



*Погребняк Татьяна Анатольевна,
Дудецкая Виктория Геннадьевна*

ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР В МЛАДШЕЙ ШКОЛЕ. ЗАНЯТИЕ 1. ЗНАКОМСТВО С ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ PAINT

Занятия по изучению графического редактора MS Paint проводятся после вводных занятий, посвященных азам работы на ПК. К этому моменту учащиеся должны познакомиться:

- с техникой безопасности при работе на персональном компьютере и с оргтехникой;
- основными сведениями о персональных компьютерах (ПК) и внешних устройствах, назначением клавиш клавиатуры, основами работы с мышью;
- основами работы в операционной системе Windows, операциями с файлами, папками, ярлыками.

ЗАДАЧИ ЗАНЯТИЯ

1. Образовательные:
 - познакомить учащихся с графическим редактором;
 - научить запускать его;
 - открывать, создавать и сохранять графические файлы;
 - изучить назначение инструментов графического редактора;
 - научить работать с инструментами: «Заливка», «Выбор цвета», «Масштаб», «Карандаш».
2. Развивающие:
 - развивать познавательный интерес;
 - формировать умение наблюдать, выделять главное;

- формировать умение самостоятельной работы на компьютере;
- развивать логическое мышление, память, внимание;
- развивать умение применять знания на практике.

3. Воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность;
- формировать информационную культуру;
- воспитывать уверенность в своих силах;
- воспитывать эстетический вкус.

ОБОРУДОВАНИЕ

Для занятия необходимы:

- компьютер с проектором для учителя, экран;
- компьютеры для учеников;
- презентация Power Point;
- дидактический материал: инструкции, раскраски.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организационный момент

(1-й слайд презентации к занятию)

2. Актуализация прежних знаний

Надеюсь, вы не забыли правила поведения в кабинете информатики? *(Показывается презентация с правилами поведения в компьютерном классе).*

Показывается слайд с монологом ученика: «Когда я выходил из школы, Саша дал мне на двадцать минут диск с игрой. Раздеваться было некогда. Я влетел в компьютерный класс. Оказалось, что переписать диск можно только на компьютере учителя. Я включил его и стал переписывать диск. Чтобы не скучать, я достал бутерброд и перекусил. Крошки, которые упали на клавиатуру, я стряхнул. Когда диск был готов, я выдернул шнур из розетки. Экран погас. Я быстро выбежал из класса».

– Ребята, как вы думаете, какие правила нарушил ученик?

3. Постановка цели занятия. Введение нового материала в форме сообщающей беседы

– Кто из вас любит рисовать? (2-й и 3-й слайды презентации).

– А как вы думаете, зачем нужны рисунки?

Рисунок помогает нам отобразить не только увиденное, но даже придуманные истории. А самое главное – рисунок отображает ваше настроение (4-й слайд презентации). Надеюсь, в ваших рисунках «живет» только радость.

– А с помощью чего вы рисуете?

Вы рисуете на альбомном листе при помощи карандашей, фломастеров, кисточки и красок, а если надо что-то подписать, то используете ручку.

На наших занятиях мы тоже будем рисовать, но с помощью компьютера (5-й слайд).

– А как вы думаете, сложно ли рисовать на компьютере?



Чтобы не скучать, я достал бутерброд и перекусил.

Ребятам предлагаются два рисунка (6-й слайд): 1-й рисунок нарисован от руки на листе бумаги, 2-й – на компьютере в программе Paint (рис. 1).

– Какой из этих рисунков выполнен на компьютере? Как вы определили?

– Давайте подумаем, без чего мы не сможем обойтись при создании этих рисунков (7-й слайд).

1. Рука художника.
2. Кисть, карандаш.
3. Лист.

Рисуя с помощью компьютера, мы не можем обойтись без трех важных составляющих (8-й слайд): руки человека, компьютерной мыши и выбранного компьютерного инструмента.

– Как вы думаете, чем ещё отличается рисунок, выполненный на компьютере, от обыкновенного?

Рисунок, созданный от руки, мы не сможем точно повторить, скопировать. А компьютер позволит нам сделать копии (на 9-м



Рис. 1

слайде – котик рисунка), которые мы потом сможем отправить своим друзьям по электронной почте (10-й слайд).

