

Городской конкурс методических разработок по информатике
«Вернисаж педагогических идей»

Номинация: «Современные образовательные технологии на уроках
информатики»

Наименование работы: урок с применением кейс-технологии для 7 класса
«Создание графических изображений»

Автор: Киямова Милана Аскатовна, студентка социально-педагогического
факультета БУ «Сургутский государственный педагогический университет»

Методическая разработка

Пояснительная записка

Современные тенденции развития образования направлены на всестороннее развитие личности обучающегося. Саморазвитие, мотивация к обучению, ценностно-смысловые ориентиры, социальная активность – все это, является неотъемлемыми компонентами развития личности.

Одним из механизмов, направленных на развитие личности обучающегося, является формирование модельного мышления. Оно подразумевает умение правильно организовывать и прогнозировать свою деятельность, составлять план действий для определенных задач, выстраивать логические умозаключения, уметь находить и извлекать нужную для себя информацию.

В процессе обучения, школьник ежедневно сталкивается с различными ситуационными задачами и проблемными вопросами, которые позволяют освоить новые технологии получения знаний. Одной из таких технологий является кейс-технология, или же обучение действием.

Кейсовая технология помогает не только разнообразить традиционные занятия, но и позволяет каждому ученику почувствовать свою индивидуальную значимость в решении той или иной проблемы, выдвинуть свою точку зрения, суметь отстоять позицию, что способствует подготовке ребенка к реальной жизни.

Так, модельное мышление в союзе с кейс-технологией позволяет развить у обучающихся, прежде всего, собственные качества личности и проигрывать на уроках такие ситуации, которые помогут делать правильные решения в будущем.

Основная часть

Тема урока: Создание графических изображений.

Класс: 7

Цель: формирование у обучающихся представления о возможностях и использовании графического редактора.

Конкурс методических разработок по информатике «Вернисаж педагогических идей»

Задачи урока:

Образовательные:

- изучить виды графических редакторов;
- познакомить с программами графических редакторов;
- научить создавать простые графические изображения.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес к предмету, учебные умения;
- Развивать модельное мышление, творческие способности.

Воспитательные:

- Формировать внимательность, дисциплинированность, аккуратность;
- Формировать умение организовывать самостоятельную деятельность.

Планируемые результаты:

Предметные:

- Способствовать развитию умения оперировать ключевыми понятиями темы: графический редактор, строка заголовка, строка меню, панель инструментов, рабочая область, палитра;
- Умение различать растровый графический редактор от векторного, и приводить примеры используемых редакторов.

Метапредметные:

- Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками.

Личностные:

- Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению.

Конкурс методических разработок по информатике «Вернисаж педагогических идей»

Технология: кейс-технология.

Виды деятельности: работа в группах, фронтальная работа, индивидуальная работа за компьютером.

Место проведения: компьютерный класс.

Оборудование: мультимедийный комплекс, учебник для 7 класса. / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.

Обеспечение: MS Paint, электронная презентация к уроку.

Технологическая карта урока

Этапы урока	Содержание этапа		Планируемые результаты этапа урока
	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	
1. Организационный момент (2 минуты)	Приветствие обучающихся. - Здравствуйте, ребята! Как ваше настроение? Проверьте готовность к уроку: учебник, рабочая тетрадь, канцелярские предметы.	Приветствие учителя, проверка готовности к уроку, настрой на продуктивную работу.	1. Личностные УУД: формирование навыка самоорганизации. 2. Регулятивные УУД: готовность обучающегося к обучению, психологический настрой на работу.
2. Актуализация знаний (5 минут)	Предлагает решить кроссворд на платформе LearningApps. - Ребята, на прошлом занятии мы закончили изучение главы про обработку графической информации. Сейчас вам нужно объединиться в пары и по цепочке отгадать по вопросу из кроссворда (слайд 2 презентации).	Объединяются в пары, обсуждают вопросы, совещаются и по очереди отгадывают кроссворд.	1. Познавательные УУД: построение логической цепи рассуждений. 2. Регулятивные УУД: контроль и оценка прогнозирования (при анализе учебного действия). 3. Предметные УУД:

