

*«Центр образования № 31 имени  
Романа Петровича Стащенко»*

# **Конспект учебного занятия**

## **"Рисование с помощью карандаша и кисти в Paint"**



Разработала: Воспитатель  
Лобанова О.В.

Используемые элементы педагогических технологий: ИКТ, здоровье сберегающая, педагогика сотрудничества, дифференцированного обучения.

**Тема занятия:** «Рисование с помощью карандаша и кисти в Paint»

**Тип занятия:** изучение нового материала

**Цель занятия:** Научить учащихся строить фигуры с помощью таких инструментов графического редактора Paint, как карандаш и кисть.

**Задачи:**

*Обучающее:*

- Повторить приемы черчения линий.
- Научиться создавать фигуры.
- Научиться самостоятельно делать простейшие рисунки с помощью карандаша и кисти.

*Воспитательные:*

- Воспитывать информационную культуру учащихся.
- Прививать эстетический вкус.

*Развивающие:*

- Развивать познавательный интерес учащихся.
- Способствовать развитию творческой фантазии.

**Материал и оборудование:** компьютеры, мультимедийный проектор, физкультминутка (<https://www.youtube.com/watch?v=jAd4pYDM1T8>).

**План занятия:**

- I. Организационный момент
- II. Актуализация знаний
- III. Изучение нового материала
- IV. Практическая работа
- V. Итог занятия. Рефлексия.

**I. Организационный момент.**

*Педагог:* Здравствуйте, ребята. Тема нашего сегодняшнего занятия: «Рисование с помощью карандаша и кисти в Paint».

- Мы с вами изучим возможности графического редактора Paint, выполним творческий рисунок, используя эти возможности.

**II. Актуализация знаний**

*Педагог:* Прежде чем перейти к изучению нового материала, я предлагаю вам вспомнить технику безопасности в компьютерном классе.

*Педагог:* Ребята, а теперь давайте повторим предыдущий материал наших занятий.

Вопросы:

- ✓ Назовите основные элементы компьютера?

1. Монитор 2. Системный блок 3. Клавиатура 4. Мышь.

- ✓ Каким образом могут быть получены цифровые графические объекты?
  - *С помощью сканера;*
  - *С цифрового фотоаппарата;*
  - *Создание изображений в графических редакторах.*
  
- ✓ Как формируется изображение на экране монитора?
  - *Из отдельных точек - пикселей.*
  
- ✓ Пространственное разрешение монитора – это ...
  - *количество пикселей, из которых складывается изображение на экране.*

### **III. Изучение нового материала.**

**вос:** Рисунок всегда занимает очень важное место в жизни человека. Древние племена, не имевшие письменности, рассказали нам о своей жизни при помощи наскальных рисунков.

Люди в древности рисовали на любом доступном материале, поэтому рисунки для них были очень важны.

**вос:** Вспомните свои детские книжки, какими они были? Почему детские книги насыщены рисунками?

**Ответы учащихся:** они были очень красочными с большим количеством рисунков. Чтобы быть понятнее и интереснее.

**Педагог:** Верно, рисунки помогают усвоить даже самый сложный материал. В информатике рисунки – это компьютерная графика.

Что такое компьютерная графика и графический редактор нам пояснят ребята, у которых были индивидуальные сообщения.

Индивидуальные сообщения:

#### 1. Что такое компьютерная графика?

**Компьютерная графика** – это область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (чертежей, рисунков, мультипликаций) на компьютере.

#### 2. Что такое графический редактор?

**Графический редактор** – это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

**Педагог:** Для обработки графики используются графические редакторы.

Простейшим средством обработки графической информации является графический редактор Paint.

Paint предназначен для работы с изображениями (состоящими из множества отдельных цветных точек - пикселей), поэтому каждому рисунку отводится строго определенное место (размер), а также используется фиксированное число цветов.

**Педагог:** Начинаем изучать графический редактор Paint, рассмотрим основные приемы работы с этой программой.

Paint находится в группе программ *Стандартные: Пуск – Программы – Стандартные – Paint*.

Рассмотрим окно графического редактора Paint, которое появляется сразу после загрузки программы.

Окно графического редактора имеет стандартные элементы: заголовок окна, строку меню, кнопки: *Свернуть, Развернуть, Закрыть*, строку состояния, полосы прокрутки.

Среда графического редактора состоит из рабочего поля, которое занимает основную часть окна редактора, панели инструментов, палитры; меню команд для работы с файлами, печати рисунка и других операций: *Файл, Правка, Вид, Рисунок, Параметры, Справка*. Эти меню содержат команды и дополнительные возможности работы с графическим редактором. Любое из меню можно открыть, щелкнув мышью на его имени.

Панель инструментов.

