

Технологическая карта занятия по ДОП «ПроАйти» «Начало работы с CorelDRAW: работаем с фигурами»

Аннотация к занятию.

Тип занятия: занятие-усвоение новых знаний и отработка умений.

Отличительной особенностью занятия является фиксирование и преодоление затруднений в собственных учебных действиях.

Цель: Развитие навыков в использовании различных инструментов для работы с графикой в программе CorelDRAW через создание, изменение и стилизацию фигур.

Задачи:

1. Ознакомить участников с интерфейсом CorelDRAW и основными инструментами для работы с фигурами.
2. Научить создавать основные геометрические фигуры (круги, прямоугольники, полигоны и т.д.).
3. Продемонстрировать методы изменения размеров и пропорций фигур.
4. Объяснить способы применения цветовых заливок и обводок к фигурам.
5. Познакомить с функциями группировки и выравнивания фигур.
6. Провести практическое задание на создание композиции из фигур.

Планируемые результаты:

предметный результат: обучающиеся смогут:

уверенно ориентироваться в интерфейсе CorelDRAW.

научатся создавать и редактировать основные геометрические фигуры.

поймут, как изменять размеры и пропорции фигур с помощью разных инструментов.

смогут применять цветовые заливки и обводки к фигурам.

овладеют навыками группировки и выравнивания объектов на рабочем холсте.

метапредметный результат: развитие памяти, внимания, словесно-логического мышления;

- умение планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществление итогового и пошагового контроля по результату;
- учение формулировать собственное мнение и позицию;
- умение строить речевое высказывание в устной форме;

личностный результат: формирование умений управлять своей учебной деятельностью.

Общее время занятия - 45 мин.

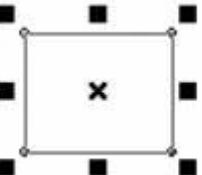
Оснащение

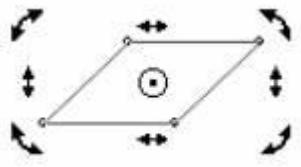
Название	Количество
Ноутбуки	По кол-ву учащихся
Карточки для сравнения векторного и растрового изображения	На количество пар
Презентация	
Проектор	

	Этап занятия	Основное содержание этапа Деятельность педагога/деятельность обучающегося	Формируемые УУД	Время этапа
1	Организационный момент	<p>Педагог. Добрый день, ребята. Сегодня мы начинаем наше занятие, посвященное работе в графическом редакторе CorelDRAW. Ребята, как вы думаете, зачем нужен графический редактор, чем мы сегодня будем заниматься на занятии?</p> <p>Обучающиеся: отвечают на вопрос педагога.</p> <p>- Давайте вспомним важные меры предосторожности, которые следует соблюдать при работе с ноутбуком.</p> <p>Обучающиеся: формулируют правила работы с ноутбуком.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правильное положение туловища. 2. Электрическая безопасность. 3. Защита от перегрева. 4. Регулярные перерывы в работе, чтобы избежать усталости глаз и напряжения мышц. 5. Защита от вредоносных программ. 6. Правильное обращение с данными: регулярно сохраняйте вашу работу. 	<p>Личностные: управление своим настроением, умение выражать эмоции.</p> <p>Метапредметные: проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; настраиваться на познавательную деятельность.</p>	5 минут

2	Актуализация знаний	<p>Сравнение векторного и растрового файла</p> <p>- Рассмотрим различия между растровыми и векторными изображениями на слайде. Данные занесем в таблицу. <i>(Работа в парах)</i></p> <p>Обучающиеся находят отличия в предложенных изображениях, совместно заполняют таблицу (Приложение 1).</p>	<p>Личностные: проявлять старательность.</p> <p>Метапредметные: развитие анализа, сравнения, развитие словарного запаса; организовывать рабочее место, - формирование навыков работы в группе, включая взаимодействие и обмен идеями.</p> <p>Предметные: отличия векторного от растрового изображения.</p>	8 минут
---	---------------------	--	---	---------

3	Получение новых знаний и умений	<p>- В начале занятия мы познакомимся с интерфейсом программы и узнаем, как создавать и редактировать фигуры.</p> <p>ДЛЯ ЗАПУСКА CorelDRAW, ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Запустите Windows. 2. Нажмите кнопку Пуск на панели задач, расположенной в левой нижней части экрана. 3. Выберите команду Программы. На экране появится меню Программы. 4. Выберите пункт меню CorelDRAW 5. На экране развернется рабочее окно программы CorelDRAW. 6. Создайте новый документ размера А4. <p>- Рассмотрите панель инструментов, попробуйте разобраться самостоятельно, для чего используются панель инструментов.</p> <p>Обучающиеся пробуют применить инструменты, поочерёдно объясняют применение.</p> <p>Сегодня подробнее разберём следующие инструменты (Слайд 2): Указатель выделяет объекты для изменения. Прямоугольник – позволяет рисовать прямоугольник. Эллипс позволяет рисовать эллипс.</p>	<p>Личностные: развитие навыков саморегуляции и ответственности за завершение практического задания.</p> <p>Метапредметные: Развитие навыков самообразования и самостоятельной работы с программным обеспечением.</p> <p>Предметные: Овладение базовыми инструментами CorelDRAW для создания и редактирования фигур, умение создавать простые геометрические объекты (квадраты, прямоугольники, круги, овалы).</p> <p>15 минут</p>