			выполнение заданий для актуализации усвоенных знаний.
3. Постановка цели и задач урока (4 минуты)	Подводит к теме урока: - Часто ли вы в детстве смотрели мультфильмы? -Как вы думаете, как создавались мультфильмы? - Можем ли мы создавать графические изображения? - Вы уже поняли, что мультфильмы это не простая графическая работа, состоящая из множества различных графических изображений. Давайте вспомним, как создается рисунок? - Итак, Вы наверное уже догадались какая тема урока? -А какие цели стоят перед нами? - Хорошо, переходим к изучению нового материала (приложение 1).	Обсуждают вопросы. Отвечают на вопросы. Тема нашего урока: Создание графических изображений. Цель: узнать о возможностях графического редактора; научиться создавать графическое изображение с помощью компьютера.	1.Познавательные УУД: Развитие умений вести проблемный диалог. 2.Коммуникативные УУД: Планирование и постановка вопросов; планирование учебного сотрудничества с преподавателем и со сверстниками.
4. Изучение нового материала (10 минут)	Излагает новую тему с помощью презентации и следит за конспектированием материала в тетрадь. Графический редактор - это компьютерная программа, которая позволяет создавать и редактировать изображения. Графические редакторы делятся на растровые и векторные графические редакторы. Примером простейшего растрового графического редактора является	Актуализируют собственные знания. Просматривают презентацию. Отрабатывают теоретический материал и конспектируют его. Выполняют индивидуально работу на компьютерах.	1.Познавательные УУД: общеучебные умения структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. 2. Коммуникативные УУД: умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли:

	Paint. В окне программы располагаются следующие элементы (показывает в презентации). Больше возможности имеет растровый графический редактор Gimp. Версии которого существуют для различных операционных систем. Распространяется как свободное программное обеспечение. Графический редактор Gimp используется для обработки фотографии, создания графических композиций и коллажей, создания элементов дизайна web-страниц и многого другого. Основной объект с которым работает Gimp - это изображение. Сложное изображение обычно состоит из нескольких слоев. Каждый слой - это фрагмент изображения. Слои накладываются друг на друга и дают возможность посмотреть на всю композицию в целом, оставляя её при этом раздельной как бы не склеиной. Фрагменты каждого слоя можно перемещать в любое место рабочей области, менять местами в стопке, дублировать. Инструменты растровых графических редакторов позволяют соединять в один рисунок созданные ранее и сохранённые в файлах изображения и фрагменты.		владение монологической и диалогической формами речи. 3. Регулятивные УУД: итоговый и пошаговый контроль, соотнесение выполненного задания с образцом, предложенным учителем; внесение корректив в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.
--	--	--	--

	Графический редактор Paint предназначен для рисования простых изображений и для комбинирования готовых фрагментов. Большинство растровых графических редакторов предназначено не столько для создания изображений, сколько для их обработки. Это такие как Photoshop и Gimp. Они позволяют изменять палитру всего изображения и каждого отдельного пикселя проводить художественную обработку графических изображений. Предлагает подвести итоги пройденного материала фронтально с помощью упражнения на платформе Wordwall на компьютере (приложение 2).		
5. Применение знаний и умений в новой ситуации. (10 минут)	- Теперь Вы садитесь за компьютеры и выполняете индивидуальную практическую работу – кейс-задание (приложение 3). -Как вы знаете, в 22 апреля отмечается день Земли. Представьте, что Вам выпала возможность нарисовать макет планеты с самыми важными объектами на ней. Прочитайте внимательно задание и выполните его.	Выполняют практическую работу.	1.Познавательные УУД: поиск и выделение необходимой информации; построение логической цепи рассуждения. 2 Регулятивные УУД: Адекватно самостоятельно оценить правильность выполнения действия.

