

Тема урока: «Создание рисунков в растровом графическом редакторе»

Форма проведения: урок – практикум

Тип урока: объяснение и закрепление нового материала

Вид урока: комбинированный.

Время проведения: шестнадцатый урок, отведенный на изучение темы «Кодирование и обработка текстовой, числовой, графической и звуковой информации».

Целевая аудитория: 8 класс, 6 человек

Цели урока:

1. *Образовательные:*

- дать понятие о графическом редакторе Paint;
- научить пользоваться инструментами программы;

2. *Развивающие:*

- развивать внимание и творчество при работе с Paint;
- развивать навыки работы с мышью;
- развивать координацию движений;

3. *Воспитательные:*

- прививать интерес к предмету;
- формировать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.

Задачи урока:

1. Повторить и обобщить знания по теме «Графическая информация»;
2. Научить учащихся создавать простейшие рисунки в графическом редакторе Paint;
3. Содействовать установлению межпредметных связей.

Ожидаемые результаты: расширение объема знаний о графических редакторах, умение пользоваться инструментами программы Paint.

Продолжительность занятия: 1 урок (40 минут).

Оборудование, материалы:

1. Проектор, компьютер учителя, Компьютеры для учащихся.
2. программное обеспечение:
 - ОС Windows XP;
 - Paint;
3. тема урока на доске.

Используемая литература:

1. Стандарт основного общего образования по информатике и ИКТ (приложение к приказу Минобразования России от 05.03.04 №1089);
2. Программа «Преподавание базового курса «Информатика и ИКТ» для основной школы, автор Н.Д. Угринович.
3. Информатика. Базовый курс: Учебник для 8 класса / Под ред. проф. Н.Д. Угриновича.

Пояснительная записка

Данный урок состоит из двух частей: теоретической и практической. В ходе изучения теории рассматривается порядок выполнения действий учащихся при работе в графическом редакторе Paint.

Выполняя практическую часть, дети учатся применять полученные знания. Для выполнения практической части учащимся предложены разноуровневые задания.

конспект урока

План урока:

1. Организационный момент **(2 мин.)**.
2. Актуализация опорных знаний **(4 мин.)**.
3. Теоретическая часть **(10 мин.)**.
4. Физкультминутка **(1 мин.)**.
5. Практическая часть **(20 мин.)**.
6. Подведение итогов урока **(2 мин.)**.

7. Домашнее задание (1 мин).

Ход урока:

1. Организационная часть

Учитель проверяет готовность учеников к уроку. На ученическом столе: дневник, тетрадь, ручка, карандаш, линейка, ластик. На интерактивной доске высвечивается число, тема урока.

Учитель:

Здравствуйте. Сегодня на уроке мы продолжаем разговор о графике. Цель нашего урока научиться создавать простейшие рисунки с помощью графического редактора Paint.

2. Актуализация опорных знаний

Учитель:

Перед тем, как начать новую тему, давайте повторим уже изученный ранее материал. И так, ответьте мне на вопросы:

1. Какие виды информации вы знаете?

Учащиеся:

Информация делится на следующие виды: звуковая, числовая, текстовая, графическая.

Учитель:

2. Назовите способы представления графической информации?

Учащиеся:

Способы представления графической информации:

- растровое представление;
- векторное представление.

Учитель:

3. Чем отличается растровое представление графической информации от векторного?

Учащиеся:

При растровом представлении качество изображения меняется при

увеличении изображения (ухудшается) или уменьшении (улучшается) размеров изображения.

Учитель:

4. Приведите примеры растровых и векторных редакторов.

Учащиеся:

Векторные графические редакторы:

- CorelDraw;
- Adobe Illustrator;
- FreeHand.

Растровые графические редакторы:

- Paintbrush;
- Paint;
- Photo Finish;
- Adobe Photoshop.

3. Теоретическая часть

Учитель:

Сегодня на уроке мы будем создавать растровые изображения, используя графический редактор Paint.

Учитель объясняет новый материал, используя интерактивную доску.

Учитель:

Графический редактор Paint. запускается командой Пуск - Программы - Стандартные - Графический редактор Paint. После запуска на экране открывается рабочее окно программы. Оно состоит из нескольких областей.

Основную часть окна составляет рабочее поле, то есть чистый лист бумаги, где мы и будем рисовать. Рисунок может занимать как часть рабочей области, так и всю ее, и даже выходить за ее пределы. В последнем случае по краям рабочей области появятся полосы прокрутки. На границах рисунка располагаются маркеры

изменения размера (темные точки в середине сторон и по углам рисунка).

