Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дворец детского (юношеского) творчества

города Сарова

Конкурс педагогических работников

«Педагогический триумф»

НОМИНАЦИЯ: «Инженерное образование»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**мастер-класса "Пингвин"**

**для обучающихся объединения «Компьютерная графика»,**

**в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья**

Разработала:

**Демидова Светлана Андреевна,**

педагог дополнительного образования

г.Саров

2017г.

**ВВЕДЕНИЕ**

В ситуации перехода Российской Федерации к постиндустриальному информационному обществу нарастают вызовы системе образования и социализации человека. Инженерное образование, неотъемлемой частью которого являются компьютерные технологии, становится необходимой основой дополнительного образования – открытого и вариативного.

Основная миссия деятельности объединения «Компьютерная графика» - реализовать право подростков на развитие и свободный выбор различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение. Обучение основам работы в графических программах обеспечивает свободный личностный выбор деятельности, вариативность содержания и форм организации образовательного процесса.

Инженерное мышление — не просто знание специфических дисциплин; это особая картина мира, способ мышления. Это умение видеть мир как систему, проектировать её элементы и управлять ими. Форма мастер-классов позволяет развивать данный тип мышления в полном объеме, помогает в доступной и мобильной форме реализовать потребности всех категорий обучающихся, в том числе и подростков с ограниченными возможностями здоровья, интересующимися сферой компьютерной графики.

**Цель мастер-клаасса:** создание иллюстрации «Пингвин» в программе CorelDRAWX6.

**Задачи:**

***предметные:***

* научить рисовать отдельные элементы и грамотно совмещать их в программе CorelDRAW X6;
* научить выполнять различные операции с объектами в программе CorelDRAW X6.

***метапредметные:***

* воспитать интерес к компьютерному дизайну, эстетический вкус, гармонию, внимательность и аккуратность;
* развивать мотивационную сферу и познавательный интерес обучающихся;
* развивать психические процессы (внимание, память, восприятие, мышление, воображение).

***личностные:***

* развить творческое воображение, образное мышление;
* воспитывать чувство гармонии и стремления к созиданию;
* формировать положительное отношение к искусству;
* содействовать личностному самоопределению обучающихся.

**Контингент:** дети 7 - 13 лет, владеющие базовыми знаниями по работе в программе CorelDRAWX6 (в том числе дети с ограниченными возможностями здоровья).

**Тип занятия: занятие** мастер-класс.

**Регламент**: 60 минут

**Материальное оснащение**: стол, стул, компьютер, проектор, экран, операционная система "WindowsХР" ("WindowsVista"), программа CorelDRAWX6, программа Skype, компьютерная мышь, клавиатура, верхнее освещение.

**План занятия:**

***Вводная часть*:** знакомство с темой, изучение целей и задач , структура.

***Основная часть занятия*:**

1. Создать новый пустой документ А4 в программе CorelDRAWX6.
2. Выбрать альбомное расположение листа.
3. Нарисовать скалы по образцу.
4. Нарисовать льдины по образцу.
5. Нарисовать пингвина по образцу.
6. Совместить все элементы в листе по образцу.
7. Сохранить иллюстрацию.

