



Погребняк Татьяна Анатольевна

ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР В МЛАДШЕЙ ШКОЛЕ. ЗАНЯТИЕ 5. ИНСТРУМЕНТЫ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА PAINT

ЗАДАЧИ ЗАНЯТИЯ

1. Образовательные:
 - продолжить знакомство учащихся с графическим редактором;
 - изучить назначение инструментов графического редактора;
 - научить работать с инструментом: «Кривая».
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 ЗАНЯТИЯ:

- Для занятия необходимы:
- компьютер с проектором для учителя;
 - компьютеры для учеников;
 - презентация Power Point;

– дидактический материал: инструкции, файлы-заготовки.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Организационный момент.

2. Актуализация прежних знаний.

Напоминание ученикам основных правил поведения в компьютерном классе и безопасной работы на компьютере. Краткое повторение материала прошлого занятия.

– Ребята, давайте вспомним инструменты, с которыми познакомились на прошлом занятии.

«Эллипс», «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник» – все это графические примитивы.

– А как получить правильную фигуру: круг, квадрат?

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

В графическом редакторе Paint есть очень важный, интересный и сложный инструмент *Кривая*, с помощью которого можно рисовать различные кривые линии. (Показывается 2-й слайд презентации: различные изображения кривых (рис. 1)).

Находится этот инструмент *Кривая* на панели инструментов рядом с инструментом *Линия*. (Показывается 3-й слайд презентации: изображение панели инструментов (рис. 2)).



Рис. 1

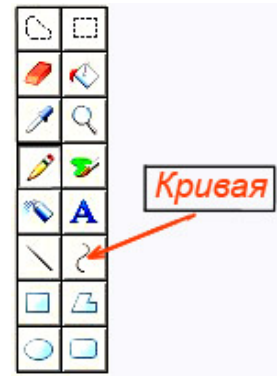
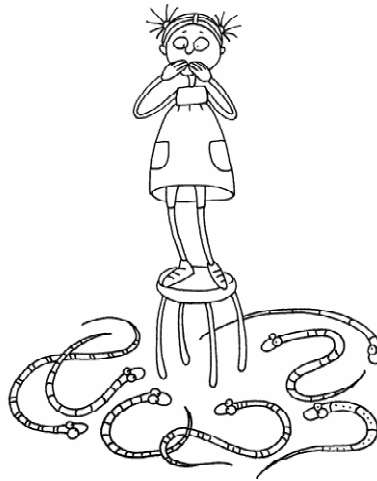


Рис. 2

Задание № 1. Запуск программы Paint. Рисование инструментом *Кривая*.

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

(Показывается 4-й слайд презентации: рисование кривой (рис. 3.))

– Ребята посмотрите на экран, что там изображено?

Правильно, прямая линия. А чтобы она стала кривой, её надо изогнуть. Для этого у кривой есть две точки изгиба, но они невидимы. Располагается каждая точка в том месте на линии, к которому подведен курсор мышки.

Чтобы нарисовать кривую линию (*учитель показывает на экране последовательность действий при рисовании кривой*):

1. В наборе инструментов выберите *Кривая*.
2. Выберите толщину контура и цвет.
3. Нарисуйте прямую линию, перетаскив на рабочее поле указатель мыши.

4. Щелкните мышкой в месте, где линия должна изгибаться (это первая точка изгиба) и перетащите указатель для задания необходимой кривизны. Далее проделайте такое же действие для создания кривизны второй точкой изгиба.

Помните, что у кривой есть только две точки изгиба.

– У всех ли получилось?

Не расстраивайтесь, если у вас еще не очень хорошо получается пользоваться этим инструментом – он очень сложный, но если хорошо потренироваться, можно овладеть им в совершенстве.

Попробуйте нарисовать прямоугольник и скругленный прямоугольник.

Задание № 2. Рисование цветочка инструментами *Эллипс* и *Кривая*.

1. Запускаем Paint .
2. Рисуем круг.

Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу «Shift» при перетаскивании указателя. (*Учитель показывает на экране последовательность действий*).