Слева от рабочего поля располагается панель инструментов. Она содержит различные кнопки инструментов для рисования. Ими рисуют при нажатой левой кнопке мыши. При наведении курсора на какую-нибудь из этих кнопок, высвечивается подсказка с ее названием.

Карандаш

*Пусть точек будет очень много,
Я через них веду дорогу,
Соединяя точку с точкой,
Я начертил дорожку-строчку.*

Для того, чтобы выбрать карандаш, достаточно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Можно также выбрать и толщину линий карандаша.

Прямая линия

*Как сделать линию прямой –
Никак не получается.
Фломастер у меня хромой,
Или рука сбивается?
А вот мышкой по листу
Так просто провести черту.
Смотрите: ровная какая,
Это линия - ПРЯМАЯ.*

Чтобы линия получалась строго горизонтальной или вертикальной, надо во время рисования держать нажатой клавишу Shift.

Окружность и круг

*Мы живём с братишкой дружно,
Нам так весело вдвоём,
Мы на лист поставим кружку,
Обведём карандашом.
Получилось то, что нужно –
Называется окружность.
Круг - тарелка, колесо.*

Чтобы эллипс был не эллипсом, а точной окружностью, чтобы

прямоугольник был квадратом, надо при рисовании держать нажатой клавишу Shift.

Область выделения

*Есть область выделения,
Она на удивление
Хороша собой,
Скопировать иль выделить
Всегда возьми с собой.*

С помощью инструмента Выделение на экране можно выделить объект. Обведите рамкой слова и перетащите их на любое другое место экрана.

Ластик

*Если неправильно ты начертил,
Ластик возьми,
Он незаменим.*

Инструмент Ластик - для стирания части рисунка. Можно менять размер ластика. Удаленный участок будет покрашен цветом фона.

Лейка

*Лейся, краска, веселей,
Будет всем нам веселей.
Красные кружочки, линии и точки –
Все незаменимы в красивой картине.*

Инструмент Лейка - позволит закрасить выбранным цветом внутреннюю часть произвольной замкнутой области. Для этого требуется выполнить щелчок в любой точке внутри области. Если область не является замкнутой, то закрасится вся рабочая область.

Распылитель

*Если не четкие вы захотели картинку,
То на меня Вы, друзья, посмотрите,
Вмиг я могу всё исправить для вас,
И всю красоту покажу вам сейчас.*

Инструмент Распылитель позволяет рисовать с эффектом распыления

краски.

Прямоугольник

*Пришёл из школы старший брат,
Из спичек выложил квадрат,
Дала мне мама шоколад,
Я дольку отломил квадрат,
И стол - квадрат, и стул - квадрат,
И на стене плакат - квадрат.
КВАДРАТ – четыре стороны,
Все стороны его равны,
И все углы прямые.
А есть ещё и младший брат,
Но только он ведь не квадрат,
Хотя углы и все прямые,
Но называется он так –
Прямоугольник, вот мой брат.
И, взяв легко я мышь простую,
Я наших братьев нарисую.*

Инструмент Прямоугольник - используется для рисования закрашенных и незакрашенных прямоугольников и квадратов. Требуется нажать на левую кнопку мыши, перенести курсор в иную точку и отпустить кнопку. Возможные режимы – «только рамка», «рамка и заполнение», «только заполнение».

Многоугольник

*Но если мне нужна фигура,
Немыслимая загогуля,
Возьму легко многоугольник
И нарисую любой угольник.*

Инструмент Многоугольник - рисование многоугольников. Для рисования первой стороны требуется перетащить курсор при нажатой кнопке. Для построения следующих сторон можно щелкать мышкой в вершинах многоугольника.

Если то, что вы нарисовали, вам не нравится, то отменить три последних

действия можно, выбрав пункт Правка - Отменить, и главное - сделать это, пока не поздно.

Поворот объекта.

Выделенные объекты можно не только перемещать, но и поворачивать, наклонять, увеличивать и уменьшать. Выделим нарисованный объект с помощью инструмента Выделение, и в строке меню выбираем пункт Отразить/повернуть. Включаем переключатель Повернуть на угол и указываем, например, 90 градусов. Когда вы щелкните на кнопке ОК, объект повернется вправо.

Размножение объектов.

