Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования города Иркутска

«Центр детского технического творчества»

«Создание авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET»

Методическая разработка конспекта занятия

Автор:

Гурова М.А. - педагог дополнительного образования

Лагутина С.Н. - методист

Иркутск –2018

Аннотация

Методическая разработка представляет план-конспект занятия по компьютерной графике для детей дошкольного возраста 5-7 лет «Создание авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET».

Данная методическая разработка может быть полезна педагогам дополнительного образования, преподавателям информатики, воспитателям детских садов и для всех кто работает с дошкольниками.

Введение

В наши дни компьютерная графика превратилась в модное и востребованное искусство. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в дома, школы и детские сады. Научно – техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Цель методической разработки – показать новые приемы работы для развития творческих способностей дошкольников используя возможности программы Paint.NET.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к дальнейшему обучению в школе.

Перед современными педагогами стоит насущная задача - стать для ребенка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных программ. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

В представленном конспекте занятия для детей дошкольного возраста «Создание авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET» представлено несколько разных видов деятельности:

1. Работа в альбомах (Создание бумажной игрушки)
2. Работа на компьютерах (Создание авторского шаблона в программе Paint.NET)
3. Использование дидактической игры (Сказка «Тучка»)
4. Проведение микро-пауз (Упражнения для глаз)

План – конспект.

Тема занятия: Создание авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET.

Цель занятия: Закрепить полученные навыки по рисованию в программе Paint.NET через создание авторского шаблона для бумажной игрушки.

Задачи занятия:

Обучающие:

- формировать умения по созданию шаблона для бумажной игрушки.
- сформировать умение действовать согласно указанной последовательности выполнения работы.
- формировать умение использовать различные инструменты программы Paint.NET для создания шаблона бумажной игрушки.

Развивающие:

- развитие мелкой моторики при работе с готовым шаблоном.
- развивать наблюдательность через восприятие зрительного ряда.
- развивать творческое воображение и фантазию через создание шаблона для бумажной игрушки.

Воспитательные:

- воспитывать любовь к труду и бережное отношение к материалам.
- прививать аккуратность, прилежность при работе с готовым шаблоном.
- способствовать заинтересованности обучающихся к технике создания бумажной игрушки при помощи работы на компьютере.
- создать или поддержать интерес к компьютерному и декоративно-прикладному искусству.

Тип занятия: закрепление и совершенствование знаний, умений и навыков.

Форма занятия: самостоятельная работа обучающихся под руководством педагога.

Формы организации работы: фронтальная и индивидуальная.

Методы обучения: объяснительно – иллюстративный, наглядный (демонстрация примеров работ и шаблонов), практический (работа с готовым шаблоном, создание авторского шаблона для бумажной игрушки).

Педагогические технологии: информационно-коммуникативные, здоровье сберегающие.

Оснащение занятия

Материалы и инструменты: распечатанные готовые шаблоны, шаблоны для работы в программе Paint.NET, цветные карандаши, клей-карандаш, программа Paint.NET.

Дидактическое обеспечение: тематические подборки (примеры различных готовых бумажных игрушек)

Способы определения результативности мастер-класса.

Форма оценки – просмотр работ.

Критерии оценки:

- аккуратное выполнение;
- интересные и нарядные шаблоны;
- гармоничное цветовое решение;
- слаженная работа в коллективе.

Методические рекомендации при подготовке и проведении занятия.

Ход вступительной беседы позволяет:

- позволяет обучающимся вступать в диалог с педагогом и детьми.

Подготовка к практической работе позволяет:

- определить какие знания обучающиеся усвоили на прошлых занятиях;
- повторить изученный материал;
- учит детей анализировать полученную информацию;

Физкультминутка позволяет:

- отдохнуть,
- расслабляются,
- снять напряжение с глаз.

Проводить подвижную физкультминутку нужно в середине занятия, а при работе за компьютером повторять упражнения для глаз, один - два раза в течение занятия.