Но рисовать с помощью компьютера не так легко, как это кажется на первый взгляд. Вы это поймете, когда будете создавать свои сложные композиции. А учиться рисовать мы начнем с самого простого. Каждый раз вы будете создавать рисунок, используя пошаговую схему (11-й слайд). А поможет нам в создании компьютерных рисунков специальная программа – графический редактор MS Paint.

Графический редактор

– Кому знакомы эти слова? (12-й слайд).

Давайте разберемся, что же такое графический редактор.

Слово «графический» («графика») происходит от слова «графо» – пишу. Слово «редактор» происходит от слова «редактус», что значит «приведенный в порядок». А слово «Paint» в переводе с английского означает «рисунок».

Значит, при помощи этой программы мы можем не только нарисовать рисунок, но и привести его в порядок, то есть изменить, отредактировать.

– Как же выглядит наша программа?

Давайте посмотрим на нее. Займите свои места за компьютером. (Дети рассказывают по своим местам).

– Кстати, кто может вспомнить, как называется программа, в которой мы будем рисовать?

Давайте запустим с вами графический редактор Paint. Как ракету в космос (13-й слайд).

Задание №1. Запустить программу

Чтобы запустить программу, нажмите на кнопку «Пуск» и последовательно в меню **Пуск** укажите команды **Программы (Все программы)** → **Стандартные** → **Paint** (учитель показывает на экране последовательность выполнения действий).

Посмотрите на экран монитора. Вот так выглядит графический редактор Paint (показывается 14-й слайд с изображением интерфейса Paint (рис. 2)).

Вот перед вами суперпрограмма!

В ней совершенно свободно

Можно рисовать что угодно.

Но нужно дружно потрудиться,

Чтоб всему нам научиться!



Рис. 2

Работа с интерфейсом программы Paint

У всего на свете есть свое имя. И каждый рисунок, созданный в Paint, будет иметь свое уникальное имя. Оно отображается в *Строке заголовка*.

«Строка заголовка». Все ли слова вам знакомы?

Прочитаем название нашего рисунка – *Безымянный*. Оказывается, у него ещё нет имени. Да и рисунка ещё нет. Чуть позже появится рисунок, а потом мы дадим ему имя (14-й слайд).

Вы, наверное, уже задумались над тем, где же лист, на котором можно рисовать?

Наш лист бумаги – *рабочее поле* – это белый прямоугольник посередине. Он занимает центральную часть окна Paint, именно на нем мы будем рисовать. Когда размер картинки больше размера рабочего поля, на экране мы видим лишь часть изображения, то есть его фрагмент. Вы спросите, что же делать? В этом случае можно перемещаться по полю картинки с помощью стандартных *Полос прокрутки, горизонтальной и вертикальной*.

– Все ли слова вам знакомы? (15-й слайд). «Стандартная», «горизонтальная», «вертикальная», «полоса прокрутки».

Посмотрите внимательно на экран и попробуйте найти *инструменты*, похожие на те, которыми мы пользуемся при обычном рисовании (14-й слайд презентации).

В левой части окна Paint находится *панель инструментов*, то есть полоска, каждый из инструментов обозначен небольшой картинкой, то есть пиктограммой. (Учитель дает краткое объяснение назначений инструментов).

1. *Кривая* – рисует прямую линию, которую затем можно изгибать.

2. *Прямоугольник* – создает прямоугольник или квадрат (с клавишей Shift).

3. *Скругленный прямоугольник* – то же, что и прямоугольник, но углы скруглены.

4. *Эллипс* – рисует овалы и круги (с клавишей Shift).

5. *Карандаш* – рисует как обычный карандаш.



6. *Кисть* – используется как карандаш, но рисует более толстыми линиями. Форма кисти может выбираться.

7. *Распылитель* – распыляет краску.

8. *Линия* – проводит прямую линию.

9. *Ластик* – стирает то, что нарисовано.

10. *Заливка* – заполняет цветом одноцветную область рисунка.

11. *Пипетка (Выбор цвета)* – берет пробу цвета.

