|  |
| --- |
| **ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  **САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ» С.ШИГОНЫ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ШИГОНСКИЙ**  **САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**  План-конспект открытого занятия по теме:  **« Введение в образовательную программу**  **« Школа информационных технологий»».**  Автор-составитель:  Крылова Анастасия Юрьевна,  педагог дополнительного образования.  с. Шигоны, 2016 г.  **Цели занятия.**  *Обучающая:*   * сформировать у обучающихся представления о  компьютерной графике и анимации; * научить различать виды компьютерной графики и анимации.   *Развивающая:*   * развитие познавательных интересов, навыков индивидуальной и коллективной деятельности; * развитие ориентации во времени, аналитического мышления, творческих способностей обучающихся; * развитие у обучающихся умение выделять главное, существенное, обобщать имеющиеся знания, логически выстраивать последовательность действий.   *Воспитательная*   * воспитание информационной культуры обучающихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости. * повысить мотивацию обучающихся на занятии за счет наглядности и привлекательности конечного результата.   **Методическая цель занятия:**использование цифровых образовательных ресурсов на занятиях информатики.  **Задачи занятия:**   * закрепление полученных знаний по созданию анимаций, графических рисунков и презентаций; * обучение подходов к решению поставленной задачи; * формирование навыков работы в PowerPoint, Paint; * **обобщение и систематизация знаний, умений и навыков;** * формирование эмоционально-положительного отношения к предмету «Информатика».   **Тип урока:**комбинированный.  **Приёмы обучения**: объяснительно-побуждающий, инструктивно-практический, частично-поисковый, фронтальная работа.  **Методы обучения:** словесные, наглядные, практические.  **Формы обучения**: индивидуальная, групповая, коллективная.  **Межпредметные связи:** информатика и физкультура, информатика и ОБЖ, информатика и русский язык, информатика и ИЗО.  **Оформление кабинета:** материал занятия (слайды презентаций, используемые на данном занятии), цветные открытки -бонусы за правильные ответы, дерево-эмоций.  **Оборудование:**   * компьютеры с ОС Windows; * мультимедийный проектор, экран, колонки; * программа MS PowerPoint,Paint; * опорные конспекты, * ЦОР (компьютерные тесты, мультимедийные презентации, видеоролик).   **Методическое обеспечение занятия:**   * раздаточный материал – слайды готовых презентаций; * критерии оценивания работы учащихся.   **Интернет- ресурсы, используемые при подготовке к уроку и на уроке:**   1. <http://office.microsoft.com/ru-ru/powerpoint-help/HA010194282.aspx> 2. <http://sch138.kob.ru/informatic/PowerPoint/L1.htm> 3. <http://nicemo.ucoz.ru/__PowerPoint.pdf> 4. учебник «Информатика. Учебник для 7,8,9 класса» Н.Д. Угринович 5. журналы «Информатика и образование».   **Организованность обучающихся:**   * отношение обучающихся к учению, их самоорганизация и уровень умственного развития; * возможные группы обучающихся по уровню обучаемости, учет этих обстоятельств при определении сочетания индивидуальной, групповой и фронтальной форм работы обучающихся на занятии.   **Учет возрастных особенностей обучающихся:**   * планирование занятия в соответствии с индивидуальными и возрастными особенностями обучающихся; * проведение занятия с учетом сильных и слабых учеников; * дифференцированный подход к сильным и слабым ученикам.   **Требования к технике проведения занятия:**   * урок должен быть эмоциональным, вызывать интерес к учению и воспитывать потребность в знаниях; * темп и ритм урока должны быть оптимальными, действия учителя и учащихся завершенными; * необходим полный контакт во взаимодействии учителя и учащихся на уроке, должны соблюдаться педагогический такт и педагогический оптимизм; * доминировать должна атмосфера доброжелательности и активного творческого труда; * по возможности следует менять виды деятельности обучающихся, оптимально сочетать различные методы и приемы обучения; * педагог должен обеспечить активное учение каждого обучающегося.   **Применение здоровьесберегающих технологий на уроке:**   * инструктаж по ОТ и ТБ; * выяснение психологического состояния детей в начале урока; * смена видов деятельности; * развитие слухового и зрительного анализаторов у каждого ребёнка; * тематические интеграции и здоровьесберегающие технологии; * нормирование времени при работе с компьютерной техникой.   **План занятия:**   1. Организационный момент. 2. Сообщение темы и цели занятия. 3. Подготовка к активному усвоению нового материала. 4. Изучение нового материала. 5. Отработка и закрепление полученных знаний: выполнение заданий. 6. Итог занятия. 7. Рефлексия. 8. Задание на дом.   **1.Организационный момент**  Добрый день, ребята! Сегодня занятие буду проводить я, Анастасия Юрьевна. Я педагог дополнительного образования и являюсь руководителем детского объединения « Школа информационных технологий». Так как я вас вижу сегодня впервые и не знаю даже ваших имен, думаю будет уместно познакомиться с вами. У каждого на столе лежит пустой бейджик , на котором напишите крупными буквами свое имя и в течении всего нашего занятия я буду видеть ваши имена. Большое спасибо!  **2.Сообщение темы и цели занятия**  На занятии мы с вами познакомимся с программой «Школа информационных технологий» и изучим основы компьютерной графики и анимации в программах PowerPoint, Paint.  **3. Подготовка к активному усвоению нового материала.**  Ваш светлый ум и сердце доброе  Мы в путь с собой возьмем.  Ну что ж, друзья, удачи вам  Скорей урок начнем!  Сегодня у нас не совсем обычное занятие , мы с вами превратимся в художников! Но у настоящего художника должна быть палитра и кисть?! Чем больше художник использует в своей работе красок, тем лучше его картины! И сейчас мы с вами начнем рисовать! Так, доставайте свои кисти, краски и альбомы!  ( Обучающиеся в замешательстве- КАКИЕ КРАСКИ И АЛЬБОМЫ, МЫ ВЕДЬ НА ЗАНЯТИИ ИНФОРМАТИКИ!)  Правильно, ребята, на нашем занятии нам не пригодятся простые альбомы и краски- мы ведь на занятии информатики. Чем же будем рисовать? Что использовать? Правильно, специальные программы для рисования, которые находятся в наших компьютерах. Но что бы приступить к занятию, мне хотелось бы закрасить нашу художественную палитру ( слайд) вашими знаниями в сфере информатики.    1.Бывает струйный, лазерный бывает.  Его всегда печатать заставляют.  Он на бумагу распечатает что нужно.  Печатник этот всем нам очень нужен. **(Принтер)**  2.На компьютерном столе  Помогает она мне.  Колесиком и кнопкой  Я управляю ловко. **(Мышка)**  3.Если я в игру играю,  То на кнопки нажимаю.  Кнопки, рычаги и хвостик...  Догадались? Это... **(джойстик)**  4.Компьютер будет молчалив,  Коль нет с ним рядом дев таких.  А если есть, он говорит,  Поет, играет и пищит.  Стоят над ним в сторонке  Близняшки две —... **(колонки)**    5.Это пластина, на ней микросхемы,  Компьютерной компоненты системы.  Очень важна она! Очень, ребята!  Зовется она... **(материнская плата)**  6.Много кнопок, цифры, буквы,  «Enter», «Shift», «F2», «F5»,  На английском и на русском  Можно, дети, с ней писать.  Пальцами стучу по ней.  Кто она? Скажи скорей! **(Клавиатура)**  7.Всемирная сеть, иль, еще, паутина,  Найдешь в ней про все — про людей, про машины.  Каких только сведений разных в ней нет!  Зовется она, знаешь ты, ... **(интернет)**  - Замечательно, палитра наши заполнена и мы открываем с вами двери в мир графики и анимации! (слайд)  **4.Изучение нового материала.**  Ребята, а кто мне скажет, что такое графика? Как вы думаете случайно ли я связала художников со словом ГРАФИКА? Что такое компьютерная графика? Какая она бывает? Что вы понимаете под КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКОЙ? Кто сможет дать более точное определение компьютерной графики?  **Компьютерная графика- это изображения, созданные при помощи компьютера.**  Правильно! А так как мы с вами будем работать на компьютерах то каждый из нас просто обязан знать все правила поведения и безопасности работы в компьютерных кабинетах.( презентация- « Техника безопасности работы в кабинетах информатики»).  Замечательно! И сегодня мы с вами познакомимся с простейшей программой, которая позволяет обрабатывать графическую информацию - это графический редактор Paint. Графический редактор- это программа, предназначенная для создания и редактирования картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений и т.д.  Чтоб найти программу эту,  Нет нужды гулять по свету;  Что бы ты её нашел,  Рассмотри РАБОЧИЙ СТОЛ!  Жму на ПУСК внизу экрана-  Раскрывается МЕНЮ;  Надо выбрать там ПРОГРАММЫ  Мышку снова применю.  Хоть программ здесь очень много,  Мы идем своей дорогой:  В этот списочек войдем,  Там СТАНДАРТНЫЕ найдем.  Вот еще МЕНЮ раскрылось;  Мышь сюда переместилась.  Выберем строку мы с вами  Ту, где баночка с кистями,  PAINT написано на ней;  Здесь- Художник для детей!  Раскрывается ОКНО.  Сколько здесь всего дано!  На ПАЛИТРЕ много красок  У Художника лежит;  Инструментов столько разных  Сбоку на окне висит.  Сверху надписи здесь есть-  Нужно будет их прочесть.  Справа, возле уголка,  Три знакомых нам значка.  Минус, крестик и квадрат,  С ними встретиться ты рад?  Знаешь, как они важны-  И программам всем нужны!  Запустите программу PAINT. Рабочая область- место, где мы с вами будем рисовать. Для построения рисунка используются инструменты.  Панель инструментов программы PAINT содержит набор инструментов:  Инструмент **ЗАЛИВКА**    предназначен для заливки замкнутой области. Закрашивает выбранным цветом замкнутый участок рисунка.  Инструмент **НАДПИСЬ** позволяет добавлять к рисунку текстовую информацию,  **ЛАСТИК** действует в двух режимах:  стирает все элементы (как обычный ластик);  стирает только выбранный цвет.  **ПИПЕТКА** предназначен для определения цвета, позволяет уточнить тот или иной цвет в рисунке.  **ЛУПА (МАСШТАБ)**       предназначен для просмотра рисунка в увеличенном виде, позволяет увеличить или уменьшить рисунок.  **КИСТЬ** позволяет провести более широкую линию, имитирует кисть любого цвета и формы.  **5.**  **Отработка и закрепление полученных знаний: выполнение заданий.**  Ребята, а давайте с вами попробуем порисовать. Итак, ваша задача – нарисовать пейзаж времени года вашего дня рождения. Закройте глаза и попытайтесь представить картину вашего времени года. Какие краски там преобладают? А теперь откройте глаза, взгляните на экран (слайд с картинками времен года, выполненные в программе Paint). Сели правильно: спину выпрямили, ноги поставьте под углом 90º. расстояние от глаз до экрана монитора не меньше 50-60 см.  Молодцы!  Рисунок сумеем запомнить мы в ФАЙЛЕ,  Названье которого мы записали;  Когда этот файл мы потом прочитаем  То сразу же нашу картинку узнаем.  Сверху слово ФАЙЛ найдешь,  Мышку ловко подведешь,  Кнопку левую нажмешь  И в табличку попадешь.  СОХРАНИТЬ КАК выбирай,  Левой кнопкой подтверждай,  Найди папку ты свою,  Имя пишешь побыстрей,  А теперь нажми «O-Key».  Мы с вами сейчас были иллюстраторами и изготовили при помощи компьютерной программы рисунок-пейзаж. Кто мне скажет, как называют действие, которое рисунки, картинки оживляет, заставляет двигаться и изменять свои размеры? АНИМАЦИЯ.  А что такое анимация, где применяется и используется?  **Компьютерная анимация** - это получение движущихся изображений на экране дисплея. Самая распространенная программа в которой мы с вами сможем анимировать изображение это- MS PowerPoint. На занятии мы попробуем стать мультипликаторами и создать свой небольшой анимационный мультфильм.  