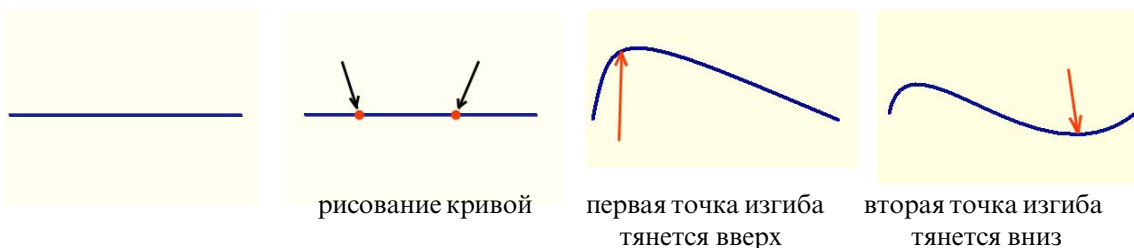


Рис. 3

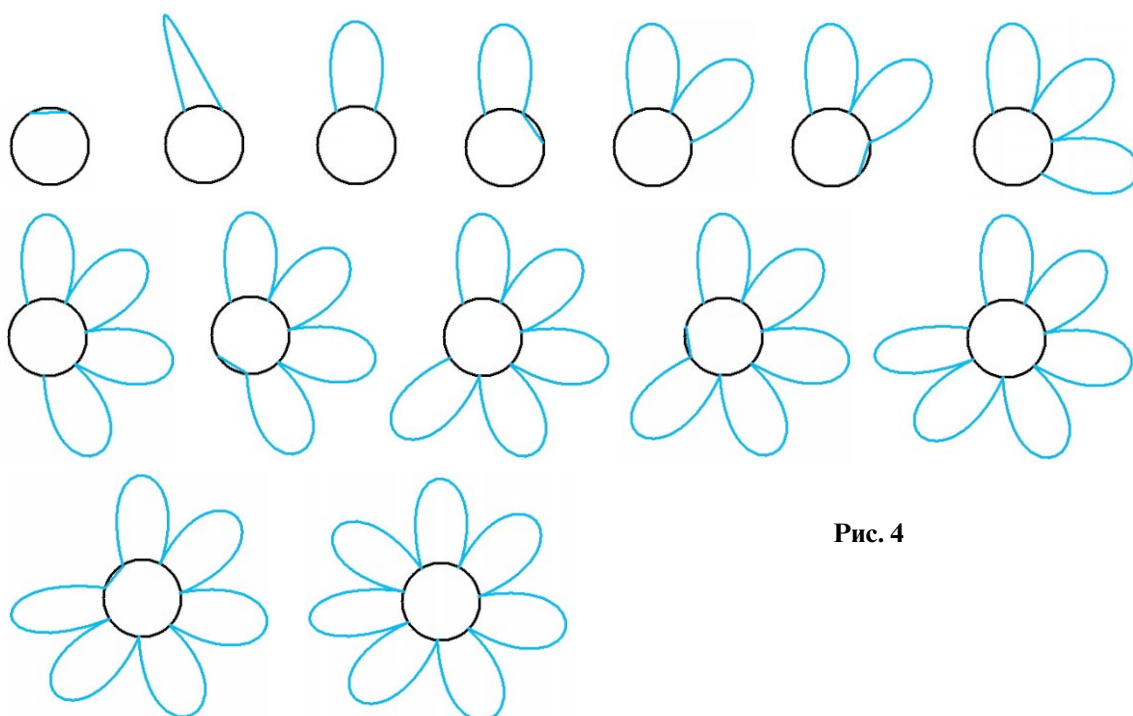


Рис. 4

3. Рисуем лепестки.

Выбираем инструмент *Кривая* (толщина контура вторая сверху, цвет черный) и рисуем лепестки – смотрите пошаговую инструкцию (рис. 4). (*Учитель показывает на экране последовательность действий*)

4. Рисуем стебель и листочки.

Выбираем инструмент *Кривая* (*учитель показывает на экране последовательность действий* (рис. 5)).

5. Раскрашиваем наш цветочек. (*Учитель показывает на экране последовательность действий* (рис. 6)).

6. Вот какой забавный цветочек можно нарисовать (рис. 7).

4. Проведение физкультминутки (комплекс упражнений для глаз).

5. Самостоятельная практическая работа.