12. *Масштаб* – лупа, которая помогает увеличивать или уменьшать фрагмент рисунка или весь рисунок.



В верхней части окна расположена **Строка меню** – главное меню редактора Paint.

– Знакомо ли вам слово «меню»?

В нашем меню находятся вкладочки:

Файл – эта вкладка поможет создать новый файл, сохранить изображение и присвоить ему имя. (Вспомним, кстати, что такое файл).

Вид – управляющая вкладочка.

Рисунок – эта вкладочка поможет изменить рисунок.

Палитра – вкладочка, управляющая цветом.

Справка – вкладочка-помощник, наше справочное бюро.

4. Практическая работа с алгоритмическими предписаниями

Сейчас мы откроем уже готовый рисунок в программе Paint.

Задание № 2. Открытие (готового) рисунка в формате .bmp, выбор инструмента *Заливка, Пипетка, Масштаб*.

Учитель показывает на экране последовательность выполнения действий:

1. Откройте готовый файл-рисунок: **Файл** → **Открыть**.

2. В папке Урок 1 (Рабочий стол – Материалы к занятиям – Урок 1) находится следующий файл: рисунок «Лебедь» (рис. 3).

– Всем удалось открыть рисунок?

Теперь попробуем его раскрасить.

– Какими инструментами нам надо воспользоваться для этого?

Заливка, Пипетка, Масштаб.

Для того чтобы выбрать инструмент *Заливка* (или любой другой):

– установите курсор мыши на пиктограмму инструмента *Заливка* (или какой-либо другой инструмент), рядом с ним появляется название этого инструмента;

– щелкните левой кнопкой мыши по пиктограмме, то есть значку. На панели инструментов (покажите, где она) выбранный инструмент будет отображаться светлее, чем остальные.

Мы выбрали инструмент *Заливка*.

– На что же похожа его пиктограмма?

Правильно, на баночку с краской. Когда выбирается этот инструмент, указатель мыши превращается в «баночку с краской».

Наведите инструмент *Заливка* на внутреннюю часть короны лебедя и щелкните левой кнопкой мыши один раз. Внутренняя часть короны заполнится цветом. Каким? Черным.

– Как же нам поменять черный цвет на желтый (или какой-либо другой цвет)? Как это делает художник?

Художник выбирает из своих красок подходящий ему цвет, а если его нет, он получает нужный ему цвет путем смешивания палитры красок (16-й слайд).

А в Paint для этого есть *Палитра цветов*. Посмотрите внимательно на палитру цветов. Слева от палитры цветов отображаются два квадратика – *индикаторы* (то есть указатели) цвета.

– Каким цветом закрасен верхний квадратик слева?

Сейчас он черный – это его основной цвет. Всегда, когда вы открываете программу Paint, этот квадратик черного цвета. Его можно использовать для отображений линий, границ объектов и текста.

– Каким цветом закрасен нижний квадратик слева?

Он белый – это цвет фона. Используется он для заполнения замкнутых фигур, фона надписей, а также при использовании ластика.

В графическом редакторе Paint под палитрой понимают готовый набор различных цветов.

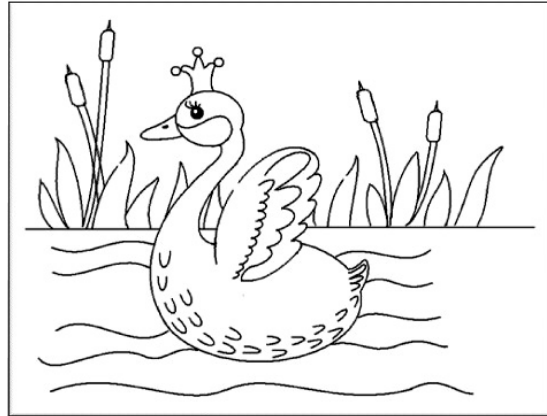


Рис. 3

– Как же выбрать цвет из палитры?

