

# Открытый урок по теме «Создание и редактирование графических и мультимедийных объектов» по информатике

## 7 класс

**Цель урока:** Повторение и закрепление знаний по теме «Компьютерная графика. Графический редактор Gimp».

### **Задачи:**

#### *Образовательные*

- Проверить сформированность умений выполнять основные операции по редактированию изображений в растровом графическом редакторе Gimp, выполнять анимацию;
- Закрепить умения сохранять графические изображения в различных форматах;
- Повторить инструкции по технике безопасности и правила работы за компьютером.

#### *Развивающие*

- Развить познавательный интерес, творческую активность учащихся;
- Способствовать развитию коммуникативности;
- Развить учебно-организационные умения: организовать себя на выполнение поставленной задачи, осуществлять самоконтроль и самоанализ учебной деятельности;
- Развить навыки самостоятельной работы, работы по алгоритму.

#### *Воспитательные*

- Воспитать толерантность к сопернику, волю к победе, находчивость, умение работать в команде;
- Способствовать формированию познавательного интереса к предмету;

**Тип урока:** обобщающий урок-практикум.

### **Методы и приёмы обучения:**

- словесные, наглядные, практические;
- беседа, работа в группах, самостоятельная работа;

### **Технологии:**

- Здоровьесберегающая;
- Обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- Проектные методы обучения;

### **Оборудование:**

- компьютерный класс;
- мультимедиа проектор;
- редактор растровой графики Gimp и в редакторе MS GIF;
- Animator;
- файлы с изображениями, для создания пазла;
- интерактивное задание по компьютерной графике;
- раздаточный материал.

## План урока

№	Ход занятия	Содержание	Форма организации учебной деятельности	Время
1	Организационный момент и постановка цели урока	Оценка внешнего вида, приветствие, готовность учащихся, кабинета и оборудования, цели урока, мотивация учебной деятельности.		5мин
2	Проверка знаний ранее изученного материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>Проверка знаний по теме «Компьютерная графика».</li> <li>Повторение инструкций по технике безопасности и правил поведения в кабинете информатики.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Взаимоопрос (работа в командах в форме викторины);</li> <li>Индивидуальный опрос в форме интерактивного задания</li> </ul>	20мин
3	Инструктаж по выполнению практической работы	<ul style="list-style-type: none"> <li>Объяснение учителем последовательности выполнения анимированного пазла.</li> </ul>	Беседа	10мин
4	Практическая самостоятельная работа	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выполнение практической работы «Открытие и анимация рисунок Gif».</li> </ul>	Индивидуализированная работа за компьютером	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Просмотр работ учащихся, запись их на электронный носитель</li> </ul>	Демонстрация	
5	Анализ и рефлексия	<ul style="list-style-type: none"> <li>Подведение итогов урока</li> </ul>		3мин
6	Инструктаж по домашнему заданию	<ul style="list-style-type: none"> <li>Информация о домашнем задании и правила ее выполнения</li> </ul>		2мин

## Ход урока

### 1. Организационный момент и постановка цели урока

- Здравствуйте, ребята! Присаживайтесь, пожалуйста. Вы сегодня очень хорошо выглядите, все такие жизнерадостные и бодрые! Таким же должен быть у вас и настрой на урок. Наш урок сегодня будет посвящен повторению и закреплению теоретического материала по теме «Компьютерная графика. Графический редактор Gimp». А так же мы

сегодня с вами создадим Открытку и анимационную GIF картинку в графическом редакторе GIMP.

## 2. Проверка знаний ранее изученного материала

Бригада разбивается на две команды, в зависимости от выбранной парты. (В начале урока ребята рассаживаются по местам за столами. И в соответствии с выбранным местом, ребята располагаются в группе.) Каждая команда выбирает себе капитана. Арбитром - учитель.

Вызываются капитаны. Задается один короткий вопрос, на который они пишут ответ на листочках (Вопрос капитанам: к какому виду графических редакторов относится Gimp?). Тот из капитанов, кто подаст первым листочек с правильным ответом, получает право для своей команды первого вопроса. Перед началом вторая команда выбирает того, кто будет отвечать на первый вопрос. Команда победившего капитана задает первый вопрос. Член второй команды отвечает.

Здесь может возникнуть несколько ситуаций:

- Вопрос был корректен. Ответ был принят. В этом случае каждая команда получает по 1 баллу.
- Вопрос был некорректен. Вторая команда скорректировала вопрос и дала правильный ответ. В этом случае первая команда получает 0 баллов, а вторая получает 1 балл.
- Вопрос был корректен, ответ дан ошибочный. Ошибку может исправить капитан отвечающей команды. Если после этого ответ принимается, то в этом случае первая команда получает 1 балл, вторая команда получает 0,5 балла.
- Вопрос был корректен, ответ был дан ошибочный. Капитан Отвечающей команды ошибки не исправил. В этом случае первая команда получает 1,5 балла после исправления ответа, вторая команда получает штрафное очко (-0,5 балла).

