**Технологическая карта урока**

|  |  |
| --- | --- |
| **Авторы, разработчики:** | Скрипицына Виктория Юрьевна, заместитель директора по ИООП ГБОУ СОШ №422 Кронштадтского района Санкт-Петербурга |
| **Предмет** | Информатика и ИКТ |
| **Класс** | 5 класс |
| **Тип урока** | Урок освоения и применения новых 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».   **ЭОР:**   1. Проверочная работа на сайте <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash/5kl/gl2/10.php> |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Образовательные результаты** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** |
| Вводный этап.  Вызов | *Личностные:*  - самоопределение;  - понимание значения различных видов информации в жизни человека.  *Познавательные:*  *-* сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям,  - 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):  - Ребята, какую тему мы изучали на прошлом уроке?  - Какие наглядные формы представления информации Вы знаете?  (На экране изображены картинки, схемы, рисунки, диаграммы (*слайд 1* презентации))  - Ребята, что у меня изображено на слайде?  - 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  (*слайд 2* – Тема урока – Компьютерная графика)  - Ребята, на ваш взгляд, какой вопрос самый важный в этой теме? Есть ли еще какие-либо иные вопросы, связанные с главным?  - Чем похожа текстовая информация и графическая? В чем отличие? Каким путем можем получить эти сведения?  Таким образом, мы с Вами определили цели 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 |
| Основной этап. Осмысление. | *Познавательные УУД:*  **-** сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям.  *Регулятивные УУД:*  - уметь самостоятельно контролировать своё время | *слайд 3*- Компьютерная графика – это разные виды графических изображений, создаваемых или обрабатываемых с помощью компьютера.  - Ребята, в чем же удобство использование программ компьютерной графики?  - Верно, неправильный фрагмент (элемент) просто удаляется из памяти компьютера, и работа продолжается дальше.  - Давайте познакомимся с одним из графических редакторов – редактором Paint. | Записывают в тетрадь  Нет необходимости брать новый лист бумаги, если что-то не получилось.  Садятся за компьютеры |
| 1. Окно графического редактора Paint можно открыть двумя способами:  * Двойным нажатием на ярлык на Рабочем столе; * Пуск — Программы — Стандартные — Paint  1. Рассматриваем основные элементы рабочего окна графического редактора Paint:   Описание: Вид окна Paint  1. Строка заголовка;  2. Строка меню (коротко описываем каждый пункт, что бы ученик мог ориентироваться в окне программы);  3. Рассматриваем панель инструментов (сами инструменты будут рассматриваться позже); При выборе какого-либо инструмента в панели инструментов на панели настройки инструментов появляется (дополнительные настройки: толщина, форма и т.д.)  4. Рабочая область экрана;  5. Полосы прокрутки (появляются в том случае, если изображение не помещается в рабочую область экрана);  6. Рассматриваем палитру: активный цвет, цвет фона, палитра цветов;  7. Строка состояния | Работа за компьютером |
|  | Физкультминутка (<http://videouroki.net/look/superfizmin/righttd/index.html>) | Выполняют упражнения вместе с героем ролика |
| 3. Ребята, а теперь Вы самостоятельно рассмотрите Панель инструментов и Палитру. Как Вы думаете, для чего предназначены эти инструменты?  Описание: панель инструментов Paint | Самостоятельное изучение элементов графического редактора Paint |
|  |  | 4. Изучите *Палитру цветов*. Если палитра отсутствует на экране, вызовите её командой *Вид – Палитра* (рис. 1.3.). Найдите область, которая отражает текущий цвет Описание: Текущий цветt. Верхний квадрат – это текущий цвет, т.е. цвет которым рисуем, он выбирается левой кнопкой мыши, а цвет фона (нижний квадрат) – правой кнопкой мыши. Для изменения оттенков цветов зайдем в меню *Палитра* *– Изменить палитру* (рис.1.4.)  Описание: Палитра Paint |  |
|  |  | (*слайд 4*)  - Ребята, а теперь посмотрите, пожалуйста, на экран. Вставьте пропущенные буквы и узнаете название процесса изменения рисунка;  - Рассмотри панель инструментов и назови название инструментов редактирования | Редактирование  - выделить, заливка, ластик, распылитель, лупа. |
|  | *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; | Работа с графическим редактором (работа с графическими примитивами).  *Задание для учащихся: Представить следующий текст в виде схемы. (Учебник «Информатика», авт. Л.Босова, 5 класс)*  Текст: В аппаратном обеспечении компьютера различают устройства ввода, устройство обработки, устройства хранения и вывода информации. Устройства ввода информации – это клавиатура, мышь, сканер, микрофон и др. Устройство обработки информации – это процессор. Устройства хранения информации – оперативная память, дискеты, жесткие диски, флеш-накопители, CD – диски. Устройства вывода информации – это монитор, принтер, акустические колонки.  Оцениваться это задание может по наличию следующих элементов:  1. заголовок рисунка – 1 балл;  2. заголовки устройств компьютера – 4 балла;  3. примеры устройств – 13 баллов.  - Подумай, где еще ты можешь применить задание такого вида (приведи пример из учебной или личной жизни). | Практическая работа (по карточкам). Представить текст в виде графического объекта (рисунка); |
| 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. | Работа в группах:  Инструкция (памятка) при работе в группе\*:  Шаг 1. Учитель делит класс на 4 группы по 3 человека таким образом, чтобы в каждой группе был человек с «лидерскими задатками». Командир группы распределяет задания внутри группы (каждому члену тройки достается разный материал для изучения и последующей презентации друг другу (т.е. первый член группы отвечает за первую часть задания, второй - за вторую и т.д.).  Шаг 2. После выполнения заданий, обучающиеся по очереди знакомят друг друга с изученным материалом. Задача команды: чтобы каждый овладел всей информацией целиком.  Шаг 3. Индивидуальная и групповая отчетность. Вся группа отвечает за то, чтобы каждый ее член овладел всем материалом.  *Задание для групп (у каждой группы свои ребусы, анаграммы и т.д.):*   1. Задание «Анаграммы» (литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова). Путем перестановки нужно расшифровать слова, относящиеся к информатике. После расшифровки определить, какое слово здесь лишнее. Предложить свой набор слов-анаграмм для обучающихся других групп. 2. Задание «Ребус». Ребус - вид загадки, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами или цифрами. Правила разгадывания - запятые перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова, запятые в конце рисунка обозначают, сколько букв нужно убрать с конца слова. Если буква перечеркнута, ее нужно убрать из слова, если стоит знак равенства, значит одну букву нужно заменить на другую. Предложить свой ребус для обучающихся других групп. 3. Задание «Исключи лишнее». В каждом столбце таблицы найдите и исключите лишнее понятие (вычеркните его). 4. Зайти на сайт <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash/5kl/gl2/10.php> и выполнить задание.   В завершение урока предлагается учащимся высказать свое мнение об этапах урока, указать на возникшие трудности, подвести итоги урока. | Организует совместное обсуждение в выборе нужных ответов.  Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения и затруднения. |
| Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению |  | Озвучивается домашнее задание:   1. Базовый уровень: §11, вопросы 1-4, задания в РТ 138-140. 2. Повышенный 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 |

\* По материалам Крыловой О.Н. (д.п.н, проректора по научной работе СПбАППО)