

Схема конспекта урока (занятия или другого режимного момента)

Аттестуемый педагог (ФИО) *Тупцова Марина Александровна*

Предмет "*Информационные технологии*"

Возраст учащихся: класс (группа) *2 курс*

Тема урока (занятия) *Растровый графический редактор Adobe Photoshop .*

Цель урока (занятия) - познакомить студентов с возможностями графического редактора Adobe Photoshop CS6 по работе с цифровыми изображениями на примере использования многослойной структуры рисунка.

- *Образовательная* – изучение и закрепление приемов использования слоев в программе Adobe Photoshop при создании изображений.

- *Воспитательная* – воспитание терпеливого отношения к получению знаний, самостоятельности и творческого отношения к работе на компьютере.

- *Развивающая* – развитие познавательного интереса, внимания и логического мышления.

Тип урока: комбинированный.

Вид урока: занятие по приобретению студентами навыков и умений.

Методы обучения: Метод проблемного обучения, диалогический наглядно-демонстрационный метод

Материально-техническое обеспечение: проектор, ПК, раздаточный материал.

Программное обеспечение: ОС Windows 2010, Microsoft Office 2010, Adobe PhotoShop CS6.

Межпредметные связи: Информатика, Математика

	Этапы работы	Содержание этапа (заполняется педагогом)
1.	<p>Организационный момент, включающий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • постановку цели, которая должна быть достигнута учащимися (воспитанниками) на данном этапе урока (занятия); • определение цели, которую педагог хочет достичь на данном этапе урока (занятия); • описание методов организации работы учащихся (воспитанников) на начальном этапе урока (занятия), настроя учащихся (воспитанников) на учебную деятельность (или др. деятельность), предмет и тему урока (занятия) (с учетом реальных особенностей класса (группы), с которым(ой) работает педагог) 	<p>Приветствие; Проверка посещаемости; Заполнение преподавателем журнала; Проверка готовности студентов к уроку (наличие учебных принадлежностей); Настрой студентов на работу; Доведение до студентов цели и плана урока Элемент мотивации темы на занятии</p>
2.	<p>Актуализация знаний для изучения нового учебного материала, включающий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определение цели, которую педагог ставит перед учащимися (воспитанниками) на данном этапе урока (занятия) (какой результат должен быть достигнут учащимися (воспитанниками)); • определение цели, которую педагог хочет достичь на данном этапе урока (занятия); • описание методов, способствующих решению поставленной цели; • описание критериев достижения цели данного этапа урока (занятия); • определение возможных действий педагога в случае, если ему или учащимся (воспитанникам) не удастся достичь поставленной цели; • описание методов организации совместной деятельности учащихся (воспитанников) с учетом особенностей класса (группы), с которым(ой) работает педагог; • описание методов мотивирования 	<p>Вы были когда-нибудь в Долине гейзеров? (нет, и я тоже не была, но в моем фотоальбоме есть такая фотография). А вам приходилось гладить медведя? (нет. В реальном мире это опасное занятие, а вот в виртуальном – это можно себе позволить). Все эти фотографии можно создать с помощью одной компьютерной программы, история появления которой уходит в далекое прошлое. Человек с древних времен для передачи информации об окружающем мире использовал рисунок. Первоначально, люди создавали наскальные рисунки – петроглифы – основными элементами которых являлись линия и точка. В процессе эволюции рисунки усложнялись. Появилась графика, живопись, но основными элементами рисунка по-прежнему являются линия и точка. С развитием научно-технического прогресса и созданием ЭВМ появился новый вид изобразительного искусства – компьютерная графика. Но и в основе компьютерного рисунка лежит линия (отрезок) и точка. (слайд 2) Вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ребята, как называется компьютерное изображение, состоящие из отрезков прямых? (векторное). • А как называется компьютерное изображение, основой которого является точка? (растровое).

