

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр творческого развития и гуманитарного образования»**

**Конспект занятия на тему:
“Изучаем графический редактор Paint”**

Разработала и провела:
педагог дополнительного образования
О.И. Тарасова

г. Суворов

2021

Тема занятия: “Изучаем графический редактор Paint”

Цели занятия:

- развитие творческого мышления обучающихся;
- введение новых понятий: “графический редактор”, “холодный” и “теплый” цвет, инструменты, палитра красок, а также развитие и внедрение межпредметных связей по информатике;
- закрепление навыка работы с инструментами редактора Paint.

Задачи занятия:

Образовательные:

- закрепление представления обучающихся о понятиях информатики, в частности о графическом редакторе Paint;
- формирование знаний и умений применить теоретические знания на практике.

Развивающие:

- развитие образного логического мышления и познавательных процессов;
- развитие познавательного интереса;
- формирование творческих способностей.

Воспитательные:

- повышение мотивации обучающихся за счет игровых технологий;
- воспитание дружелюбного отношения друг другу, умение работать в коллективе;
- привитие эстетического вкуса, любви к прекрасному.

Тип занятия: Комбинированное.

Вид занятия: Занятие-игра.

Обучающиеся отправляются в путешествие с инструментами графического редактора, перед ними ставится задача: узнать без какого инструмента не сможет работать художник, кто из инструментов самый главный и нужный. В процессе работы обучающиеся отгадывают загадки, знакомятся с инструментами художника. Одновременно познавая новое, развиваются творческое воображение, логическое мышление.

Формы работы на занятии: индивидуальная, групповая, коллективная; устная, письменная, практическая работа на компьютере.

Оборудование урока:

- Компьютер с проектором для педагога;
- Компьютеры для обучающихся;
- Презентация в Power Point (Приложение 1, Приложение 2).
- Дидактический материал: рисунки, созданные в Paint.

Литературные источники, использованные при подготовке к занятию.

1. “Большая книга знаний” Наталья Тегипко, “ЭКСМО” Москва, 2008 г.
2. “1000 загадок” популярное пособие для родителей и педагогов, Ярославль, Академия развития, 1997 г.
3. “Информатика в начальной школе” №4-2005 г.

План занятия.

1. Сообщение темы и постановка целей занятия – 1 мин.
2. Познавательная игра “ Отгадай-ка” – 3 мин.
3. Введение нового материала – 5.
4. Физминутка – 4 мин.
5. Закрепление – 5 мин.
6. Практическая работа компьютере – 10 мин.
7. Рефлексия занятия – 2 мин.

Ход занятия

1. Сообщение темы и постановка целей занятия.

Проверь, дружок,

Ты готов начать занятие?

Все ль на месте,

Все ль в порядке,

Все ли правильно сидят?

Все ли внимательно глядят?

Готовность к занятию – обязательное требование, которое должен выполнять каждый обучающийся

2. Разминка “Отгадай-ка” (Приложение 1)

Не похож на человечка,
Но имеет он сердечко,
И работе круглый год
Он сердечко отдает,
Пишет он, когда диктуют,
Он и чертит, и рисует.
А сегодня вечером
Он раскрасит мне альбом (*Карандаш*)

Если нос ты мне заточишь,
Лист бумаги чистый дашь.
Нарисую, что захочешь.
Понял, кто я.....? (*Карандаш*)

Деревянные мальчишки,
Разноцветные пальтишки,
Любят вместе порезвиться
На альбомной на странице (*Цветные карандаши*)

Это что тут за зверёк ходит вдоль и поперёк?
В краске выпачканный нос, деревянный длинный хвост. (*Кисточка*)

Мы деревянные сестрички
У всех пушистее косички.
Косички в краску окунаем,
След на бумаге оставляем (*Кисточки*)

В альбоме на странице
И я люблю трудиться.
Я помощник верный ваш:
Исправляю карандаш
Если мне работу дашь
Зря трудился карандаш (*Ластик*)

Различаемся по цвету
А других отличий нету.
Если нас с водой смешать
Можно смело рисовать (*Краски*)

Различаемся по цвету
А других отличий нету.
Если нас с водой смешать
Можно смело рисовать (*Краски*)

Если взял бы я окружность,
С двух сторон немного сжал,
Отвечайте дети дружно –
Получился бы... (*Овал*)

Едет ручка вдоль листа
По линейке, по краю –
Получается черта,
Называется... (*Прямая*)

Эта странная фигура,
Ну, совсем миниатюра!
И на маленький листочек
Мы поставим сотни... (Точек)

Эта форма у клубка,
У планеты, колобка,
Но сожми ее немножко,
И получится лепёшка. (Круг)

3. Введение нового материала.

