## **План урока**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Раздел долгосрочного плана:**  **Раздел 5.2A Компьютерная графика** | | **Школа: КГУ «Школа-гимназия №10» ОО по г.Усть-Каменогорску УО ВКО** | |
| **Дата:25.11.2022** | | **ФИО учителя: Зинченко Л.Р.** | |
| **Класс: 5 «А»** | | **Количество присутствующих:** | **Количество отсутствующих:** |
| **Тема урока** | **«Обработка растровых изображений»** | | |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | 5.2.2.2 – создавать и редактировать растровые изображения | | |
| **Цели урока** | **Все ученики:**  Умеют создавать и редактировать растровые изображения  **Большинство учеников:**  Умеют создавать, редактировать, модифицировать растровые изображения | | |
| **Критерии оценки** | **Учащийся:**  - знает понятие «растровый графический редактор», отличия растрового графического редактора от векторного  - приводит примеры программ растрового редактора  - редактирует растровое изображение с помощью программы Paint | | |
| **Языковые цели** | **Учащиеся могут: о**бъяснять понятие «графический редактор», называть инструменты графического редактора Paint.  **Предметная лексика и терминология:**  Растровое изображение / Растрлық кескін / Bitmap Image  Фигура / Фигура / Shape  **Серия полезных фраз для диалога/письма**  Для рисования симметричных объектов в редакторе Paint существуют специальные инструменты… | | |
| **Привитие ценностей** | внедрение принципа трехъязычия, эстетическое воспитание за счет использования возможностей компьютерной графики. | | |
| **Межпредметные связи** | Художественный труд, математика. | | |
| **Предварительные знания** | Учащиеся имеют представление о понятии графический редактор, графика, компьютерная графика, их виды, растровая графика. | | |
| **Ход урока** | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Запланированные этапы урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность учащихся** | **Оценивание** | **Ресурсы** |
| **Начало урока**  **(стадия вызова)**  1 мин  2 мин  2 мин  5 мин | Учащиеся поделены на 2 группы (Палитра, Фигуры) по жребию. Выбирают спикера.  **Мотивация на учебную деятельность**  Дерево достижений  Обратите внимание на наше одинокое дерево. У каждого из вас есть листочки разного цвета. Я попрошу вас взять один из них (любого цвета) и помочь нашему дереву покрыться разноцветной листвой.  Тех, кто выбрал зеленый лист, ожидает успех на сегодняшнем занятии.  Те, кто выбрал  Красный, — желают общаться.  Желтый — проявят активность.  Синий — будут настойчивы.  Помните, что красота дерева зависит от вас, ваших стремлений и ожиданий.  А сейчас мы проверим ваши знания по пройденной теме. У вас на столах лежит лист оценивания, где необходимо будет вписывать баллы за работу на уроке. Спикер группы должен контролировать данную работу  **Проверка пройденного материала**  *«Поймай ответ»:* Задавая вопрос, учитель бросает ученикам мячик. Если ученик не знает ответа на вопрос, он может перекинуть вопрос другому ученику из своей группы.  - Что означает слово «графика»?  - Что такое графический редактор?  - На какие виды делится компьютерная графика? (растровая, векторная, фрактальная, трехмерная)  - Что такое пиксель?  - По какой причине при увеличении растрового изображения качество рисунка искажается?  - Как открыть программу Paint?  - Почему нужно сохранять рисунки в графическом редакторе Paint?  - Можно ли редактировать растровые изображения?  Молодцы, ребята!  А сейчас мы поиграем на компьютере в игру «Скачки». Вам необходимо выбрать *Играть с друзьями*, написать название команды и отвечать на вопросы. Вопросы по теме: Окно графического редактора. Всего 7 вопросов.  Отлично, ребята! А сейчас переходим к изучению нового материала. | Учащиеся вытаскивают геометрические фигуры, листочки по цветам, делятся на группы  Развешивают листочки по цвету на плакат  Отвечают на вопросы, получают по 1 баллу за правильный ответ. Спикер группы записывает баллы на лист оценивания.  Учащиеся отвечают на 7 вопросов по теме: Окно графического редактора | ФО (1 балл за правильный ответ)  ФО (1 балл за правильный ответ) | Дерево достижений, листочки  Мячик  Презентация  Игра-скачки.  Программа LearningApps  https://learningapps.org/890062 |
| **Середина урока**  **(стадия осмысления)**  2 мин  5 мин  3 мин | **Изучение нового материала**  Итак, тема урока: **«Обработка растровых изображений»**  Давайте определим цели нашего урока.  Открываем тетради и записываем.  *Объяснение темы:*  Для рисования симметричных объектов в редакторе Paint существуют специальные инструменты: Вставка, Вырезать, Копировать, Выделить, Обрезка, Изменить размер, Повернуть**.**  Для начала необходимо нарисовать фрагмент рисунка. Теперь этот фрагмент необходимо скопировать (Выделить – Прозрачное выделение – выделить фрагмент – Копировать (Ctrl+C) – Вставить (Ctrl+V))  Фрагменты рисунков можно повернуть на 900 и 1800 с помощью инструмента Повернуть.  Если выделить фигуру и перетащить ее при нажатой клавише Ctrl,то получится одиночная копия фигуры.  А если перетащить фигуру при нажатой клавише Shift, то получится копирование со следом.  Также в графическом редакторе Paint можно вводить текст. Для этого нужно выбрать кнопку А на Панели инструментов.  *(Демонстрация работы учителем)* | Определяют цели урока  Записывают число и тему урока  Записывают в тетрадь:  Копировать -Ctrl+C  Вставить -Ctrl+V  Ctrl – одиночная копия фигуры  Shift – копирование со следом |  | Презентация |
| 18 мин  1 мин  2 мин | **Практическая работа**  Закрепим полученные знания упражнением за компьютером:  **Для всех учащихся:** Стр. 46-47 – уровень В (необходимо нарисовать рисунок по образцу)  **Для некоторых учащихся:** уровень С  Рассаживаемся на свои места. Открываем программу Paint. Не забываем соблюдать ТБ при работе за компьютером.  **Физминутка для глаз (физминутка для тела)**  **Закрепление:**  Давайте выполним небольшое упражнение по пройденной теме: Соедините операции редактирования изображений в графическом редакторе Paint с их результатами | Выполняют практическую работу  Делают зарядку для глаз  Выходят к доске, соотносят операции редактирования с результатами | Самооценивание по критериям | Учебник  Информатика для 5 кл/ Кобдикова Ж.У., Копеева Г.А.-2020  стр.46-47  Видео https://www.youtube.com/watch?v=4fwJ3U9F1fg&t=10s  https://learningapps.org/14622765 |
| **Конец урока**  **(стадия рефлексии)**  1 мин  2 мин  1 мин | **Домашнее задание**  **Всем:** стр.39-44 – читать, стр.44 – устно ответить на вопросы  **Творческое задание:** нарисовать орнамент (стр.43 – рис.23)  *«Лестница успеха»:* Ученики на ступеньках лесенки отмечают, как усвоили материал урока: нижняя ступенька – ничего не понял, вторая ступенька - требуется небольшая помощь или коррекция, третья ступенька – хорошо понял, верхняя ступенька – хорошо усвоил материал, могу помочь другим.  Итог урока, выставление баллов за работу на уроке. | Записывают дом.задание в дневники  Отмечают усвоение материала на уроке. |  | Плакат, смайлики |