апример, мы рисуем цветок, у которого все лепестки должны быть одного размера. Сделать это очень трудно. Поэтому давайте выделим наш объект с помощью инструмента Выделение. Когда объект на экране выделен, его можно размножить. Щелкаем правой кнопкой мыши - открывается меню, в котором есть пункт Копировать. Теперь щелкаем правой кнопкой где-нибудь на рисунке и вставляем скопированный объект, выбрав команду Вставить.

Сохранение рисунка производится также, как и в текстовом редакторе (через пункт Файл).

4. Физкультминутка

Учитель:

Сейчас нам предстоит выполнение практического задания за компьютерами. И чтобы вы начали выполнять её без усталости, давайте проведем небольшую физкультминутку.

Вверх рука и вниз рука.

Потянули их слегка.

Быстро поменяли руки!

Нам сегодня не до скуки.

(Одна прямая рука вверх, другая вниз, рывком менять руки.)

Крутим-вертим головой,

Разминаем шею. Стой!

(Вращение головой вправо и влево.)

И на месте мы шагаем,

Колени лучше мы сгибаем

(Ходьба на месте, высоко поднимая колени.)

Потянулись, растянулись

Вверх и в стороны, вперёд.

(Потягивания – руки вверх, в стороны, вперёд.)

За компьютеры расселись

Продолжаем мы урок.

Парты все вернулись –

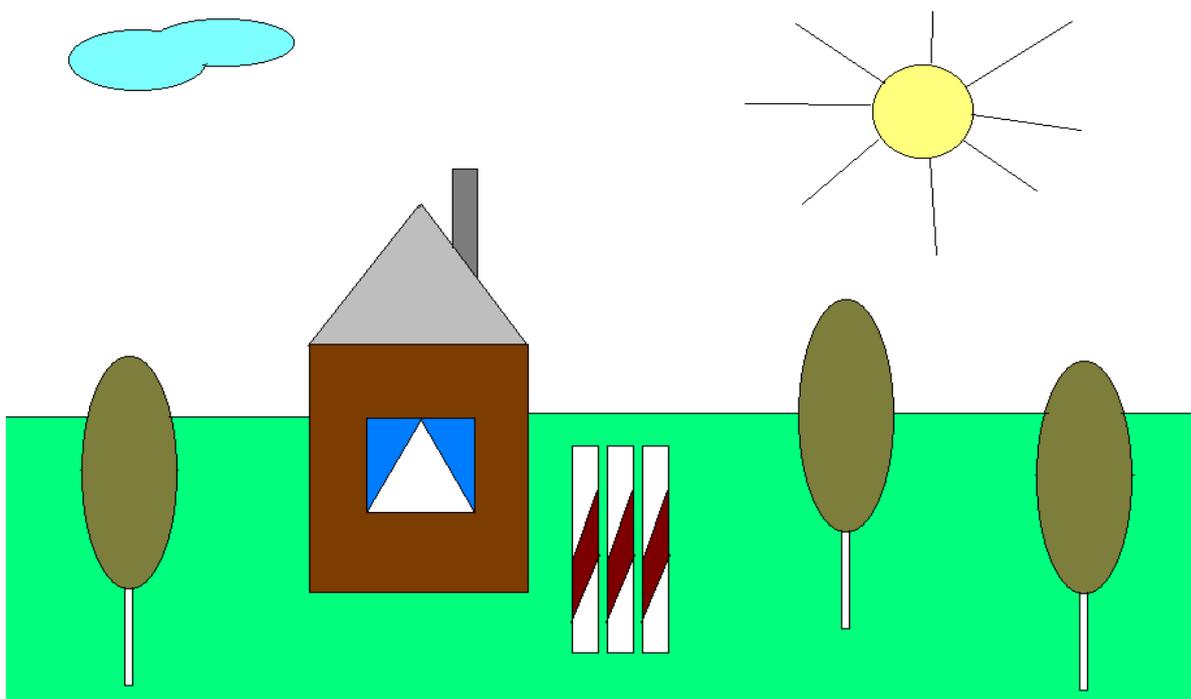
(Дети садятся за компьютерные столы)

5. Практическая часть

Учитель рассаживает учащихся парами за компьютеры в соответствии с их уровнем обученности. Каждая пара учащихся получает задание по уровню сложности.