***Заключительная часть занятия*:**

Анализ проделанной работы, собственная оценка работы.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Основные этапы** | **Содержание деятельности педагога** | **Обоснование деятельности педагога** | **Ожидаемая деятельность обучающихся** |
| 1 | **Вводная часть** | Дети садятся за компьютеры и включают презентацию по созданию иллюстрации "Пингвин", выполненную в программе Microsoft Power Point.  **СЛАЙД 1**  Педагог: -Здравствуйте ребята, меня зовут Светлана Андреевна Демидова, я являюсь педагогом дополнительного образования. Сегодня мы попробуем нарисовать иллюстрацию на компьютере в программе CorelDRAW X6.  **СЛАЙД 2**  Предлагаю вам нарисовать красочную иллюстрацию "Пингвин". | Создает условия для дальнейшего выполнения учебного занятия.  Формирует доброжелательную атмосферу занятия.  Развивает мотивационную сферу и познавательный интерес у детей. | Дети занимают рабочие места.  Пробуждение интереса к теме урока.  Дети осмысливают новую информацию  Активизация обучающихся: смотрят картинку, изучают ее. |
| 2 | **Основная часть** | **СЛАЙД 3**  Педагог: -Ребята, приступаем к выполнению урока.  Педагог просит обучающихся загрузить программу CorelDRAW X6.  -Ребята запускаем программу CorelDRAW X6.  Создаем новый пустой документ формата А4.  На панели свойств выбираем "Альбомное расположение листа". Приступим к рисованию.  Педагог объясняет, как рисовать скалу:  Выберите на панели инструментов «Многоугольник» (Y), на панели свойств в окне «точки или стороны» поставьте - 3. Нарисуйте треугольник (зажатой левой кнопкой мыши провести сверху вниз), это будет форма скалы.  **СЛАЙД 4**  Педагог объясняет, как раскрасить скалу:  Выделите треугольник, нажав на него левой кнопкой мыши. Выберите на панели инструментов «Интерактивная заливка». Зажатой левой кнопкой мыши проведите из основания треугольника к его вершине. Чтобы изменить начальный и конечный цвет заливки, перетащите цвет из цветовой палитры на начальный или конечный маркер. Вы можете использовать свои цвета, но лучше всего если это будут оттенки голубого цвета. Оттенок цвета можно найти, если удерживать на цветовой палитре нужный цвет левой кнопкой мыши. Так же треугольник можно закрасить однородной заливкой, нажав на нужный цвет в цветовой палитре, не забывая при этом выделять необходимые для закраски элементы. Чтобы убрать контур фигуры, необходимо выделить ее и нажать на палитре на крестик правой кнопкой мыши.  **СЛАЙД 5**  Педагог объясняет, как нарисовать несколько скал, разных по форме и размеру:  Нарисуйте несколько треугольников разных размеров и оттенков. Вы можете скопировать первый треугольник, выделив его и нажав на клавиатуре клавишу +, затем перетащите скопированный треугольник в нужное место. Изменяя размер и высоту треугольников (пользуйтесь советами на рисунке), вы получите изображение скал.  **СЛАЙД 6**  Педагог объясняет, как рисовать льдины:  Рисуем треугольник, вращаем его до нужного положения и зажав центральный верхний маркер делаем скос, как это показано на рисунке. Закрашиваем треугольник подходящим цветом. См. Рис. 1. Далее копируем треугольники, вращаем, накладываем их так, чтобы они накрывали друг друга и закрашиваем разными цветами из цветовой палитры. См. Рис. 2  **СЛАЙД 7**  Педагог объясняет, как рисовать пингвина:  Инструментом эллипс (F7) рисуем большой овал (туловище пингвина), затем маленький овал (голова пингвина). Чтобы нарисовать овал перетащите указатель, зажав левую кнопку мыши, в пределах нужной области. Располагаем овалы как на рисунке. См. Рис.1. Далее инструментом выбора (стрелка) выделяем оба овала и на панели свойств выбираем команду «Объединение» См. Рис. 2.  **СЛАЙД 8**  -Ребята, посмотрите какое туловище нас получилось.  **СЛАЙД 9**  Педагог объясняет, как рисовать крылья пингвину:  Рисуем два овала, располагаем их как на рисунке. Выделяем оба овала и на панели свойств выбираем команду «Подгонка».  Мы получили форму крыла. Отодвигаем ее вращаем до нужного положения и удаляем лишнюю фигуру.  **СЛАЙД 10**  Педагог объясняет как надо расположить крылья:  Далее копируем крыло. Вращаем до необходимого положения и располагаем крылья относительно туловища как это показано на рисунке.  Педагог объясняет, как рисовать ножки пингвину:  Таким же образом делаем пингвину ножки.  **СЛАЙД 11**  Педагог объясняет, как рисовать пингвину пузо, глаза, зрачки, клюв и хохолок.  Теперь, используя уже знакомые нам необходимые операции, рисуем пингвину пузо, глаза, зрачки, клюв и хохолок. Клюв можно нарисовать двумя эллипсами, выбрать команду «Пересечение» (на панели свойств), затем удалить ненужную фигуру.  **СЛАЙД 12**  Педагог объясняет, как раскрасить пингвина в нужные цвета и оттенки:  Приступим к раскрашиванию пингвина. Можно сделать это как показано на рисунке, а можно придумать свои собственные цвета. Если какой-либо элемент при закрашивании уйдет на другой план, необходимо нажать по нему правой кнопкой мыши и выбрать в списке «Порядок» - «На передний план страницы». У некоторых частей можно убрать контур, не забывая выделить ее и нажать на палитре на крестик правой кнопкой мыши.  **СЛАЙД 13**  Педагог объясняет, как рисовать пингвину рыбу:  Нарисуем пингвину рыбу. Все операции нам уже знакомы. Поэтому можно немного пофантазировать и придумать свою рыбу. Плавник можно нарисовать инструментом «Свободная форма» (F5) и закрасить контур, щелкнув правой кнопкой мыши на нужный цвет в цветовой палитре. Не забывайте убирать контур, где это необходимо (выделив объект и щелкнув правой кнопкой мыши на крестик в цветовой палитре.  **СЛАЙД 14**  Педагог просит грамотно соединить все части рисунка, чтобы получить готовую иллюстрацию:  Теперь соберите все составляющие части нашей композиции (скалы, льдины, пингвин, рыбка) в листе.  Педагог показывает, что должно получиться:  Это достаточно творческая работа, у меня получилось следующее. | Погружает обучающихся в рабочий процесс.  Знакомит с программой CorelDRAW X6, а так же с необходимыми элементами и действиями.  Развивает логическое мышление и творческое воображение  Развивает чувство гармонии и ритма.  Учит новым приемам.  Учит соразмерности и правильному сочетанию цветов.  Учит проявлять логическое абстрактное мышление.  Развивает внимательность.  Развивает логическое мышление.  Развивает абстрактное мышление и творческое воображение.  Развивает абстрактное мышление и творческое воображение.  Развивает абстрактное мышление и творческое воображение, воспитывает чувство гармонии и стремление к созиданию.  Развивает логическое мышление и творческое воображение, воспитывает чувство гармонии и стремление к созиданию.  Развивает аналитическое мышление, воспитывает чувство гармонии, художественный вкус. | Дети знакомятся с программой.  Создают документ А4.  Рисуют форму скалы  Дети раскрашивают скалу в нужный цвет.  Дети осмысливают новую информацию.  Рисуют несколько скал, окрашивают их в разные цвета и оттенки.  Дети рисуют льдины нужного размера, раскрашивают их разными цветами.  Дети рисуют тело пингвина  Дети сравнивают свой рисунок с образцом.  Дети рисуют крыло  Пингвина.  Дети правильно располагают крылья и рисуют ножки пингвину.  Дети рисуют пингвину пузо, глаза, зрачки, клюв и хохолок.  Дети раскрашивают пингвина в нужные цвета и оттенки  Дети рисуют рыбу и раскрашивают ее в нужные цвета.  Дети соединяют все части рисунка и получают готовую иллюстрацию.  Смотрят на экран, анализируют, вносят исправления. |
| 3 | **Заключительный этап (рефлексия)** | Педагог :  -Ребята, так что же такое компьютерная графика?  - Что нового вы узнали сегодня на занятии?  Педагог объясняет, как сохранить нарисованную иллюстрацию:  Открываем меню Файл, выбираем Экспорт, в открывшемся окне выбираем, куда будем сохранять работу, далее пишем имя файла: "Пингвин", нажимаем Экспорт. Ждем, когда загрузится наша картинка и нажимаем Ок.  - Спасибо за внимание, занятие окончено. | Подводит итоги занятия. Побуждает к осмыслению новой информации через анализ выполненных действий. Содействует проявлению толерантности к высказываниям сверстников.  Педагог одобряет и поощряет работу детей на занятии с целью стимуляции детей и активизации познавательной деятельности на занятии. | Ответы детей. Дети анализируют проделанную работу. Дают собственную оценку работе. Сохраняют свою работу.  Дети прощаются с педагогом, закрывают программу, выключают компьютеры. |

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Положительными эффектами и перспективами использования данной формы мастер-класса (в том числе и дистанционного) являются:

* расширение возрастных и социальных рамок для учащихся, осваивающих ДООП «Компьютерная графика»;
* увеличение количества обучаемых, за счет применения современных средств, объемных электронных библиотек и т.д.;
* создание единой образовательной среды;
* повышение качества обучения;
* самообразование и самосовершенствование педагога как профессионала.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Бортник О.И. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office. Современная школа, 2007.
2. Ботт Э. Microsoft Office без проблем / Э. Ботт. – М.: БИНОМ, 1996.
3. Ефимова А. Курс компьютерной технологии. – М.: Просвещение, 2000г.
4. Ефимова О., Морозов В., Угринович Н. Курс компьютерной технологии с основами информатики. Учебное пособие для старших классов. М., ABF, ООО «Фирма «Издательство АСТ»», 1999.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
6. Копыл В.И. Презентация Power Point. Харвест, 2006.
7. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
8. Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.
9. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Гринго, 1996.
10. Тайц А.М., Тайц А.А. AdobePhotoShop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
11. Тайц А.М., Тапц А.А. CorelDraw 11.- СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
12. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
13. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
14. Шафрин Ю.А. Информационные технологии. — М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1998.