Для проведения практической работы используются файлы-заготовки:

Задание. Обведите контуры по точкам.

Для выполнения данного упражнения воспользуйтесь инструментами: кривая и масштаб.,

1. Запустить графический редактор Paint.

2. В папке **Урок 5** лежат изображенные на рис. 8 файлы-заготовки.

Выберите один из рисунков. Откройте соответствующий ему файл-заготовку: **Файл → Открыть → Рабочий стол → Материалы к занятиям → Урок 5** (например, рис. 9).

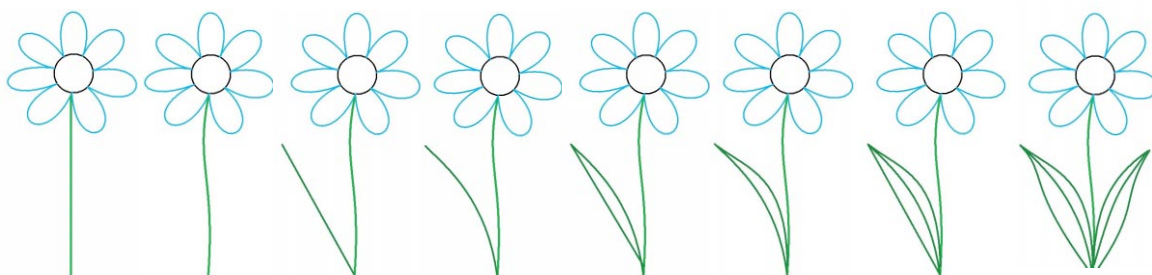


Рис. 5

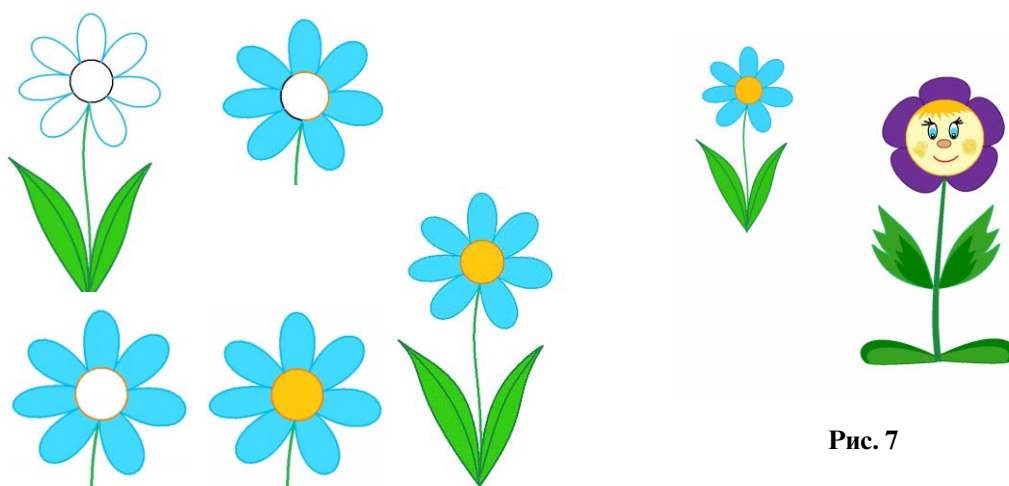


Рис. 6

Рис. 7

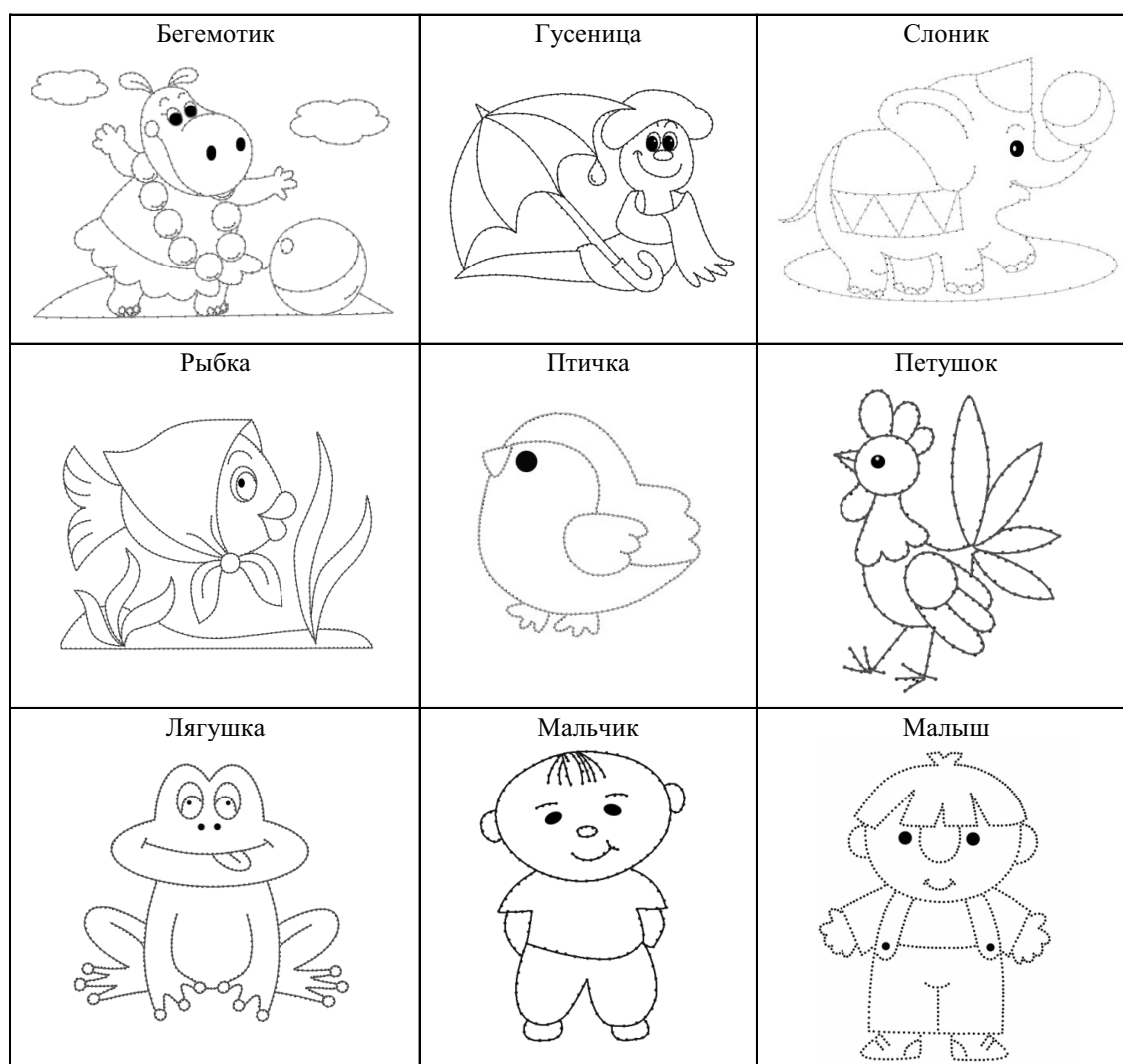


Рис. 8

Гусеница



Заготовка для гусеницы

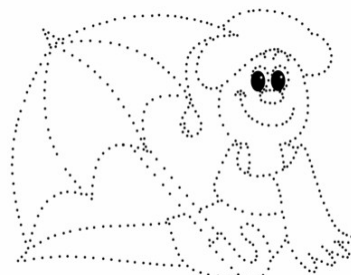


Рис. 9

2. Сохраните это изображение:
 - 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**.
3. Откройте сохраненное изображение.
4. При помощи инструмента *Кривая* обведите рисунок по точкам (создавая контур для рисунка) по данному образцу.

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

6. Сохраните законченный вариант работы.

Советы

1. Помните, что кривая имеет только две точки искривления!
2. Графический редактор запоминает 3 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.

6. Подведение итогов занятия

Проверьте свои знания. Ответьте на вопросы:

1. С каким инструментом мы сегодня познакомились?

2. Сколько точек искривления, изгиба у кривой?
3. Сколько вариантов толщины контура у кривой?

«Рефлексивные» вопросы

1. Что показалось вам сегодня трудным?
2. Что для вас самое главное в услышанном на занятии?
3. Чему вы сумели научиться?