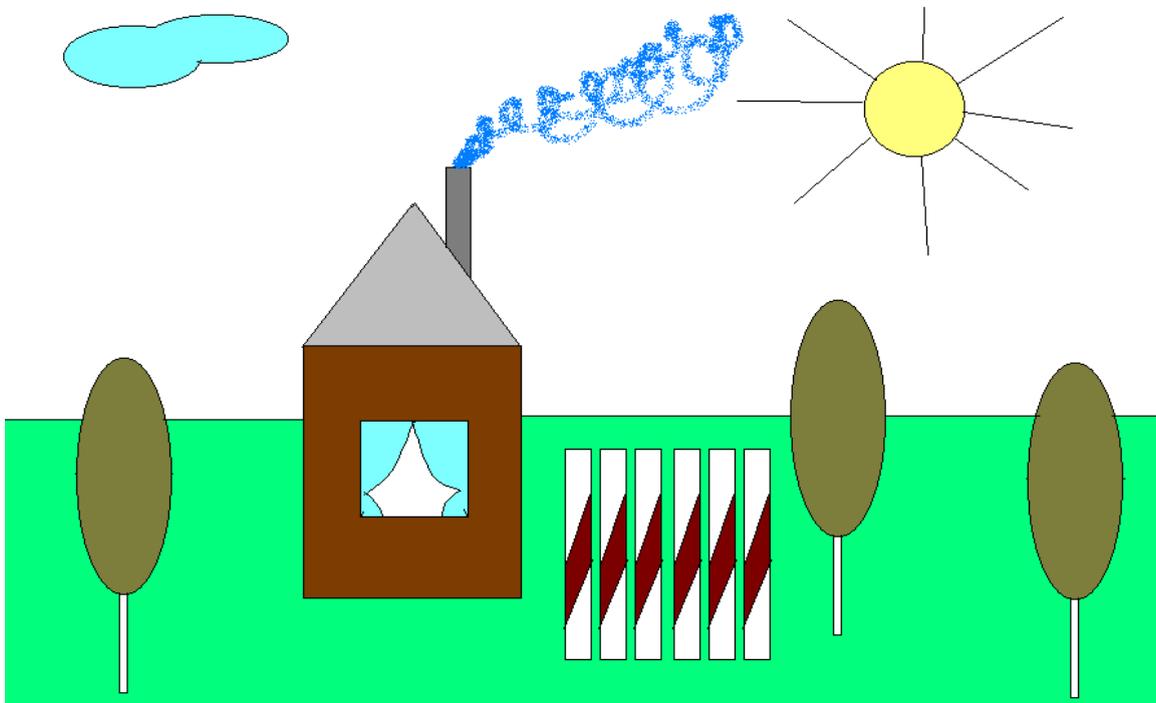
1 уровень сложности

Задание. Нарисуйте рисунок и сохраните его в папке «Моя работа» (*Мои документы/номер группы/Моя работа*) под именем «Дом»