Далее происходит переход хода. Учитель просит сдать листочки с вопросами. Подведение итогов игры.

### ***Комментарии к взаимопросу:***

Требования к вопросам:

- вопрос должен предполагать однозначный ответ.
- длительность ответа не должна превышать 1 минуты.
- каждый ученик записывает свои вопросы на листочке.

Должны соблюдаться несколько условий:

- каждый раз вопрос задает другой человек.
- каждый раз отвечает также другой человек.
- вопросы не должны повторяться.

- Мы с вами вспомнили основные принципы работы редактора Gimp.

Учащиеся занимают место за компьютерами для выполнения интерактивного задания (Приложение 1). Но прежде чем пройти к компьютеру они должны сформулировать по одному правилу поведения в кабинете информатики и работе за компьютером, причем не повторяться.

## 3. Инструктаж по выполнению практической работы

- А теперь мы с вами закончим работу над проектом по созданию анимированной открытки.

И на сегодняшний день мы с Вами любим, поздравлять в основном своих друзей и близких электронными открытками, но как же приятно получить необычную открытку, уверена, что открытка, которая собирается самостоятельно и с любовью порадует

любого. (Учитель показывает с помощью проектора особенности создания пазла и раздаёт пошаговый алгоритм каждому ученику). Для создания своей открытки, воспользуйтесь фотографиями которые хранятся в папке графика на РС компьютера. После того как вы закончите свою работу вам необходимо сохранить ваши графические файлы в формате GIF. Принимайтесь за работу!

#### 4. Практическая самостоятельная работа

После 20 минут работы требуется провести гимнастику для глаз:

- Сильно зажмуримся, после чего широко откроем глаза.
- Вращаем глазами (смотрим вверх, вниз, вправо, влево, не поворачивая головы) сначала в одном, а потом в другом направлении.
- Часто моргаем в течение 1-2 минут.
- Сделаем массаж закрытых век круговыми движениями пальцев в течение минуты.

После окончания работы за компьютером, сделать упражнения для **мышечного расслабления**: Примите исходное положение: руки согнуты в локтях ладонью вниз, кисти пассивно свисают. Быстрым и непрерывным движением предплечья тряхи кистями, как тряпочками (5-10 секунд). Перед упражнениями учащимся полезно крепко сжать кисти в кулак, чтобы яснее чувствовалась разница в напряженном и расслабленном состоянии мышц.

После упражнения, все файлы созданные детьми просматриваются, комментируются и оцениваются. Учитель делает замечания, предлагает учащимся высказать свои мнения. Оценки вносятся в журнал.

#### 5, 6 Анализ и рефлексия. Инструктаж по домашнему заданию

Запись анимированной открытки на электронный носитель.

По результатам выполнения интерактивного задания и практической работы, учащимся выставляются отметки за урок.

**Домашнее задание:** подготовить кроссворд по теме «Компьютерная графика» (показать детям образец, выполненной работы).

#### Рефлексия

Дайте ответы на следующие вопросы:

1. Что вам удалось сделать на уроке?
2. Какие умения и навыки были нужны вам для работы?
3. Какие у вас были трудности при выполнении задания?
4. Как вы с ними справлялись?
5. Были ли вы успешны во время урока?

Сегодня каждый из нас закончил урок с определенным настроением. Какое оно у вас я не знаю, а могу лишь догадываться.

Когда мы говорим с кем-то по телефону, наши эмоции проявляются через смех, выражение лица, интонации голоса, позу... При разговоре мы передаем собеседнику не только слова, но и эмоциональную информацию, которая не выражается словами.

Когда мы общаемся с человеком с помощью электронной почты, то наше единственное средство - это текст, набранный на экране компьютера. Собеседник не видит лица и не слышит голоса. Поэтому ему бывает трудно понять весь смысл послания.

Для того чтобы передать эмоциональное настроение, при работе на компьютере используют смайлики. Смайлик - это картинка, составленная из букв и специальных знаков, которая выражает какое-то чувство или настроение.

Большинство смайликов - это изображение глаз или маленьких рожниц. Чтобы рассмотреть эти рожницы, нужно повернуть голову набок.

Учитель предлагает нарисовать детям смайлики в зависимости от того, как они оценивают свой успех на уроке:

- :-) - радостное лицо (те, кто считает, что усвоил тему и удачно поработал на уроке)
- :-? - те, кто считает, что недостаточно поработал на уроке.
- :-( - те, кто считает, что ему еще нужно много работать над темой.

### Приложение

Интерактивное задание «Особенности растровой и векторной графики» - <http://learningapps.org/222451>