6. Контроль усвоения, обсуждения допущенных ошибок и их коррекция. (6 минут)	Просит завершить работу и представить ее кратко. - Ребята, время практической работы подошло к концу, давайте кратко представим свои работы. Следит за таймингом и качеством работы. Выставляет отметки.	Представляют выполнение задания.	1. Регулятивные УУД: Сверить свои действия с целью и, при необходимости, исправить ошибки самостоятельно. Осознать конечный результат и психологический настрой в конце урока. Адекватно оценить свою готовность к уроку 2. Личностные УУД: развитие самооценки.
7. Рефлексия (3 минуты)	Подводит итог урока и благодарит обучающихся за работу. Если остались вопросы, отвечает на них. - Итак, давайте подведем итог занятия, для этого нам пригодится колесо фортуны в котором отражены ключевые слова урока (приложение 4) Какие задачи мы смогли реализовать по ходу урока? Какой навык вы приобрели за урок? Какие вопросы, касающиеся темы урока у вас остались? Задает домашнее задание. - Спасибо за урок, до свидания.	Высказывают своё мнение. Формулируют конечный результат своей работы на уроке. Оценивают свою работу. Записывают домашнее задание.	1. Познавательные УУД: умение структурировать знания; оценка процессов и результатов деятельности. 2. Регулятивные УУД: осознание того, что уже усвоено и что ещё подлежит усвоению. 3. Коммуникативные УУД: умение выражать свои мысли.

Приложения

Приложение 1

Ссылка на презентацию:

https://docs.google.com/presentation/d/18wkqYIYlLd-U0bwzUbl1NYWYI-QnUstW/edit?usp=share_link&ouid=114591372756170341509&rtpof=true&sd=true

Приложение 2

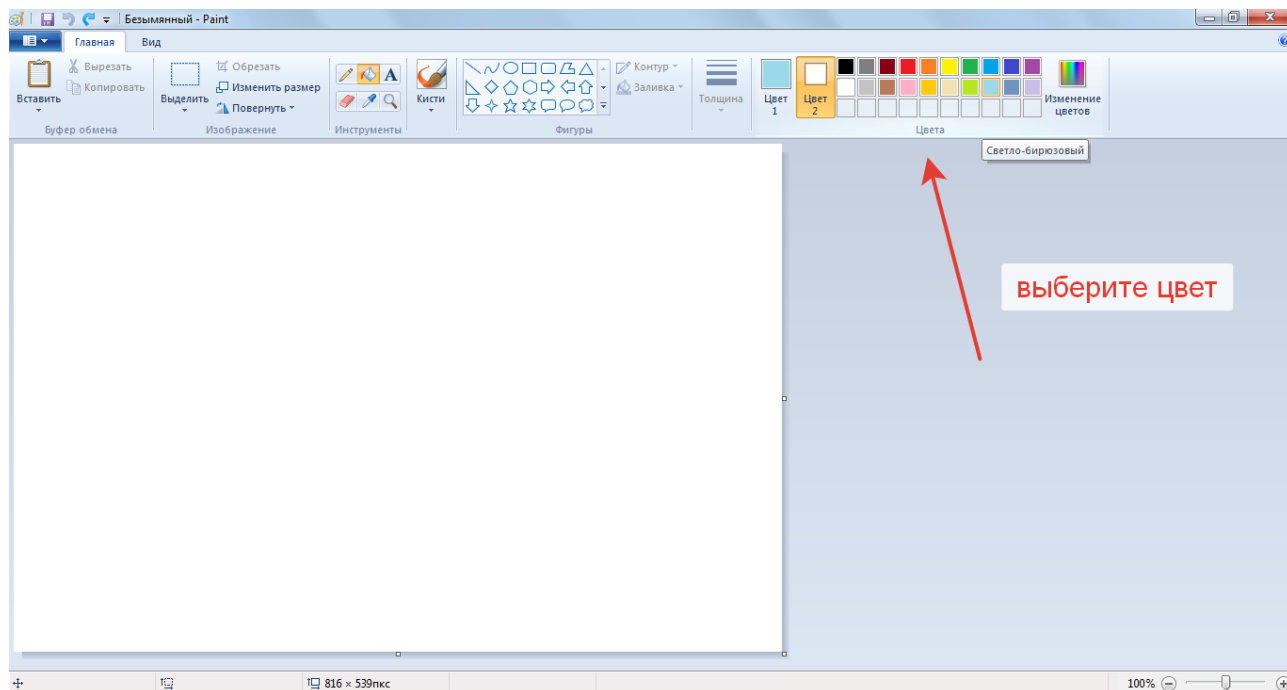
<https://wordwall.net/ru/resource/55552206>

