения вместе с одновременным закреплением полученных знаний

		<p>влево.</p> <p>Верите ли вы, что в наборе инструментов Paint есть геометрические фигуры? <i>(Да)</i></p> <p>Верите ли вы, что в Paint можно отменить неправильное действие? <i>(Да)</i></p> <p><i>Верите ли вы, что Paint – редактор векторного типа (Нет)</i></p> <p>Верите ли вы, что рисовать правильные фигуры и линии можно только в векторной графике? <i>(Нет)</i></p> <p>«Да»- руки вверх-вниз</p> <p>«Нет» - поднять вверх и помахать</p> <p>Верите ли вы, что в Paint не получится нарисовать сердечко? <i>(нет)</i></p> <p>Верите ли вы, что не получится сделать в Paint плавный переход от одного</p>		<p>практические вопросы</p> <p>Личностные развитие координации движений, памяти, логического мышления и быстроты реакции, снятие физического и зрительного напряжения</p>	
--	--	--	--	---	--

		<p>цвета к другому (Да)</p> <p>Верите ли вы, что не получится вырезать элемент так, чтоб он был на прозрачном фоне (нет)</p> <p>Верите ли вы, что с помощью Paint можно сделать красивую открытку с надписью? (да)</p> <p>Наклоны туловища вперед-назад, вправо-влево.</p> <p>Ни одной ошибки – 1 балл.</p>			
<p><b>Закрепление изученного материала.</b></p> <p><b>Практическая работа</b></p> <p>15 мин</p>	<p>Практическая работа на компьютере в редакторе Paint</p>	<p>Начинаем восхождение. Кто первый создаст рисунок в Paint и сохранит его в папке «Изображения», сможет установить на вершине горы флажок. Первая команда рисует божью коровку</p> <p>Вторая команда рисует кисти рябины. Можно помогать другу, если сам</p>	<p>Выполняют практическую работу на компьютере</p>	<p>Предметные: практическое применение полученных знаний (как открыть редактор на компьютере, как создать изображение с помощью соответствующих инструментов),</p> <p>Метапредметные: анализ и систематизация</p>	<p>Выработать умение пользоваться инструментами графического редактора растрового типа для создания рисунков.</p>



		уже дошел до вершины. Выполнение практической работы – 3 балла + 1 балл за качество рисунка		нового материала, применение полученных знаний на практике, формулировка уточняющих вопросов при необходимости  Личностные: умение сосредотачиваться на выполняемой задаче, работать в команде.	
<b>Подведение итогов урока, домашнее задание</b> 2 мин	Игра «Лисичкин хлеб»	Итак, я смотрю, что большинство из вас одолело эту вершину. Вы молодцы! Победила команда... Те, у кого больше 5 баллов получают оценки 5, 4 балла – оценки 4, 3 балла – оценки 3. Все вы знаете рассказ Михаила Пришвина «Лисичкин хлеб». Надеюсь, что каждый из вас тоже кое-что принес из нашего сегодняшнего похода. Хочу, чтобы вы	Узнают результаты своей работы на уроке, рефлексируют	Метапредметные: оценивание своей работы с учетом определенных критериев Личностные: осознание своих результатов, уровня понимания или непонимания темы, постановка для себя дальнейшей образовательной цели, заключающейся в закреплении и углублении полученных знаний либо в устранении	Оценка результатов работы. Получение обратной реакции на урок

		подарили мне «Лисичкин хлеб». Кому понравился сегодняшний урок – положите в мое лукошко красное яблоко из ваших припасов, можете написать на нем что-то, кому не очень – желтое, а кому совсем не понравился – зеленое. Спасибо.		пробелов.	
--	--	--	--	-----------	--