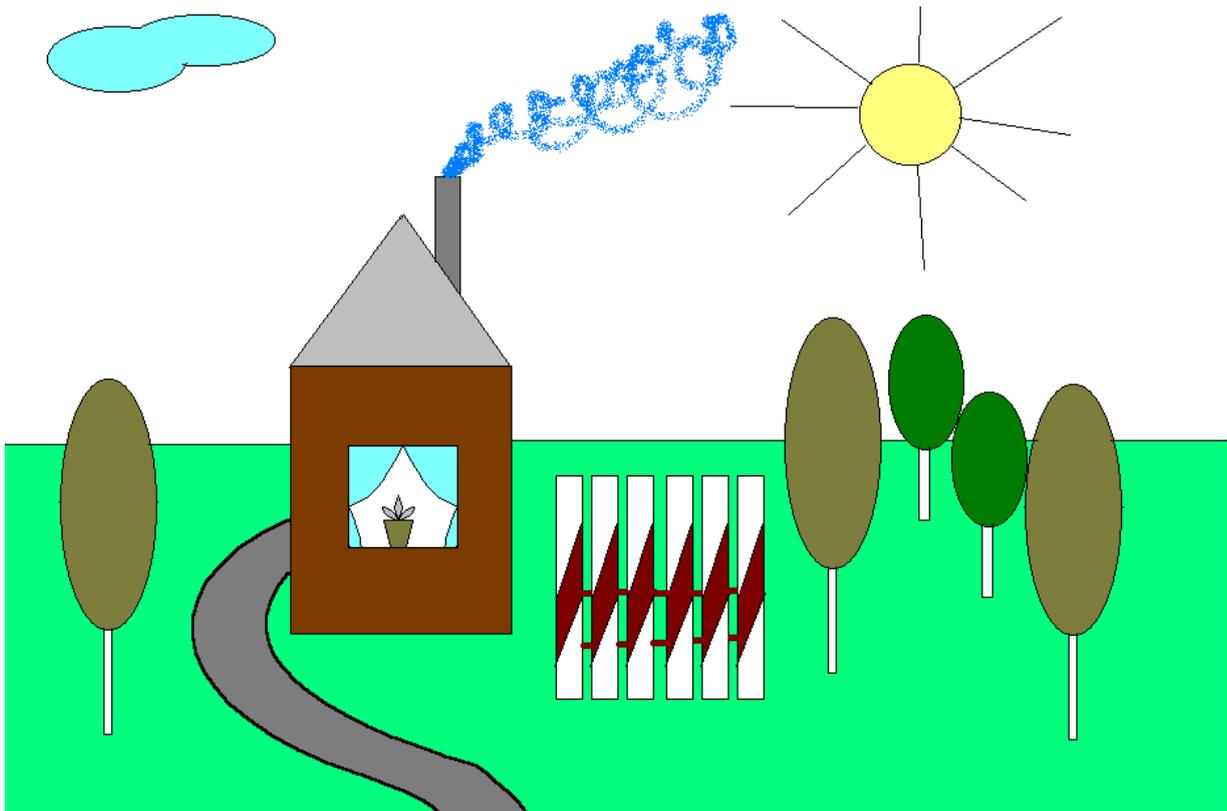
2 уровень сложности

Задание. Нарисуйте рисунок и сохраните его в папке «Моя работа» (Мои документы/номер группы/Моя работа) под именем «Дом»



3 уровень сложности

Задание. Нарисуйте рисунок и сохраните его в папке «Моя работа» (Мои документы/номер группы/Моя работа) под именем «Дом»



Двое учащихся приглашаются к интерактивной доске для выполнения следующего задания.

Задание: нарисовать с помощью интерактивной доски и программы Paint открытку к Дню Победы.

4. Подведение итогов урока

Учитель:

Посмотрите, вот картина,
Словно чудо из чудес,
Появился дом красивый,
Солнце и прелестный лес.
А помог создать всё это я –
Как зовут меня друзья.

Учащиеся:

Paint

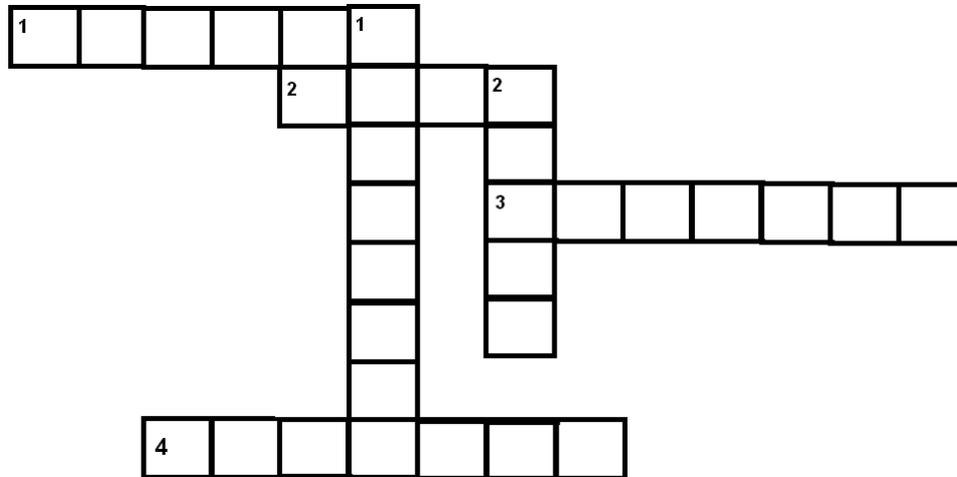
Учитель оценивает работы всех учащихся. Выставляет оценки в журнал.

Учащиеся высказывают своё мнение и выставляют ребятам оценку.

5.Рефлексия

6. Домашнее задание

В качестве домашнего задания учащимся предлагается отгадать кроссворд.



По вертикали:

1. Инструмент художника.
2. Инструмент чертежника.

По горизонтали:

1. Стирает нарисованное.
2. Порция информации, хранящаяся в компьютере и имеющая собственное имя.
3. Название пиктограммы, с помощью которой вводим буквы.
4. Название пиктограммы, с помощью которой увеличиваем рисунок