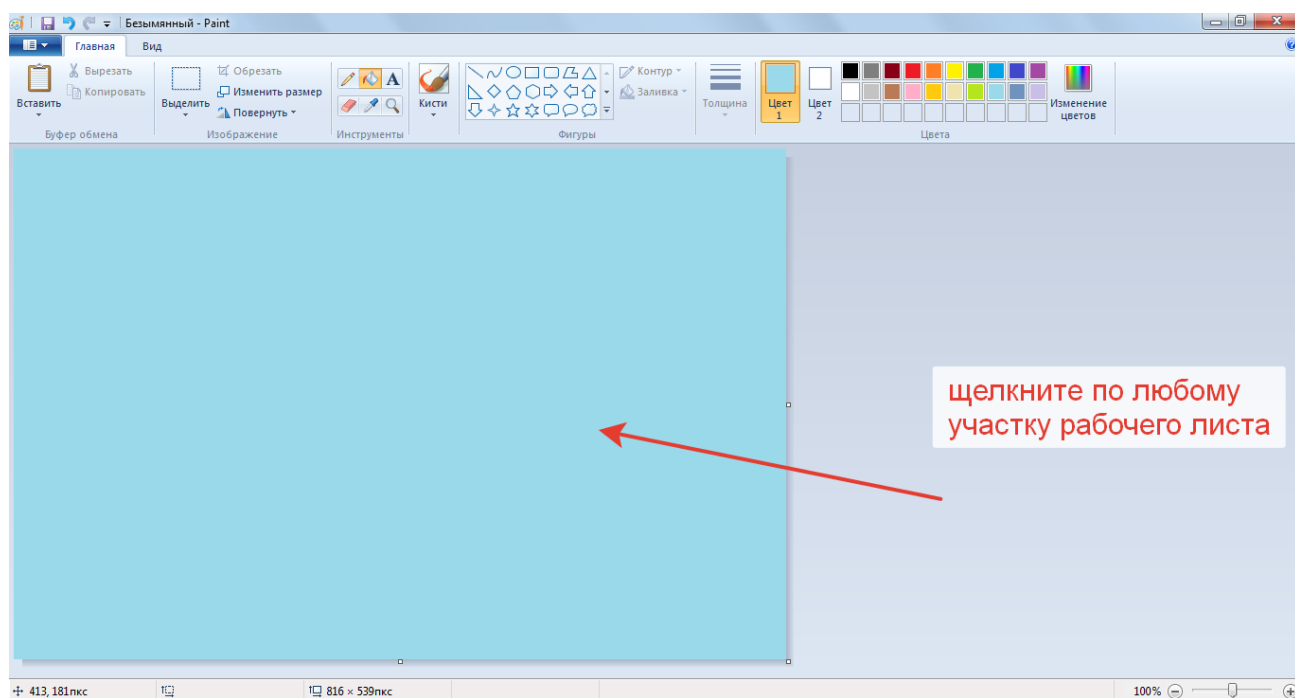
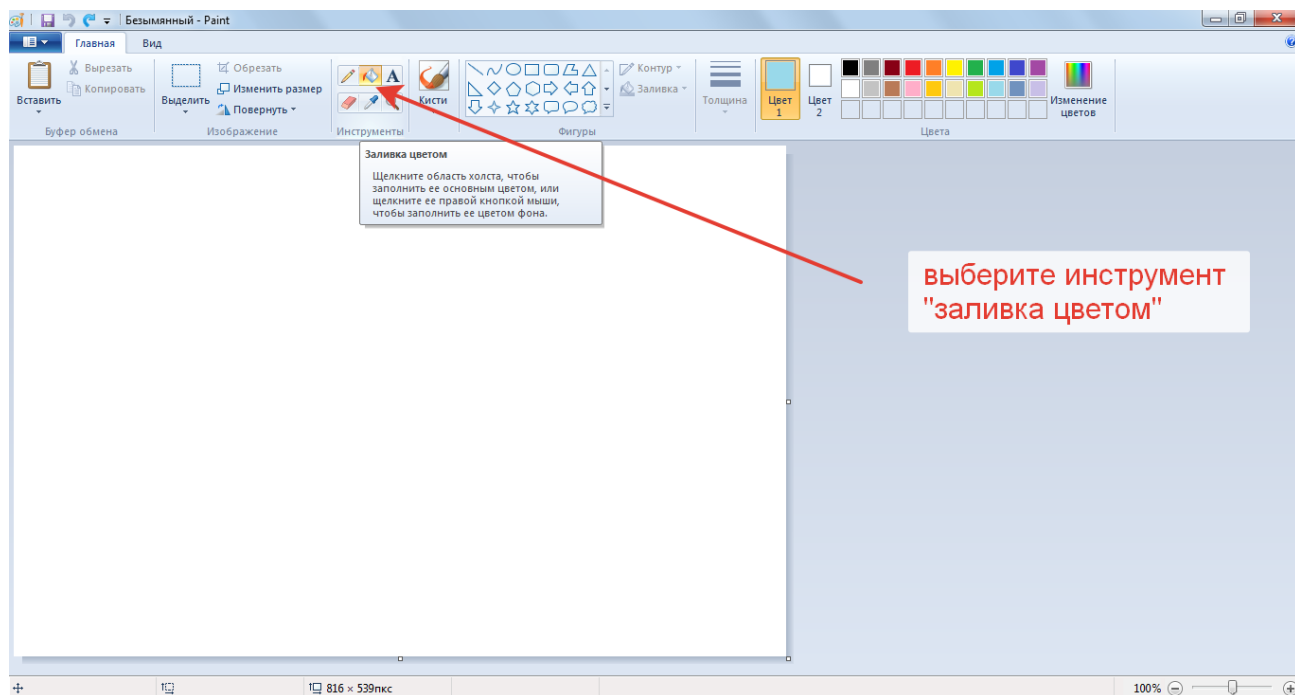
Приложение 3

