**Технологическая карта урока**

|  |  |
| --- | --- |
| **Авторы, разработчики:** | Антропова Т.В., учитель информатики МБОУ «СОШ№26» г.Мирный РС(Я) |
| **Предмет** | Информатика и ИКТ |
| **Класс** | 5 класс |
| **Тип урока** | Урок практического применения знаний |
| **Технология урока** | Технология развития информационно-коммуникационно-технологической компетенции (ИКТ) |
| **Тема** | Компьютерная графика. Инструменты графического редактора. |
| **Цель** | Достижение обучающимися предметных и метапредметных результатов.  *Предметные результаты* – расширить представления о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы ее представления за счет графики; акцентировать внимание на графических возможностях компьютера; развитие представлений о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией; умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора;  *Личностные результаты* – самоопределение; умение слушать и выделять главное, запоминать; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом; понимание значения различных видов информации в жизни человека; формирование интереса к изучению информатики через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;  *Метапредметные результаты:*  Регулятивные: умение определять цели урока, уметь самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы  Познавательные: сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний; поиск лишнего.  Коммуникативные: задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-компетентности; |
| **Оборудование** | Компьютеры учащихся, компьютер учителя, интерактивная доска, проектор. |
| **Использованные ресурсы:**  **- литература;**  **- дидактические материалы**  **- ЭОР** | **Литература:**   1. Босова Л. Л., Босова А.Ю. «Информатика-5», М: Бином. Лаборатория знаний, 2013. 2. Босова Л.Л. Босова А.Л. «Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие», М: Бином. Лаборатория знаний, 2008. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/mp-5kl-fgos.pdf>)   **Дидактические материалы:**   1. Презентация «Компьютерная графика. Инструменты графического редактора». 2. Заготовки для практического задания. 3. Раздаточный материал «Инструменты графического редактора». |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Образовательные результаты** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** |
| Вводный этап.  Постановка проблемы урока. | *Личностные:*  - самоопределение;  - понимание значения различных видов информации в жизни человека.  *Познавательные:*  - структурирование знаний;  *Регулятивные:*  - целеполагание,  - планирование путей достижения цели. | Приветствие учащихся, проверка подготовленности к учебному занятию, организация внимания детей. | Проверяют свою готовность к уроку. Настраиваются на учебную деятельность. |
| **Актуализация опорных знаний** (фронтальный опрос):  Просмотр ролика о рекламных лейблах, представляющие собой компьютерную графику.  - Ребята, как вы думаете, кто и с помощью чего создает рекламные картинки, схемы, рисунки, диаграммы?    - Что объединяет все эти понятия?  - В каких профессиях может применяться графическая информация?  - Хорошо, ребята, вы назвали много профессий, но есть особая группа профессий, где используют информацию, представленную в графической форме. Это аниматоры, мультипликаторы, специалисты по рекламе, ученые. Как Вы считаете, какой вид графики они используют?  - Молодцы! Вы сформулировали тему нашего урока  – Тема урока – Применение графических редакторов. Компьютерная графика). Так вот сегодня мы с вами побудем в роли дизайнеров по созданию рекламного лейбла одной компании.  **Целеполагание. Выдвижение проблемы.**  - А какими компьютерными программами эти специалисты пользуются?  (Adobe Photoshop, Paint)  - Откуда вам известно об этих редакторах?  (на уроках информатики, на занятиях по внеурочной детальности).  В нашей компании мнения разделились: одни утверждают, что графика лучше удается в программе **Adobe Photoshop**, а другие - в **Paint**.  Ребята, на ваш взгляд, в чем отличие названных вами редакторов? **И где же, действительно, работы будут лучше?** Какова же цель нашего урока?  Выполнить практическое задание с помощью графического редактора Adobe Photoshop или Paint и получить определённый продукт. тем самым, показать, что оба графических редактора дают возможность профессионально работать с изображениями, картинками и иллюстрациями, но имеют разный охват инструментов.  - Таким образом, мы с Вами определили цели и проблему урока. | Отвечают на вопросы  Перечисляют.  Все это графическая форма представления информации.  Архитекторы, инженеры, модельеры, астрономы, пилоты и т.д.  Они используют компьютерную графику  Отвечают на вопросы  Отвечают на вопросы  Высказывают свое мнение о том, какой из редакторов лучше , объясняют свою точку зрения, приводят примеры. |