Скажите, пожалуйста, о каких предметах шла речь в загадках. Верно, это инструменты художника. А художник – кто это? (Ответы обучающихся) Какими инструментами пользуется художник? Сегодня мы совершим путешествие в страну с названием компьютерная графика. Как вы думаете, что такое графика? (изображение, фотография, рисунок, пейзаж, натюрморт, портрет, мозаика, витраж и т.д. А теперь подумайте, что такое компьютерная графика? Это графика, которую художник создает на компьютере. Чтобы художник или пользователь мог создать графическое изображение, на компьютере существуют различные программы, которые называются графическими редакторами. Сегодня наша задача познакомится с графическим редактором Paint. С помощью него мы будем учиться рисовать, познакомимся со всеми инструментами – объектами, научимся выбирать правильные цвета. То есть станем настоящими художниками.

Ракурс в историю

Слово “графический”, “графика” происходят от греческого слова “графо” – пишу. Слово редактор происходит от латинского слова “редактус”, что значит, приведенный в порядок, а слово Paint в переводе с английского означает – рисунок. Paint представляет собой средство для рисования, с помощью которого можно создавать простые и сложные рисунки, различной цветовой гаммы.

Мы с вами выяснили, что художник рисует различным материалом, в том числе и красками. Посмотрите в окно, какой удивительный, разноцветный мир нас окружает! Оказывается, весь этот многоцветный мир состоит всего из трех основных цветов: красного, желтого и синего. Все остальные цвета получаются от смешивания в разных количествах этих трех цветов. Три основных цвета (красный, желтый, синий) три вспомогательных цвета (оранжевый, зеленый, фиолетовый) и голубой цвет образуют семь цветов радуги. Запомнить порядок цветов в радуге очень легко. Для этого нужно выучить фразу: КАЖДЫЙ ОХОТНИК ЖЕЛАЕТ ЗНАТЬ, ГДЕ СИДИТ ФАЗАН. Каждое слово в этом предложении начинается с той же буквы, что и название цвета в радуге.



Помимо семи радуги цветов существует еще огромное количество составных цветов. Люди придумали обозначать их по названиям предметов, например:

Фруктов и ягод: вишневый, малиновый сливовый, лимонный, персиковый.

Растений: розовый, салатный, горчиный,

Напитков: кофейный, чайный,

Драгоценных камней: бирюзовый, рубиновый, гранатовый, изумрудный, малахитовый, янтарный.

Какие цвета вы еще знаете? Приведите каждый по примеру.

Скажите, какое у нас сейчас время года? Верно, зима. Какая погода сегодня на улице -43 градуса мороза? Это тепло или холодно? Очень холодно, если выглянуть на улицу, то увидим хмурое, морозное, все в холодном тумане утро. Можно определить наше настроение в такое утро? Да нам скучно, уныло, холодно, не хочется никуда выходить из дома. Как говорится в поговорке, что добрый хозяин в такую погоду и собаку на улицу не выгонит.

А теперь вспомните о лете: желтое солнышко на небе, оранжевые абрикосы, розовые кусты, малина; настроение радостное, хочется бегать, купаться, весело. А как вы думаете, почему? Да, все зависит от палитры цветов и многообразия красок. Все цвета делятся на теплые и холодные.

Графический редактор имеет следующие возможности:

Создавать рисунки, используя инструменты и краски;

Компоновать рисунки из отдельных частей;

Вводить и формировать текст в рисунке;

Корректировать имеющиеся графические объекты;

Рисовать схемы и многое другое.

Объяснение нового материала:

Перед вами окно графического редактора Paint.

В левой части окна находится Панель инструментов Paint. Рассмотрим все элементы находящиеся на этом окне

- Карандаш - при нажатой левой кнопки мыши за курсором мыши рисуется его след выбранного цвета толщиной 1 пиксел. При отпущенной левой кнопке след не рисуется.

- Кисть - действие похоже на карандаш, но можно менять форму кисти - кружок, квадратик, линия и др.