<p>(стимулирования) учебной активности учащихся (воспитанников) в ходе опроса;</p> <ul style="list-style-type: none"> • описание методов и критериев оценивания ответов учащихся (воспитанников) в ходе опроса. 	<ul style="list-style-type: none"> • Какое общее название имеют программы, позволяющие создавать компьютерный рисунок? (графический редактор). <p>Компьютерная графика сейчас охватывает все сферы человеческой деятельности. (слайд 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как вы думаете, в чем преимущество использования компьютерного рисунка? (проще редактировать, изменять, можно разместить на презентации, Web-сайте). <p>Сегодня на уроке вы познакомитесь с графическим редактором который является одним из популярных в мире. Угадайте его название, посмотрев на логотип. (слайд 4)</p> <p>Adobe Photoshop – программа редактирования растровых изображений.</p> <p>Цель нашего урока – познакомиться с возможностями программы Adobe Photoshop CS6 по работе с цифровыми изображениями на примере использования многослойной структуры рисунка.</p>
<p>3. Изучение нового учебного материала. Данный этап предполагает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • постановку конкретной учебной цели перед учащимися (воспитанниками) (какой результат должен быть достигнут учащимися (воспитанниками) на данном этапе урока (занятия)); • определение цели, которую ставит перед собой педагог на данном этапе урока (занятия); • изложение основных положений нового учебного материала, который должен быть освоен учащимися; • описание форм и методов изложения нового учебного материала; • описание основных форм и методов организации индивидуальной и групповой деятельности учащихся (воспитанников) с учетом особенностей класса (группы), в котором(ой) работает педагог; • описание критериев определения уровня внимания и интереса учащихся (воспитанников) к излагаемому педагогом учебному материалу; 	<p>Цель данного этапа для преподавателя – ознакомить студентов с графическим редактором.</p> <p>Цель данного этапа для студентов - самостоятельное выполнения практического задания, опираясь на объяснения преподавателя</p> <p>1. Назначение программы Adobe Photoshop CS</p> <p>Как вы думаете, чем вызвана популярность использования программы Adobe Photoshop по сравнению с другими графическими редакторами? (слайд 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> – рисовать; – заниматься фотомонтажом; – исправлять плохие фотографии (ретушировать); – работать со слоями; – корректировать цвета; – работать с фрагментом изображения; – огромное количество фильтров; – создание движущихся изображений (анимации). <p>Абсолютно правильно, вы сейчас назвали назначение программы и перечислили ее основные возможности.</p> <p>2. Запуск (слайд 6)</p> <p>Работая за компьютером, вы открываете различные программы.</p> <p>Какие способы запуска программы Adobe Photoshop вы знаете?</p>

<p>• описание методов мотивирования (стимулирования) учебной активности учащихся (воспитанников) в ходе освоения нового учебного материала.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – В главном меню Пуск выбрать пункт Все программы, а затем пункт Adobe Potoshop CS; – Щелкнуть по ярлыку программы, если она есть на рабочем столе. <p>После запуска на экране появиться окно программы Adobe Potoshop CS. Какие-то элементы окна вам знакомы, а некоторые вы видите впервые.</p> <p>Пожалуйста, назовите известные вам объекты окна? (слайд 7) (Заголовок, строка меню, панель инструментов, панель параметров, строка состояния).</p> <p>В правой части окна расположена панель Палитр- это вспомогательные окна, предназначенные для выполнения различных операций над изображениями; (По умолчанию: палитра Навигатор и Информация, Цвети и Стили, История, Слои).</p> <p>После запуска программы вам необходимо создать файл (меню Файл→Новый) или открыть уже имеющийся (меню Файл→Открыть).</p> <p>Работу с программой Adobe Potoshop CS2 вы начнете с <i>выполнения практического задания.</i>(слайд 8)</p> <p>Недавно студия компьютерной анимации «Смешарики» решила выпустить новый мультипликационный сериал, в котором главными героями будут овощи и фрукты. Я предлагаю вам попробовать свои силы, выступив в роли мультипликатора, и создать своего героя. Кто знает, как раньше создавались мультфильмы?</p> <p>Мультипликатор последовательно, на разных листах бумаги, шаг за шагом рисовал сцену мультфильма. Давайте посмотрим, как это выглядело.</p> <p>Это был тяжелый, кропотливый труд. В программе Adobe Potoshop тоже есть свои листы – слои.</p> <p>1 этап:</p> <p>На первом этапе своей работы вам необходимо из предложенного списка выбрать понравившийся фрукт или ягоду и создать свой персонаж (выбираю персонаж , открываю его, видим многослойный рисунок). Мы с вами видим, что рисунок имеет многослойную структуру.</p> <p>Работа со слоями</p> <p>Слой представляет собой прозрачный лист на каждом из котором находится графический элемент. Если такие слои наложить друг на</p>
---	--

друга, они создадут полную картину изображения.

Как вы думаете, в чем преимущество использования слоев?

(каждый графический элемент можно редактировать отдельно, независимо от других фрагментов изображения).

Таким образом вы можете изменять и перемещать содержимое слоя, не затрагивая при этом объекты, расположенные на других слоях.

Слои можно создавать, копировать, удалять, менять местами, делать фон (с помощью палитры Слои или меню Слой).

Более подробную информацию о работе с палитрой Слои, вы узнаете, прочитав памятку. Я расскажу о наиболее важных в данный момент элементах.



1- Глаз позволяет увидеть слой (если закрыть глаз - щелкнув по нему - слой, и соответственно изображение на этом слое станут невидимыми);

2- Имя слоя (можно изменить);

3- Текущий слой – слой, с изображением которого можно работать в данный момент;

(Перемещая слои, выключая ненужные, создаю своего персонажа).

2 этап:

Мой герой почти готов, но я хочу сделать его непохожим на других персонажей. Мой герой будет любопытным и мечтательным, как я, поэтому я увеличу размер его глаз.