ИТОГИ ЗАНЯТИЙ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ:

Хотелось бы отметить, что инструмент *Кривая* – один из основных и самых сложных инструментов. Его освоение требует много времени и тренировки. На занятиях ребята выполняют задания, где основой рисунка является геометрическая фигура (как правило, это круг, эллипс, прямоугольник, квадрат), далее все детали прорисовываются с помощью инструмента *Кривая*. Навыки, приобретенные при освоении *Кривой*, помогают ребятам при создании необыкновенных и красивых рисунков, которые могут быть объединены общим творческим проектом.

Для начальной совместной работы можно использовать «тренировочный» мини-проект *«Аквариум»*.

1. В графическом редакторе Paint рисуем рыбку (пошаговая инструкция – рис. 10). Используемые инструменты: *Масштаб, Эллипс, Линия, Кривая, Ластик, Заливка*.

После того как нарисована одна рыбка, ее можно размножить и залить другими цветами. Цвет фона – белый.

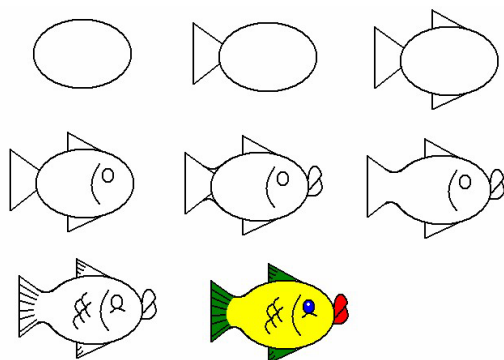


Рис. 10

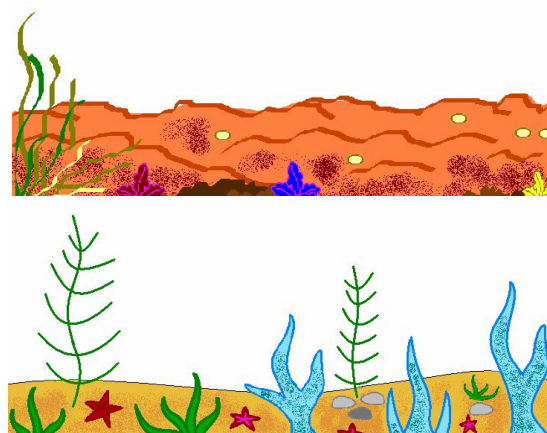


Рис. 11

Сохраняем изображение в формате .bmp.

2. В графическом редакторе Paint рисуем водоросли и морское дно (примеры на рис. 11). Используемые инструменты: *здесь ребята могут пользоваться всеми инструментами Paint.*

3. Далее в Microsoft Office PowerPoint создаем новую презентацию.

4. Задаем цвет фона – голубой (цвет воды).

5. Вставляем картинку с изображением морского дна в формате .bmp.

6. Устанавливаем свойство *прозрачность* для картинку с морским дном, чтобы исчез белый фон.

7. Вставляем изображение рыбки, устанавливаем *прозрачность*.

8. Далее задаем анимацию, чтобы «оживить» рыбок (здесь можно поиграть с различными видами анимации).

9. Сохраняем презентацию.

Данная презентация очень проста, но хорошо отражает интегрированную работу с графическим редактором и программой для создания презентации.

А творческие проекты, созданные на основе интеграции знаний, умений и навыков, полученных в результате освоения материала двух образовательных программ: «Компьютерная азбука» (научно-техническая направленность) и «Путешествие в мир творчества» (культурологическая направленность) [1], могут стать настоящими шедеврами. Итогом работы на первом году обучения может быть открытка, собранная детьми из отдельных нарисованных ими фрагментов рисунка.

Второй год обучения является более плодотворным, так как ребята уже оттачивают свое мастерство в рисовании. Итогом работы этого года могут стать проект, оформленный в виде электронной книги, и небольшой постер – реклама к проекту.

1. Дудецкая В.Г., Погребняк Т.А. Творческий проект в начальной школе: от традиции к инновации? // Компьютерные инструменты в школе, 2012. № 1.

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



Наши авторы, 2012.
Our authors, 2012.