Микро-паузы при утомлении глаз

Крепко зажмурить глаза на 3секунды, открыть их на 3секунды. (Повторять 2 раз)

Быстро моргать в течение 5 секунд, открыть глаза, отдыхать 5 секунд. (Повторять 2 раза)

Исходное положение: сидя, закрыть веки, массировать их руками с помощью легких круговых движений.

Тематическая подвижная физкультминутка «Весна – красна».

Весна-красна, ты с чем пришла? (Руки в стороны, поклониться.)

С цветами, с травой, с лошадкой вороной. (Руками указать на траву, цветы, взять поводья.)

Мы на ней поскачем по траве луговой, (Подскоки на месте.)

К воде ключевой. (Наклониться, зачерпнуть воображаемую воду.)

Солнышку улыбнёмся, (Соответственно.)

Домой к мамочке вернёмся. (Сесть на свои места.)
(Е.Г.Карельская)
В ходе итоговой части занятия проводится анализ творческих работ. Работы оцениваются по предложенным критериям, что позволяет выявить наиболее яркие работы.

Ход занятия.

Создание авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET.

I.Вводная часть.

<u>Организационный момент. Вступительная беседа.</u> <u>(1 мин.)</u>

Педагог начинает занятие с «орг. момента», приветствует детей, проверяет готовность к занятию. Обучающиеся входят в кабинет и рассаживаются. Приветствуют педагога

– Сегодня на занятии мы будем выполнять два задания:

1. Работа по шаблону, который нужно будет раскрасить, и склеить.

2. Закрепим полученные навыки по рисованию в программе Paint.NET и создать авторский шаблон для бумажной игрушки.

– Какие правила поведения в компьютерном классе?
– Выполнять все действия только по указанию педагога.
– Соблюдать порядок на рабочем месте и дисциплину.
– После окончания работы не покидать рабочего места без разрешения педагога.

Для того что бы вы догадались какие игрушки мы будем делать, послушайте сказку и попытайтесь в ней поучаствовать. (Сказка «Тучка»)

Тучка

Однажды плыла по небу тучка, а по дороге шел принц. Захотела тучка поиграть с принцем и брызнула на него своими каплями. Он

рассердился и убежал в замок. Тогда тучка увидела лисичку, кошечку, принцессу и брызнула в них своими каплями. Кошечка сразу прыгнула на дерево, лисичка залезла под машину, а принцесса раскрыла красивый зонт. Все спрятались. Поплыла тучка дальше. Увидела она полянку, а на ней много цветов, грибов и ягод. Стала она их поливать своими каплями. Рады были цветы. Стали еще больше расти грибы. Налились сладким соком ягоды. Из-за тучки выглянуло солнышко. Принц и принцесса обрадовались и снова пошли гулять.

II.Содержание занятия: (2 мин.)

<u>Подготовка и проведение первой части практической работы.</u> *(*20 мин.)

Педагог вслух проговаривает тему и план занятия. Что позволяет настроить обучающихся на сотрудничество с педагогом и сверстниками (Сказка). *Дети вступают в диалог с педагогом.*

Перед тем как приступить к созданию авторского шаблона для бумажной игрушки в программе Paint.NET, вам необходимо выполнить пример игрушки по готовому шаблону который я для вас приготовила, для этого его нужно раскрасить цветными карандашами и склеить.

Педагог настраивает детей на сотрудничество и работу в коллективе.

Выполнение первого задания (работа с готовым распечатанным шаблонам)

– Давайте приготовим материалы, которые нам нужны.
– Дети отвечают на вопросы, приступают к выполнению первого задания.

ТБ, проверка рабочего места

– Напоминание техники безопасности.
– Слушают педагога, повторяют правила безопасной работы.

Выполнение практической работы.

– В ходе самостоятельной работы, педагог работает индивидуально с каждым ребенком. Выполнение второго задания (Работа с готовым шаблоном)
– Каждый обучающийся работает самостоятельно, создавая свой авторский шаблон игрушки.

Материалы и инструменты:

– распечатанные готовые шаблоны,
– цветные карандаши,
– клей-карандаш.