Для этого:

1. Необходимо выделить слой с изображением рисунка, которой вы будете преобразовывать;

2. Зайти в меню Редактирование;

3. Выбрать команду → Трансформация → Размер.

4. Изменить размер рисунка.

5. нажать клавишу enter.

Чтобы показать, что мой персонаж энергичный и жизнерадостный я изображу его в движении. (трансформация → поворот). Мой герой готов.

Для сохранения файла можно воспользоваться несколькими командами:

		<p>меню Файл→Сохранить; меню Файл→Сохранить для Web; Более подробную информацию о сохранении файлов и форматах сохранения вы узнаете, прочитав дома памятку. 3этап. Защита проекта</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Представить своего персонажа (название, имя). 2. Пояснить, какую роль он играет в мультфильме. 3. Раскрыть черты характера.
4.	<p>Закрепление учебного материала, предполагающее:</p> <ul style="list-style-type: none"> • постановку конкретной учебной цели перед учащимися (воспитанниками) (какой результат должен быть достигнут учащимися (воспитанниками) на данном этапе урока (занятия)); • определение цели, которую ставит перед собой педагог на данном этапе урока (занятия); • описание форм и методов достижения поставленной цели в ходе закрепления нового учебного материала с учетом индивидуальных особенностей учащихся (воспитанников), с которыми работает педагог; • описание критериев, позволяющих определить степень усвоения учащимися (воспитанниками) нового учебного материала; • описание возможных путей и методов реагирования на ситуации, когда педагог определяет, что часть учащихся (воспитанников) не освоила новый учебный материал. 	<p>Цель этапа – проверка усвоения студентами основных понятий по изученной теме, а также закрепление их путем решения практических задач. (слайд 9)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В чем преимущества создания компьютерного рисунка? 2. Какие возможности предоставляет программа Adobe Potoshop при работе с изображениями? 3. Где и когда вам может пригодиться умение работать с программой? 4. В чем заключается преимущество использования слоев?
5.	<p>Задание на дом, включающее:</p> <ul style="list-style-type: none"> • постановку цели самостоятельной работы для учащихся (воспитанников) (что должны сделать учащиеся (воспитанники) в ходе выполнения домашнего задания); • определение цели, которую хочет достичь педагог, давая задание на дом; • определение и разъяснение учащимся (воспитанникам) 	<p>Подведение итогов занятия - самооценка и суждения студентов о работе группы, своей деятельности на уроке; о том, какое сложилось у каждого студента мнение об уроке и что им хотелось бы пожелать.</p> <p>Цель домашнего задания: закрепить и расширить знания студентов, полученные на занятиях по данной теме.</p> <p>Сегодня на уроке вы познакомились лишь с малой долей возможностей программы Adobe Potoshop. На следующем уроке вы продолжите свое знакомство с этой удивительной</p>

<p>технологии успешного выполнения домашнего задания.</p>	<p>программой. Памятки с теоретическим материалом пригодятся вам при дальнейшей работе с этим графическим редактором. К следующему уроку я прошу вас выполнить задание для самостоятельной работы.</p>
---	--

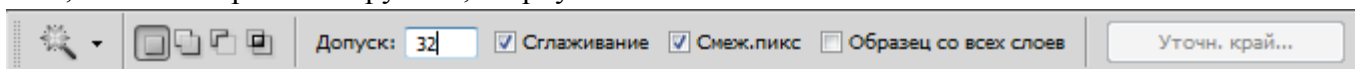
Задание для самостоятельной работы:

1. Создать изображение



ИЛИ


Из папки для лабораторной работы открыть с помощью Adobe PhotoShop картинку с ноутбуком. Используя инструмент «Волшебная палочка» удалить темный фон монитора ноутбука. Чтобы четче убрать фон, нужно изменять **Допуск** инструмента. После того, как вы выбрали инструмент, сверху появилась панель.



Затем добавить фото, и используя пункт меню Редактирование – Трансформирование – Масштабирование (Ctrl+T) (чтобы уменьшить) и Редактирование – Трансформирование – Искажение (чтобы правильно «вписать» в монитор).

Сохранить готовое изображение в формате jpg.


2. Аналогичным образом, создать коллаж из нескольких фото в рамке (рамка находится в папке с лабораторной работой). Сохранить изображение в формате jpg.

3. В новогоднюю рамку добавить надпись «С новым годом!». Для этого выбрать инструмент Текст  на панели инструментов, щелкнуть в нужном месте и напечатать текст, выделить его, выбрать сверху в меню начертание, размер и т.п.



Затем щелкнуть по слою с текстом правой кнопкой мыши, выбрать пункт «Параметры наложения» и настроить внешний вид текста по своему усмотрению.

Сохранить готовое изображение в формате jpg.

4. Аналогичным образом, добавить надпись в любое из созданных на занятии изображений, используя деформацию текста .

Сохранить готовое изображение в формате jpg.