Практическая работа (кейс-задание)

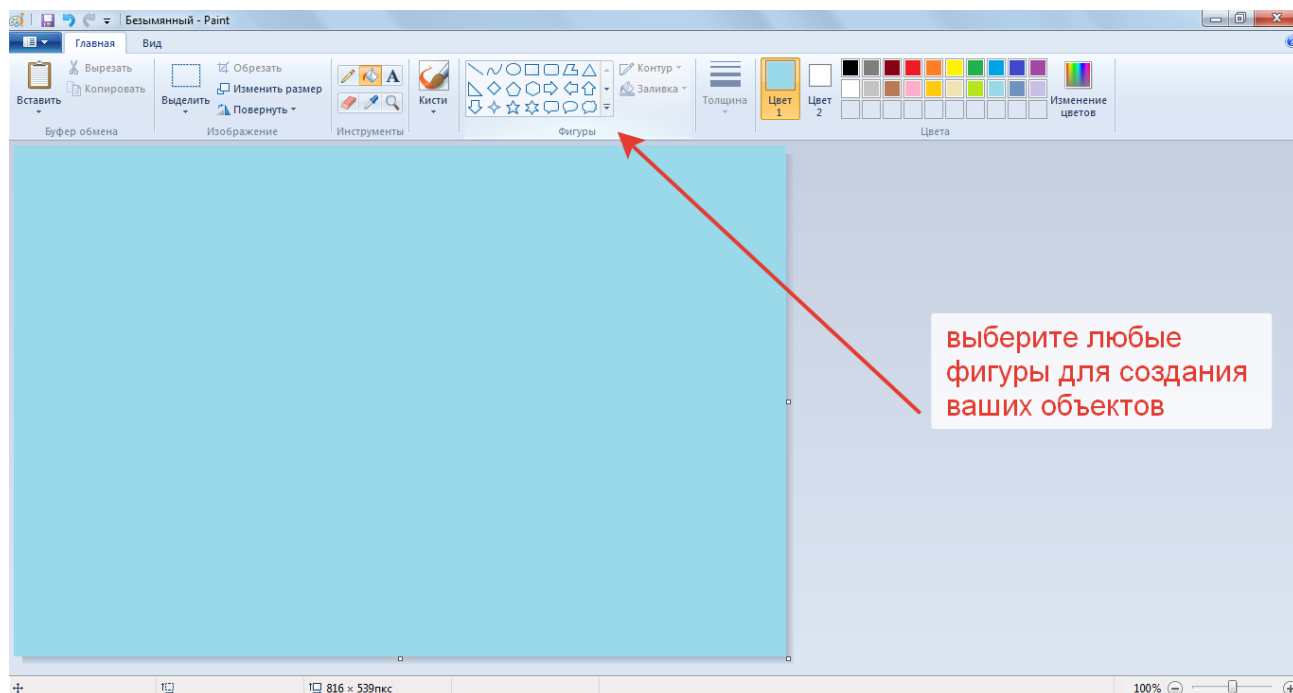
Представьте, что Вам выпала уникальная возможность нарисовать макет планеты Земля с самыми важными объектами, находящимися на ней. Продумайте план своего изображения, что должно находиться на переднем плане, что будет являться ключевым на вашем изображении. При представлении работы кратко расскажите о вашей задумке.