Открываем программу MS PowerPoint. На рабочем столе у каждого из вас есть папка с названием АНИМАЦИЯ, в которой вложено еще несколько папок- животные, фон, природа, цветы. Вложенные в каждой папке изображения мы с вами будем использовать для анимации в данной программе.  **Добавление эффектов анимации к объекту на слайде** Чтобы назначить анимационный эффект некоторому объекту на слайде, перейдите в режим Обычный и выполните следующие действия. 1. Откройте тот слайд презентации PowerPoint, на который планируется добавить анимационный эффект. Выделите объект, к которому будет применена анимация. 2. Выберите команду Настройка анимации в меню Показ слайдов или в контекстном меню. В любом случае в области задач откроется панель Настройка анимации. 3. Щелкните на кнопке **Добавить эффект.** (Если кнопка **Добавить эффект** неактивна, значит, на слайде нет выделенного объекта). Выберите в раскрывшемся меню один из четырех типов анимационного эффекта, который необходимо применить к выделенному объекту, а затем в подменю и сам эффект. Если требуемый эффект анимации отсутствует в открытом подменю, выберите команду **Другие эффекты.**  Выбранный анимационный эффект будет применен к объекту и название этого эффекта появится в списке Изменение на панели Настройка анимации области задач. Порядковый номер эффекта также появится на слайде возле объекта, к которому данный анимационный эффект был применен, а его название и номер помещены в список эффектов на панели Настройка анимации области задач. Этот номер отражается только в обычном режиме при открытой на экране панели Настройка анимации области задач. Используя кнопки Порядок, можно изменить последовательность эффектов. Чтобы просмотреть добавленные эффекты анимации, щелкните на кнопке Просмотр панели Настройка анимации. Анимационные эффекты, примененные к объектам, можно дополнительно настроить, отредактировав их параметры. Чтобы настроить дополнительные параметры эффектов анимации, выполните следующие действия. 1. Щелкните правой кнопкой мыши на кнопке со стрелкой, расположенной возле названия эффекта в списке на панели Настройка анимации области задач. 2. В раскрывшемся меню выберите команду Параметры эффектов. Откроется диалоговое окно, название и содержание которого зависит от выбранного эффекта и от объекта, к которому он применяется.  3. Определите нужные значения и щелкните на кнопке ОК. Настройки диалогового окна позволяют добавить к эффекту звук, изменить цвет объекта, задать необходимые временные характеристики и другие индивидуальные параметры.  **6.Подведение итогов занятия**  Итак, сегодня на уроке мы с вами освоили основные приемы работы программы Power Point, Paint научились пользоваться инструментами рисования в данной программе, размещать на слайдах ранее подготовленные рисунки, настраивать анимацию отдельных объектов, организовывать непрерывную циклическую демонстрацию презентации, сохранять результаты работы.  **7.Рефлексия**  Для подведения итога занятия вернёмся к цели, которую каждый из вас определил для себя в начале урока. Ну что, вы справились с поставленной задачей. Мы сегодня познакомились с интерфейсом графического редактора, и научились создавать простейшие рисунки. Попробовали быть аниматорами и создать свой небольшой мультфильм.  А теперь дайте оценку результата вашей работы на занятии. Какое из записанных выражений характеризует ваши ощущения после урока? У каждого на столе лежит звездочка. Прикрепите ее туда, куда вы считаете нужным:   * Я всё знаю, могу объяснить * Я всё знаю, понял, но не уверен * Всё знаю, но не объясню * У меня остались вопросы   Я скажу вам в заключенье:  Дело вовсе не в везенье.  И пятерки тот получит,  Кто сидит и честно учит.  Кто работы не боится,  Кому нравится учиться,  Тот, кто лень прогонит прочь,  Кто готов друзьям помочь,  Тот, кто хочет умным стать  И про все на свете знать! |