<u>ТБ. Правила поведения в компьютерном классе</u>

Напоминание техники безопасности.

1. Что нельзя делать при работе за компьютером? (Трогать и выдергивать провода)
2. Как правильно мы должны сидеть за компьютерным столом? (Правильно, с ровной спиной и т.д.)
3. Если вдруг монитор компьютера отключится, что нужно сделать (Позвать педагога)

<u>Выполнение практической работы</u>

(Повторение основных инструментов программы – кисточка, заливка, градиентная заливка, палитра и т.д.)

Приступаем к созданию игрушки в программе Paint.NET.

- Запускаем программу Paint.NET. Открываем шаблон, на котором вы будете рисовать свою игрушку.
- Перед вами шаблон, основа для игрушки. Основные элементы, на котором, вам нужно будет обвести, а все остальное дорисовать, а потом и раскрасить самостоятельно.
- Сначала рисуем крупные элементы, одежду, волосы и т.д., и только потом приступаем к прорисовке маленьких деталей, глазки, пуговицы и т.д.
- Игрушку лучше всего рисовать не слишком сложную и избегать очень меленьких элементов.
- Работая над шаблоном, вы должны обязательно помнить, что все контуры изображения должны соприкасаться друг с другом, для того чтобы на следующем этапе работы у вас не возникло проблем с заливкой.
- И не забывать про то, что работа должна быть аккуратной, поэтому не торопитесь, хорошо обдумывайте как будете рисовать каждый элемент на своей работе.
- И последним этапом в создании игрушки, выполняем заливку цветом, заливка может быть простая, может быть градиентная.

Материалы и инструменты: шаблоны для работы в программе Paint.NET, программа Paint.NET.

Дидактическое обеспечение: тематические подборки *(Показ примерных работ)*

<u>Физкульт минутка</u> 2 мин.

Теперь немного отдохнем!

Физкультминутка «Упражнения для глаз» (Проводится один, два раза во время работы за компьютером)

– Проведение физкультминутки, для снятия напряжения с глаз. (Делая перерыв во время работы за компьютером)
– Дети выполняют физкультминутку

III Итоговая часть занятия (5 мин.)

Анализ и оценка работы. Заключительное слово педагога. Подведение итогов, оценка работы на занятии и мнение детей о работе.

Просмотр работ, учащиеся рассказывают, что узнали нового и чему научились на занятии.

Вот у каждого получился свой авторский шаблон игрушки, которые я распечатаю на цветном принтере, а на следующем занятии мы с вами вырежем игрушку и склеим её.

Просмотр работ.

– Ребята, чему вы сегодня научились?
– Что нового вы сегодня узнали?
– Какие знания закрепили на занятии?
– Молодцы ребята! Вы все сегодня хорошо поработали.
– Занятие закончено. До свидания.

Заключение

Проведение таких занятий, с детьми дошкольного возраста, помогает сформировать в их сознании, правильное понимание для чего нужен компьютер, что можно сделать при помощи графических программ. Применение разных видов деятельности в обучении, стимулирует познавательный интерес учащихся, возрастает эффективность самостоятельной работы, формируется положительное отношение к обучению.

Проведение данного мероприятия повлияло на повышение мотивации к обучению и творчеству. Применение в процессе обучения элементов игровой технологии, позволило учащимся проявить свои способности, а процесс обучения стал интересным и занимательным. На занятии дети смогли применить все свои умения по работе в программе Paint.NET. И на наглядном примере, увидели один из способов создания бумажной игрушки.

Литература.

1. Игровая информатика. Тетрадь с заданиями для развития детей 32с.
2. Игры для дошкольников 1. Колбасина Т., Лобуреева И., Огурцова Г. М.: 23с.
3. Оздоровительная гимнастика для детей 3-7 лет. Пензулаева Л. И., М.: СИНТЕЗ, 2011.
4. Сборник домашних заданий. Шереметьев А. И., Информатика. М.: МИФИ, 2009.-56с.
5. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ-Бином. 2002.
6. Шнейдеров В. Рисунок на компьютере. Самоучитель. - СПб, "Питер", 2004.