1. Откройте MS Paint.
2. Выберите фон вашего рисунка – выберите цвет и нажмите на него, далее выберите инструмент заливка и щелкните по рабочему листу.

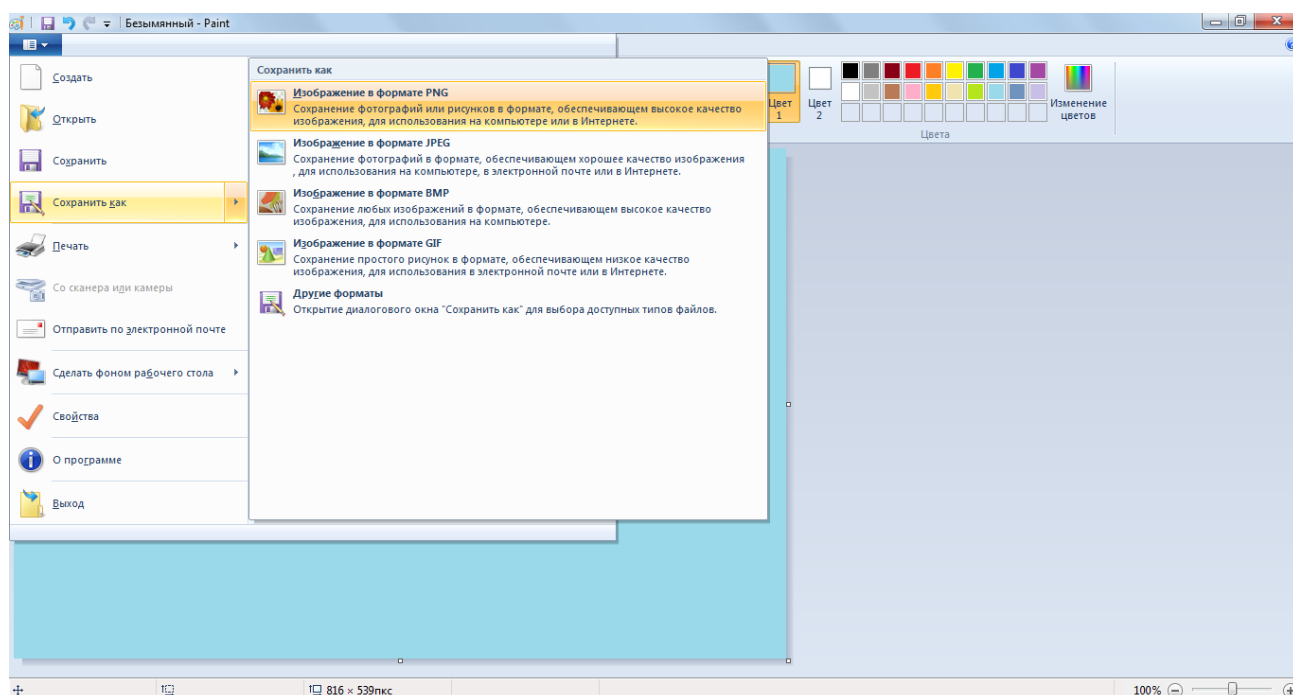




3. Выберите любые фигуры в разделе фигур и создайте свои объекты.



4. После создания вашего изображения, сохраните работу под вашей фамилией в папке класса, для этого перейдите в верхнюю левую часть окна и нажмите на нее, после нажмите «сохранить как», сохраните изображение в формате PNG, далее из списка выберите папку и нажмите «сохранить».



Приложение 4

<https://wordwall.net/ru/resource/55552458>