

Занятие по информатике

Разепина Н. В., учитель МАОУ СШ №1 г. Михайловска

Тема занятия. Работа в графическом редакторе Paint.

Цель:

- формировать у обучающихся умения запускать программу, ориентироваться в ее окне, работать мышью, использовать в создании простых рисунков инструменты для рисования;
- учить через доклады работать с энциклопедией, выбирать в прочитанном материале главное, результаты представлять в программе PowerPoint;
- развивать логические умения, внимание, память.

Возраст обучающихся: 2 класс.

Условия реализации: занятие проводится в компьютерном классе; условно поделено на теоретическую и практическую части, каждая ориентировочно составляет 20 минут;

Оборудование: компьютер, проектор, страницы тетради на печатной основе, карточки с заданием, для игры.

Подготовка к занятию. Учитель с двумя учениками готовит небольшие доклады по темам «Способы запуска программы», «Окно программы».

Дети приносят на урок рисунки на свободную тему. Можно оформить выставку «Мир глазами детей».

Ход занятия.

1. Организационный.

Учитель:

- Наш урок начнем с игры. Объявляю конкурс «Кто самый внимательный?».

Игра «Что изменилось?». Правила игры:

На доске выставлен ряд из 7 картинок. Детям предлагается в течение 3 секунд посмотреть на картинки и запомнить их порядок. Затем дети закрывают глаза, учитель делает перестановку в первой игре одной картинке, в последующих играх - двух или трех. Дети должны восстановить прежний порядок картинок.

2. Теоретический.

Учитель:

- К нам в гости пришел наш друг Карандаш.



- Давайте покажем ему рисунки с нашей выставки. Кто желает представить свой рисунок?

Рассмотреть несколько рисунков обучающихся.

Учитель:

- Ребята, вы настоящие художники. Поэтому нам пора начать изучать программу Paint.

Скажем хором название программы.

- Программу «Художник»

Начнем изучать.

Друг другу мы будем

Всегда помогать,

Чтоб лучше учиться

И больше узнать.

- Чему мы будем учиться, работая в этой программе?

- Помогать мне будете вы, ребята. Представляю слово

Доклад 1 «Способы запуска программы Paint». В докладе обучающийся сообщает о двух способах запуска программы Paint: при помощи ярлыка на Рабочем столе; через главное меню.

Учитель:

- Кто из вас желает показать за компьютером, как запустить программу Paint?

- Откройте тетрадь на печатной основе. Выполните задание 1.

Задание 1.

Вставь в цепочки пропущенные слова:

Способы запуска программы Paint.

1 способ. Найти на _____ картинку



Выполнить _____ щелчок ЛКМ.

2 способ. Выполнить одинарный щелчок ЛКМ на меню _____.



Выбрать одинарным щелчком ЛКМ в меню команды:

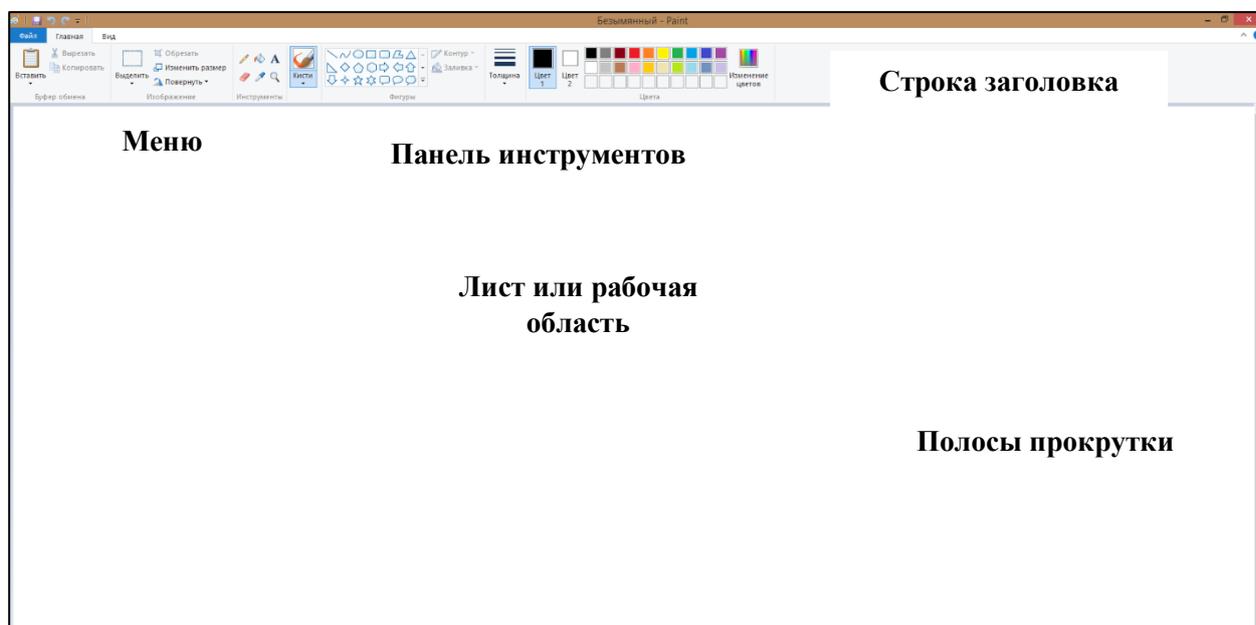
Все программы → _____ → *Paint*.