	<p>Текст – служит для работы с текстом.</p> <p>Многоугольник рисует многоугольник с заданным числом углов;</p> <p>Сpirаль позволяет рисовать спираль.</p> <ul style="list-style-type: none">- Изучите панель инструментов и найдите инструменты для рисования (прямоугольник, Эллипс, Линия, Полигоны и т.д.).- Какие основные параметры у каждой фигуры? <p>Обучающиеся: размер, форма, заливка, контур.</p> <ul style="list-style-type: none">- Создайте любую фигуру. Разберитесь, как перемещаться по рабочему пространству, как масштабировать и перемещать фигуру. <p>Обучающиеся пробуют.</p>  <p>Демонстрация педагогом: Так выглядит выделенный прямоугольник при нажатии левой кнопкой мыши. Если кликнуть ещё раз, то появляются маркеры поворота и наклона:</p>	
--	--	--



Гимнастика для глаз: Обучающиеся выполняют

1. Смотрим вдаль

Посмотрите в окно или на предмет, расположенный на расстоянии не менее 5 метров. Держите взгляд на этом объекте 20-30 секунд. Затем вернитесь к экрану и посмотрите на него в течение 20 секунд.

2. Моргаем

Часто моргайте, чтобы увлажнить глаза. В течение минуты старайтесь моргать как можно чаще (примерно 10 раз). Это поможет снизить сухость глаз и улучшить комфорт.

3. Круговые движения

Закройте глаза и сделайте круговые движения глазами, сначала по часовой стрелке, затем против часовой стрелки. Повторите по 5-6 раз в каждом направлении.

4. Сжатие и расслабление

Плотно закройте глаза на 5 секунд, затем откройте их и посмотрите на расстояние. Повторите 5-6 раз.

5. Фокусировка

	<p>Держите указательный палец на расстоянии 15 см от глаз. Сфокусируйтесь на пальце, затем переведите взгляд на предмет, находящийся на расстоянии. Повторите это упражнение 5-7 раз.</p> <p>6. Зарядка "8"</p> <p>Представьте, что перед вами нарисован большой символ "8". Медленно ведите глазами по этому символу в обе стороны в течение 30 секунд.</p>	
--	--	--

4

Самостоятельная работа

1. Получите следующие фигуры с помощью графических примитивов:



2. Используя графический манипулятор «Мышь», измените форму графических примитивов



3. Используя операции над вершинами и преобразование в кривые получите следующие фигуры:

Личностные:

Укрепление уверенности в собственных силах при выполнении самостоятельных заданий, развитие творческого подхода к решению задач

Метапредметные:

Овладение навыками организации своего рабочего процесса и управления временем, развитие критического мышления через анализ собственных работ и их сравнение с работами других участников.

Предметные: Умение применять полученные знания о инструментах CorelDRAW для создания композиций, способность самостоятельно создавать и редактировать фигуры

10
минут



5	Практическое задание	<p>Создание простого логотипа или иллюстрации с использованием различных фигур.</p>	<p>Личностные: Развитие чувства эстетики и художественного вкуса, укрепление уверенности в своих творческих способностях и креативности.</p> <p>Метапредметные: Умение планировать свою работу и распределять время между различными этапами создания логотипа или иллюстрации.</p> <p>Предметные: Способность применять различные инструменты CorelDRAW для создания фигур, которые могут использоваться в логотипе или иллюстрации, умение комбинировать и трансформировать фигуры для достижения желаемого визуального эффекта.</p>	5 минут
---	----------------------	---	---	---------

6	Рефлексия	<p>Презентация работ участников. Обмен впечатлениями и советами по улучшению.</p>	<p>Личностные: Развитие навыков уверенного представления своих работ и идей перед аудиторией, формирование открытости к критике и способности воспринимать советы для улучшения.</p> <p>Метапредметные: Умение слушать и анализировать обратную связь от других участников, овладение приемами саморефлексии, включая оценку своей работы и работы других.</p> <p>Предметные: Способность четко и доступно объяснять идеи, примененные в работе, умение критически анализировать визуальные элементы и композицию своих и чужих работ.</p>	2 минуты
---	-----------	---	---	-------------