Давайте попробуем. Выберем голубой цвет. Для этого (*учитель показывает на экране последовательность выполнения действий*):

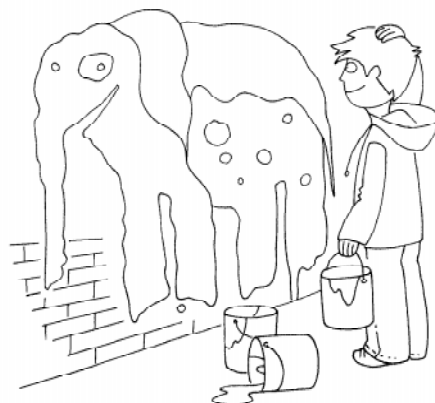
1. Щелкните на голубой цвет *палитры цветов* правой – цвет фона или левой кнопкой мыши – основной цвет.

2. Залейте пруд на нашем рисунке голубым цветом.

3. Выберите серый цвет и залейте тело лебедя.

– Не получилось?

Наша краска будто растеклась по рисунку. Это случилось потому, что крылышко у лебедя не дорисовано. Каждая фигура должна быть нарисована непрерывной линией, иначе зальются другие части рисунка (что у нас и получилось).



Когда выбирается этот инструмент, указатель мыши превращается в «баночку с краской».

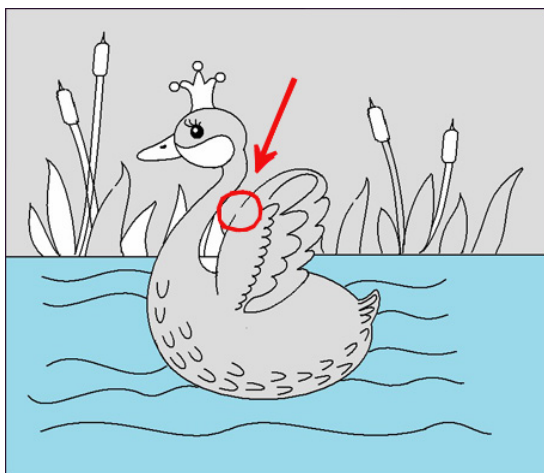


Рис. 4

– Как же это исправить?

Чтобы найти и устранить разрыв линии на нашем рисунке, мы можем воспользоваться инструментом *Масштаб*, который увеличивает часть рисунка. Вспомним, что этим инструментом можно воспользоваться тогда, когда на рисунке много мелких деталей или что-то плохо видно.

1. Щелкните по инструменту *Масштаб* и, используя левую кнопку мышки, нажмите на крылышко лебедя. Посмотрите на увеличенный рисунок и найдите место разрыва линий (рис. 4).

2. Чтобы устранить нашу маленькую неприятность, воспользуемся инструментом *Карандаш* на *Панели инструментов* и дорисуем линию (*учитель показывает на экране последовательность выполнения действий*). Рисует *Карандаш* тонкой линией.

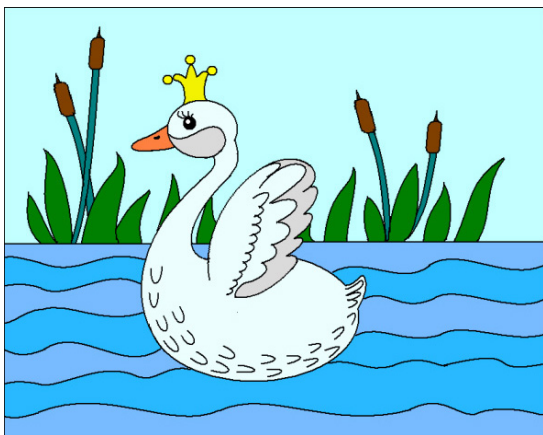


Рис. 5

Для того чтобы дорисовать крылышко, щелкните левой кнопкой по инструменту *Карандаш*, затем выберите нужный цвет, после чего наведите курсор на «белое», нажмите на левую кнопку мыши и, не отпуская ее, двигайте мышкой.

3. Для того чтобы вернуть рисунок к прежнему размеру, то есть уменьшить, щелкните правой кнопкой мышки по увеличенному рисунку.

Давайте теперь познакомимся с инструментом *Выбор цветов*. Он похож на пипетку. *Выбор цветов* позволяет точно выбрать основной или дополнительный цвет не из палитры красок, а непосредственно из рисунка (*учитель показывает на экране*).