Учитель:

- Кто из вас, ребята, желает рассказать и продемонстрировать за компьютером, как запустить программу Paint?

- Перед нами открывается окно программы. Представляю слово

Доклад 2 «Окно программы». В докладе обучающийся рассказывает и на большом экране показывает элементы окна программы. По ходу доклада обучающиеся продолжают работать в тетради на печатной основе, **задание 2:**
Соедини стрелками надписи и части окна программы.



Учитель:

- Ребята, давайте поиграем. Я буду курсором показывать часть окна программы, а вы хором ее называть.

Учитель:

- Наш друг Карандаш приготовил для вас домашнее задание.

Обучающиеся рассматривают домашнее задание в тетради на печатной основе.

Домашняя работа включает несколько заданий. Задания выполняются по желанию, на выбор.

1.Повтори!

-Повтори способы запуска программы Paint.

-Повтори название частей окна программы Paint и их расположение.

Проверь себя! Рассмотрю окно программы Paint. Заполни пустые рамки названиями частей окна программы. Для этого воспользуйся предложенными надписями. Вырежи их и налей в пустые рамки так, чтобы получилась памятка-помощник «Окно программы Paint».

2.Для тех, кто любит рисовать.

Нарисуй в окошках предметы по описанию:

«желтый, продолговатый, кислый»;

«красный, круглый, сладкий»;

«оранжевый, круглый, сладкий»;
«зеленый, продолговатый, сочный».

3. Для тех, кто любит сочинять.

Сочини стишок про любой инструмент для рисования в программе Paint.

Если затрудняешься, вставь в стишки пропущенные названия инструментов для рисования в программе Paint.

1)Чтоб раскрасить лепесток

Гладко, словно в книжке,

Выбери _____ ты

Левой кнопкой мышки.

2)Сегодня маленькие школьники

Возьмутся за _____.

Построят из них цветной забор,

Невиданный до этих пор.

3)Выбираем _____

И начнем рисунок наш.

4) Мы хотим нарисовать лепестки цветочка,

Выбираешь цвет любой,

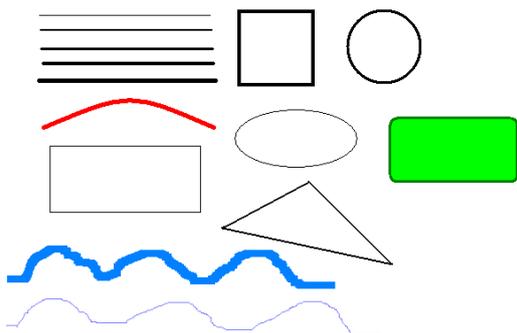
Но этого мало:

Чтобы ровно рисовать,

Воспользуйся _____.

4. Для тех, кто имеет дома компьютер.

Выполни задание по образцу в программе Paint.



3. Практический.

Учитель:

- Ребята, Карандаш предлагает вам стать исследователями. Ваша задача за компьютером познакомиться с инструментами для рисования: узнать, как они называются и как они работают. (Задачу записать на доске). Затем рассказать об этом Карандашу.

Обучающиеся самостоятельно изучают инструменты для рисования. Учитель наблюдает за работой детей, осуществляет необходимую помощь. Затем раздает по группам (2 человека) карточки с заданием. На подготовку дает 2-3 минуты.

Содержание заданий:

1 группа – рассказать об инструменте «Карандаш», показать тренировочное упражнение.

2 группа – рассказать об инструменте «Кисть», показать тренировочное упражнение.

3 группа – рассказать об инструменте «Линия» (прямая, кривая в сравнении), показать тренировочное упражнение.

4 группа – рассказать об инструментах «Прямоугольник/квадрат», «Овал/круг», «Скругленный прямоугольник», показать тренировочное упражнение.

5 группа – рассказать об инструменте «Многоугольник», показать тренировочное упражнение.

6 группа – рассказать об инструментах «Заливка», «Ластик», показать тренировочное упражнение.

Тренировочные упражнения выполняют все дети.

4. Итоги занятия.

Карандаш «показывает» на экране проектора компьютерный рисунок. Нужно назвать инструменты, которые были использованы им в работе над рисунком.

