**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 работыПознавательные: 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 вопросыПеречисляют.Все это графическая форма представления информации.Архитекторы, инженеры, модельеры, астрономы, пилоты и т.д.Они используют компьютерную графикуОтвечают на вопросыОтвечают на вопросыВысказывают 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 страницеИ я люблю трудиться.Я помощник верный ваш:Исправляю карандашЕсли 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 листаПо 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 PaintВзаимопроверка 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 результатомПознавательные 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 |