- Распылитель - рисование с эффектом распыления краски.

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

- Заливка - 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.

- Линия - предназначена для рисования прямой линии (отрезка) выбранного цвета и толщины. Концы отрезка - места, где была нажата и отпущена левая кнопка мыши.

- Кривая - предназначена для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины. Сначала проводят прямую линию, затем при нажатой левой кнопке мыши кривую можно дважды изогнуть в указанных направлениях.

- Прямоугольник - используется для рисования покрашенных и не покрашенных 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 - рисование многоугольников. Для рисования первой стороны требуется перетащить курсор при нажатой кнопке. Для построения следующих сторон можно щелкать мышкой в вершинах многоугольника.

- Эллипс - рисование эллипса, вписанного в нарисованный прямоугольник. Можно выбрать режим (см. прямоугольник).

- Округленный прямоугольник - рисование прямоугольника с округленными вершинами.

Выбор цвета. (нижняя часть окна) Для выбора цвета можно использовать два способа: Во-первых, существует палитра цветов с 28 предлагаемыми цветом.

Для выбора цвета линии и закрашки следует щелкнуть левой кнопкой мыши над нужным цветом. Для выбора цвета фона щелкают правой кнопкой. Используемые по умолчанию основной и фоновый цвета отображаются в левом нижнем углу окна Paint .

Во-вторых, можно выбрать инструмент «Выбор цвета» и щелкнуть им в том месте экрана, который покрашен нужным цветом. Можно также щелкать левой или правой кнопкой мыши. Рисование с помощью кисти.

1. Выберите «Кисть» на панели инструментов.

2. Выберите форму кисти в нижней части панели инструментов.

3. Перемещайте указатель. При перемещении указателя с нажатой левой кнопкой мыши создаётся рисунок основного цвета. При перемещении указателя с нажатой правой кнопкой мыши создаётся рисунок фоновый цвета. Рисование с помощью распылителя.

1. Выберите «Распылитель» на панели инструментов. 2. Выберите размер распылителя в нижней части панели инструментов 3. Перемещайте указатель. Заливка области или объекта.

1. Выберите «Заливка» на панели инструментов. 2. Укажите на область или объект и нажмите кнопку мыши. Если граница фигуры не является непрерывной, то указанным цветом

будут заполнены другие области рисунка. Чтобы найти разрыв, укажите на Масштаб в меню Вид , затем выберите Крупный или Выбрать . Изменение палитры.

1. Выберите на палитре цвет, который следует изменить. 2. Выберите команду Изменить палитру в меню Параметры . 3. Нажмите кнопку “Определить цвет”, затем измените значения компонентов цвета, используя модель RGB(красный, зеленый, синий) или HLS (оттенок, контраст, яркость). 4. Нажмите кнопку “Добавить в набор”. • Для сохранения изменённой палитры выберите команду Сохранить палитру в меню Параметры

• Чтобы загрузить сохраненную палитру, выберите команду Загрузить палитру в меню Параметры . Преобразование цветного рисунка в черно-белый. 1. Выберите команду Атрибуты в меню Рисунок .

Выберите параметр «Черно-белая». Преобразование рисунка в черно-белый является необратимым. После возвращения к цветной палитре цветными можно будет сделать только новый объект. Обращение всех цветов рисунка. Производится путем выбора команды Обратить цвета в меню Рисунок . Каждый цвет будет заменен на обратный к нему (белый станет черным, красный – синим и т.д.) Сохранение рисунка . Для сохранения рисунка в файле используется подменю «Файл». В нем есть две команды – «Сохранить» и «Сохранить как». Команда «Сохранить» сохраняет рисунок в файле с ранее заданным названием. Команда «Сохранить как» сохраняет рисунок в файле под новым названием. Если сохраняют только что созданный рисунок в первый раз, то компьютер для обеих команд попросит указать название.

физкультминутка

Заключительная часть.

После знакомства со всеми возможностями программы, остались ли у Вас вопросы? Ребята, вы должны выполнить практическое задание на компьютере. Необходимо создать рисунок по образцу в графическом редакторе Paint, используя все инструменты редактора. Дополните сюжет рисунка самостоятельно. Рассаживаемся за компьютеры и приступаем к выполнению практического задания.

По мере выполнения задания анализируем работы детей.

Рефлексия.

Знаю

Знал

Хочу знать