| Основной этап. Осмысление. | *Познавательные УУД:*  **-** назвать объекты и их назначение по заданным значкам  *Регулятивные УУД:*  - уметь самостоятельно контролировать своё время  *Познавательные УУД:*  - преобразование информации.*Регулятивные УУД:*  - находить рациональные способы работы;  *Личностные УУД:*  **-** формирование интереса к изучению информатики через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; | Инструменты графических редакторов. На столе лежат карточки с основными инструментами графических редакторов. Дети дают их название и назначение.    Пишет он, когда диктуют,  Он и чертит, и рисует.  А сегодня вечерком,  Он раскрасит мне альбом  Это что тут за зверёк.  Ходит вдоль и   поперёк? **(Карандаш)**  В краске выпачканный нос,  Деревянный длинный хвост.  **(Кисточка)**  В альбоме на странице  И я люблю трудиться.  Я помощник верный ваш:  Исправляю карандаш  Если мне  работу дашь-  Зря трудился карандаш.   **(Ластик)**  Эта форма у клубка, У планеты, колобка, Но сожми ее немножко, И получится лепёшка. ….                     **(Овал)**  Едет ручка вдоль листа По линеечке, по краю - Получается черта, Называется…   **(Кривая)**  Создаю я новый цвет,  На дощечку я похожа.  Краску, что в коробке нет,  Сделать сам художник может.  Он смешает краски хитро  С помощью меня - ... (***палитры)***  - Ребята, а теперь скажите , в каком из двух названных вами редакторе присутствуют данные инструменты?  Дети дают ответ, что и в Adobe Photoshop, и в Paint все инструменты имеются.  Условно мы с вами разделимся на две группы, одна группа разрабатывает лейбл в программе Photoshop? другая в Pаint. | Рассматривают разложенные карточки, вспоминают название инструментов, называют назначение инструментов.  Описание: панель инструментов Paint  Взаимопроверка с указанием количества баллов в оценочной карте. |
| Практическая работа с графическим редактором    Но прежде , чем мы примемся за работу ,вспомним **Правила техники безопасности.**  Итак, компания ждет от вас разработки следующих на ваш выбор продуктов:  **Логотип или визитка.**  Но! Обязательное выполнение следующих **условий:**  --логотип (визитка) должен иметь вид прямоугольника либо овала;  -состоять не более чем из трех цветов;  -присутствие названия фирмы;    Если же вы решили создавать визитку, то на ней должна быть отражена контактная информация.    Название компании CompuCompu | Ребята называют основные правила работы за компьютером. **Правила техники безопасности.**  Практическая работа за компьютером.  Дети на выбор работают с логотипом либо с визиткой. Также дети самостоятельно делают выбор, в каком графическом редакторе им работать.  Взаимопроверка с указанием количества баллов в оценочной карте. Дети проверяют получившийся продукт с учетом ранее выдвинутых условий. |
|  | Любой развивающей компании, как и нашей, нужны физически здоровые люди, а чтоб наше здоровье сохранялось и крепло, необходимо заниматься физкультурой.  **Физкультминутка** (<http://videouroki.net/look/superfizmin/righttd/index.html>) | Выполняют упражнения вместе с героем ролика |
| Обсуждение созданных в графических редакторах работ. | Выполняют подсчет полученных баллов в своей оценочной карте. Выявление максимальных баллов и вынесение практических работ на всеобщее обсуждение. |
| Заключительный этап. Рефлексия. | *Коммуникативные УУД:*  - **работать в группе —** устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками;  *Регулятивные УУД:*  - уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;  *Личностные УУД:*  - формирование ценностных ориентиров и смыслов учебной деятельности на основе развития познавательных интересов, учебных мотивов,  - устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом  Познавательные УУД:  - поиск лишнего. | -Ребята ,мы рассмотрели и отобрали вместе с вами те работы, которые могут выступить в качестве логотипа и визитки некой компьютерной фирмы.  Одни из вас создавали их в графическом редакторе Photoshop, другие в Paint. и ,как вы видите, и те , и другие работы вышли достойными. **Назовите, какими инструментами вы пользовались.**  Возвращаясь к нашей поставленной проблеме в начале урока, о том , **какой графический редактор лучше и популярнее, что вы можете сказать ?**  **- В каких случаях целесообразнее использовать программу Photoshop? А в каких Paint?**  Дети отвечают, что оба редактора имеют хорошие возможности по работе с изображениями, но Paint более примитивен и подойдет для начинающих дизайнеров, а Photoshop имеет широкий набор инструментов и подходит для профессиональной работы.  -А теперь подведем итоги  Назовите свои сегодняшние достижения и трудности. Можно работать по образцу, с началом фразы:   * Я научился… * Было интересно узнать, что… * Меня удивило… * Мне захотелось… и * "Я похвалил бы себя…"; * "Я мечтаю о …"; * "Сегодня мне удалось…"; * "Было трудно…"; * "Я понял, что…"; * "Теперь я могу…"; * "Я почувствовал, что…";   - **Приведите примеры, где вы в жизни можете использовать те или иные графические редакторы? Как в жизни вам помогут полученные знания на сегодняшнем уроке?**  \*Дайте оценку противоположенной группе. | Отвечают на вопросы, аргументируя свой ответ. Называют инструменты, которыми пользовались при работе.  Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения и затруднения. Дают оценку работе группе. |
| Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению |  | Озвучивается домашнее задание:   1. Первый уровень: §11, вопросы 1-4, задания в РТ 138-140. 2. Второй уровень:   - §11, вопросы 1-4, задания в РТ 140-146  - Составить кроссворд на тему «Компьютерная графика».  Правила составления кроссворда:   1. Кроссворд содержит не менее 8-10 понятий на данную тему, 2. В него входят только имена существительные в именительном падеже единственном числе, 3. При оформлении текста кроссворда обычно начинают со слов по горизонтали, как мы и пишем обычно (хотя это не принципиально), 4. Клетки кроссворда, куда должны вписываться первые буквы слов, последовательно нумеруются. | Записывают задания в дневники |