Палитра.

**Педагог:** Ребята, а сейчас проведем физкультминутку.

*(Проводится физкультминутка)*

**Педагог:** Для рисования простых геометрических фигур используются следующие инструменты:

Прямая, Кривая, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс.

Панель инструментов позволяет рисовать различные геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины, корректировать изображение и многое другое.

**Карандаш** - позволяет провести линию.

**Кисть** – инструмент в Paint, позволяет проводить линии различного вида и текстуры.

**Линия** – используется для построения прямых линий методом протягивания. Если при построении удерживать нажатой клавишу Shift, то линии будут горизонтальные, вертикальные или направленные под углом  $45^{\circ}$ .

**Кривая** – строит кривую линию в три приема: вначале строится прямая линия, а затем задается изгиб. Чтобы нарисовать прямую линию, протащите указатель мыши по области рисования. Для задания изгиба установите указатель мыши по одну из сторон прямой вершину дуги, нажмите кнопку мыши и протяните, а затем измените кривизну дуги, перетаскивая указатель в другом направлении.

**Эллипс** - для создания эллипса протащите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании указателя.

**Прямоугольник** - для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift.

**Скругленный прямоугольник** – строится так же, как и обычный прямоугольник.

**Заливка** – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она залится цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.

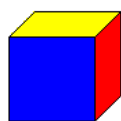
#### **IV. Практическая работа**

*вос:* Ребята, а сейчас предлагаю Вам закрепить то, что вы услышали и выполнить практические задания в графическом редакторе Paint. **Слайд № 18**

##### **Практическая работа.**

**Задание: Составьте композиции из кубиков**

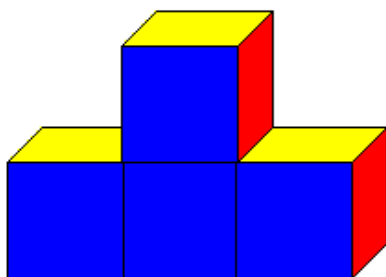
На основе заготовки кубика:



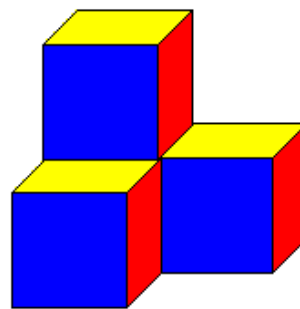
*вос:* Ребята, открываем графический редактор Paint. Затем открываем заготовку кубика с помощью команд: Файл-Открыть-Рабочий стол-папка Пиксели - файл Заготовка кубикаБ с помощью заготовки кубика составьте следующие композиции из кубиков:

##### **1. Первый уровень:**

**а.**

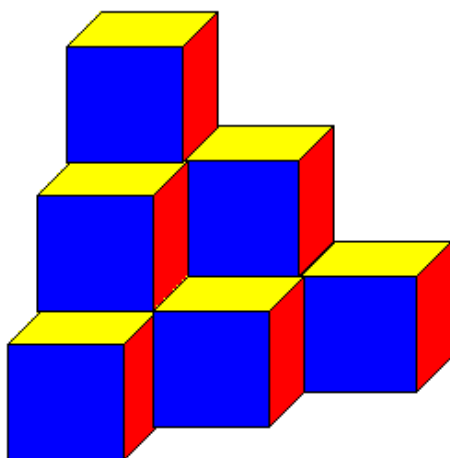


**б.**

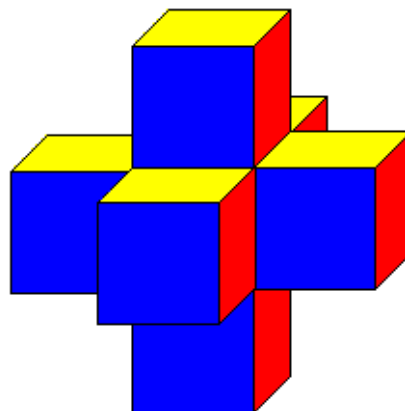


## 2. Второй уровень:

а.



б.



**V. Итог занятия. Рефлексия. вос:** Молодцы, ребята. Вы все справились с практическим заданием, а теперь, давайте вспомним то, что мы сегодня изучили на занятии.

- 1. Что такое графический редактор?** (это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений).
- 2. Какой графический редактор мы изучаем?** (Paint).
- 3. Как запустить программу Paint?** (Пуск – Программы – Стандартные – Paint). Какие еще варианты вы знаете?
- 4. Для чего предназначена палитра?** (для создания цветных рисунков)

**вос:** Молодцы ребята, вы хорошо усвоили тему.

Попрошу вас привести в порядок свои рабочие места. Спасибо за работу! До свидания.