

«Метод конструктора как способ формирования ключевых компетенций» Создание рисунка методом конструктора в среде программы Paint»

Цель занятия:

- Совершенствование навыков работы с графическим редактором.
- Создание условий для развития функции самооценки и взаимоконтроля учащихся.
- Умение применять свои знания для решения поставленной задачи.
- Развивать внимание, наглядно-образное мышление, наблюдательность.
- Осознанно читать и работать с учебным текстом (анализировать, извлекать необходимую информацию)
- Правильно понимать и использовать терминологию по информатике.
- Воспитание уважительного отношения к товарищам, бережного отношения к технике.

Тип занятия: практический

Методы обучения: словесные, наглядные, репродуктивные.

Используемое оборудование:

1. Компьютерный класс, оснащенный современной компьютерной техникой, лицензионным программным обеспечением. Компьютеры образуют локальную вычислительную сеть. На ПК установлена операционная система Windows XP, с пакетом стандартных программ.
2. Презентация «Метод конструктора»
3. Маршрутные карты.

Ход занятия

1. Орг. момент (Приветствие, проверка отсутствующих) - 5 мин.
2. Техника безопасности в компьютерном классе (называют правила по цепочке) -5 мин.
3. Вступительное слово педагога – 15 мин.
4. Показ презентации – 15 мин.
5. Практическая работа – 35 мин.
«Создание рисунка методом конструктора в среде программы Paint»
6. Физкультминутка – 5 мин.
7. Рефлексия: подведение итогов занятия – 5 мин.

3. Вступительное слово педагога.

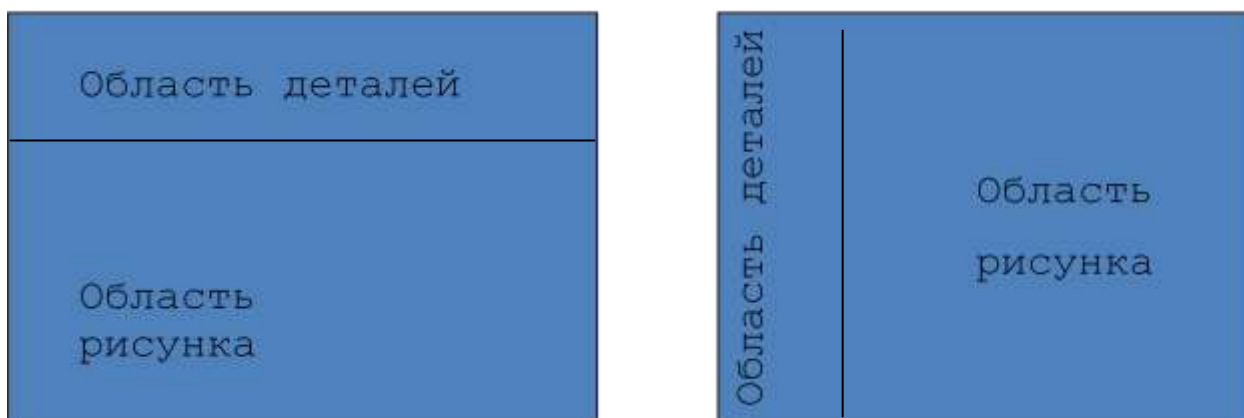
Посмотрите, что это такое?

Правильно, конструктор. Подумайте, какая тема нашего занятия?

Метод конструктора пришел в нас из начальных классов, где из деталей металлических или пластмассовых деталей вы собирали различные предметы или механизмы.

Метод конструктора включает следующие этапы:

- * анализируется содержимое рисунка и определяется порядок его подготовки, т. е. составляется алгоритм;
- * рабочее поле графического редактора MS Paint условно делится на две области - область деталей и область рисунка;
- * расположение областей зависит от ориентации рисунка: альбомной (вытянутой по горизонтали) или книжной (вытянутой по вертикали);



- * Каждый элемент (примитив) сначала рисуется в области деталей, при необходимости здесь же производится сборка детали из нескольких элементов;
- * детали (примитивы) нужной формы формируются путём преобразования выделенных фрагментов командами **Рисунок, Отразить/повернуть...** или **Рисунок, Растянуть/наклонить...**
- * сборка детали из нескольких деталей (примитивов) или доставка их в область сборки рисунка осуществляется с помощью инструментов **Выделение** или **Выделение произвольной области** и операции мышью **Перемещение** с применением прозрачного способа наложения;
- * получение нескольких копий примитива или детали: используется типовая операция мышью **Перемещение**, при этом необходимо нажать и не отпускать до конца процесса клавишу **Ctrl**;
- * запись готового рисунка в файл на диске: выделяется фрагмент необходимого размера, т. е. непосредственно рисунок, затем выполняется команда **Правка, Копировать в файл...**

«Правило базового элемента» – «всегда выделяется и первым изображается тот примитив, от которого ведётся дальнейшее построение рисунка»:

«Правило выделенного» – «прежде чем выполнять действия с примитивом или фрагментом рисунка, его надо обязательно выделить»:

«Правило белого медведя» – «в ходе рисования не допускать совпадения основного цвета с цветом фона».

4. Практическая работа.

Выполнив данную практическую работу, вы научитесь:

Создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора Paint.

Пример применения технологии – создание рисунка игрушки «Неваляшка»



Внимательно смотрите презентацию технологии Метод конструктора и выполните задание.

4. Физкультминутка.

5. Рефлексия, подведение итогов занятия.

Как звучала тема занятия?

Посмотрите, у кого выполнена работа правильно.

Какие ещё можно сделать рисунки, схемы с помощью метода конструктора?

Какие три правила выполнения метода конструктора?

6. Используемая литература и интернет источники:

А.А. Недбайдов, //Информатика и образование. 2005. №7
единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

<http://school-collection.edi.ru/>