Это важно, когда надо выбрать один и тот же цвет в разных областях (частях) изображения. После выбора инструмента наведите указатель на участок рисунка с нужным цветом и щелкните кнопкой мыши: если щелкнуть левой – текущий цвет становится основным, правой – фоновым.

Далее ребятам предлагается закрасить оставшиеся без заливки области рисунка (*на экране 17-й слайд с раскрашенным лебедем (рис. 5)*).

5. Самостоятельная практическая работа

Для проведения практической работы «Раскраска» используются файлы-заготовки.

Задание № 3. Практическая работа «Раскраска»

1. Запустите графический редактор Paint: **Пуск** → **Программы (Все программы)** → **Стандартные** → **Paint**.

2. Откройте любой (на ваше усмотрение) файл: **Файл** → **Открыть** – Рабочий стол – Материалы к занятиям – Урок 1): «Автомобиль», «Принц», «Принцесса», «Цветочек», «Курочка», «Петушок», «Цыплята», «Бабочка» (рис. 6).

3. Сохраните это изображение в папке своей группы:

- в меню **Файл** выберите команду **Сохранить как**;
- в поле **Тип файла** выберите формат файла **.bmp**;
- в поле **Имя файла** введите *свои имя и фамилию*;
- нажмите кнопку **Сохранить**.



Рис. 6

4. Откройте сохраненное изображение. Открыть с помощью **Paint**.

5. Раскрасьте выбранный вами рисунок. Воспользуйтесь инструментами *Заливка*, *Пипетка* и *Масштаб*.

6. **Физкультминутка:** комплекс упражнений для глаз (проводится в середине выполнения практической работы)

7. Сохраните законченный вариант работы.

Советы

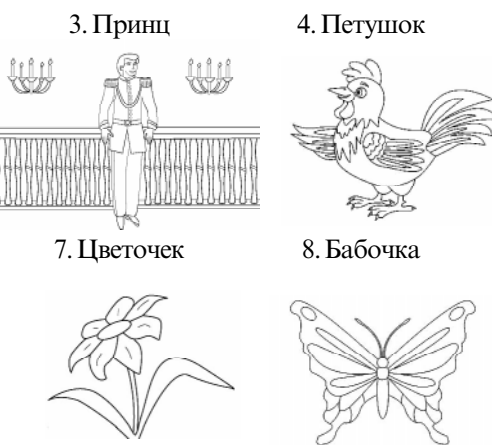
1. Внимание!!! Будьте осторожны и не попадайте заливкой на границу рисунка, иначе вы зальете весь рисунок!!!

2. Графический редактор запоминает три последних действия. Только их можно отменить, воспользовавшись командой **Правка** → **Отменить** или клавишами «Ctrl+Z».

3. Чтобы выполненные вами действия с рисунком не исчезли, изображение следует чаще сохранять. Для этого выберите в меню **Файл** → **Сохранить**. Эта команда позволяет сохранить все изменения рисунка со времени последнего сохранения.

*Погребняк Татьяна Анатольевна,
педагог МАУ «Центр
информационных технологий»
г. Сосновый Бор,*

*Дудецкая Виктория Геннадьевна,
методист МАУ «Центр
информационных технологий»
г. Сосновый Бор.*



6. Подведение итогов занятия

Проверьте свои знания. Ответьте на вопросы:

1. Как называется программа, в которой мы будем создавать рисунки?

2. Как выбрать основной цвет из палитры?

3. Как выбрать цвет фона из палитры?

4. Какие меры предосторожности нужно соблюдать, чтобы краска при заливке не «растекалась» по рабочему полю графического редактора?

«Рефлексивные» вопросы:

1. Что показалось вам сегодня трудным?

2. Что для вас самое главное в услышанном на занятии?

3. Чему вы сумели научиться?

7. Домашнее задание

Каждому ребенку выдается карточка с заданием: рассмотреть два одинаковых рисунка (один монохромный, второй – цветной) и ответить на вопросы:

– Какой рисунок вам больше нравится?

Почему?

– Перечислите названия цветов, вам известных.

– Как получаются разные цвета?



Наши авторы, 2012.
Our authors, 2012.