Тема учебного занятия: **Практическое занятие № 6** Создание векторной иллюстрации «Логотип своей специальности»

*Цель:* организовать деятельность обучающихся по обобщению и систематизации знаний в рамках темы (умение использовать инструменты CorelDraw, для создания логотипа учитывая требования к созданию-дизайн); обеспечить проверку и оценку знаний и способов действий по теме; организовать деятельность обучающихся по коррекции знаний и способов действий

**Методическая цель**: «Методика обобщения знаний на уроке».

*Учебное занятие по проверке, оценке и коррекции знаний и способов деятельности: мотивация - самостоятельное выполнение заданий- самоконтроль -контроль - анализ -оценка коррекция - рефлексия.*

**Тип учебного занятия**: Урок – творчество.

**Метод обучения**: Словесно - наглядный, практический.

**Форма проведения**: Групповая, индивидуальная.

**МТО учебного занятия**: ПК, интерактивная доскаIQBoard, проектор, раздаточный материал

**Программное обеспечение**: WindowsVista, CorelDraw Х5.

*План учебного занятия:*

*I.Организация позитивной мотивации деятельности обучающихся. Постановка цели. Инструктаж по ТБ*

*II. Актуализация знаний. Блиц-опрос и тест*

*III. Организация применения знаний их обобщения и систематизацииобучающимися изученного материала: создания логотипа специальности, используя возможность CorelDraw. Выполнение*

*IV. Организация обучающихся на показ через проектор выполненных работ.*

*V. Коррекция знаний.Домашнее задание.*

*VI. Подведение итогов. Рефлексия.*

***I. Организационная часть.Вводный инструктаж***

1. Сообщение темы учебного занятия: Создание векторной иллюстрации «Логотипа своей специальности»

2. Сообщение целей учебного занятия:

1. Активизировать познавательную деятельность обучающихся на освоение навыков создания и обработки векторной графики в редакторе CorelDraw.
2. Создать условия для изучения и освоенияприемов применения эффектов к объектам.
3. Закрепить навыки применения эффектов: перспектива, тень, прозрачность и форма.

Учебное занятие будет состоять из следующих этапов:

1 этап - блиц-опрос по теоретическому материалу, изучаемой темы.

2 этап – тест на закрепление изученного теоретического и практического материала.

3 этап - изложение и демонстрация материала сегодняшнего учебного занятия с помощью программы PowerPoint.

4 этап - выполнение творческого практического задания.

5 этап - подведение итогов учебного занятия.

Оцениваться ваша сегодняшняя работа будет по каждому этапу отдельно. Итоговая оценкабудет зависит от набранных баллов в этапах, и вычисляться она будет как среднее значение.

***II****.* ***Актуализация опорных знаний и умений потем*е** «Обработка векторных объектов в CorelDraw Х5».

Прежде чем перейти к блиц-опросу и правильней дать ответ посмотрим доклад по теме «Векторная графика», который подготовила Плотникова Анжела

***Презентация-«Векторная графика»***

***Перейдем к блиц-опросу***. Целью данного опроса является проверка теоретических знаний по теме «Векторная графика», которые Вы получили на предыдущих учебных занятиях. Блиц-опрос предполагает быстрые ответы на поставленные вопросы. Этот опрос мы проведем следующим образом- я буду задавать Вам вопросы по цепочке и у каждого из вас будет возможность получить жетон с количеством баллов.(показываю жетон)Всего 20 вопроса, за каждый правильный ответ – один балл. За неточный или неполный ответ дается пол балла(жетон другого цвета). Вы можете дополнить ответ другого обучающегося и получить пол балла за дополнение или исправление.

Полученные баллы будут заноситься в электронный протокол. (Щедрина Алена-мой помощник на занятии будет выполнять данную работу)

*А теперь, когда вы знаете, как будут оцениваться ваши ответы, начнем блиц-опрос****.( Внимание на вопросы представленные в презентации*)**

**1. Для чего предназначен редактор CorelDraw? -**

-(для работы с векторными изображениями, для рисования, для создания графиков и редактирования растровых изображений)

**2.Сколько видов компьютерной графики? Перечислите их –**

4 вида.

- Растровая

- Векторная

- Фрактальная

-3d

**3. Что из себя представляет растровая графика?**

-множество точек (пикселов), каждая из которых имеет свой цвет.

**4.Пример редакторов растровой графики. –**

Photoshop, Paint, CorelPhotoPaint,

**5. Где применяется растровая графика?**

-(в полиграфии, для работы с фотографиями)

**6. Как можно по другому назвать Векторную графику**?

-Объектно-ориентированная.

**7. Пример редакторов векторной графики. -**

-CorelDraw, AdobeIllustretor

**8. Что представляет собой векторное изображение? -**

-Оно состоит из объектов - геометрических форм, составленных из прямых, дуг, окружностей и кривых Безье. Таким образом, появляется возможность хранить не все точки изображения, а координаты узлов примитивов и их свойства (цвет, форма, стиль и т.д.)

**9. Для чего используется векторная графика?**

-для создания изображений, чертежей.

**10. Почему?**

-Потому что векторные изображения не теряют четкость при приближении и увеличении.

**11. Где применяется этот вид графики?**

-в полиграфии, рекламе.

**12. . Назовите основной элемент графического редактора CorelDraw?**

-Панель инструментов

13.**Для чего нужен инструмент «Выбор»?**

-Им можно выделять объекты для дальнейшего преобразования

**14Основное назначение инструмента «Формы»**

-Редактировать объекты перетаскиванием узлов

**15.Как, используя инструмент «Кривая», можно нарисовать прямую?**

-Щелкнуть кнопкой мыши в точке начала линии, затем переместить мышь и выполнить повторный щелчок.

**16. Перечислить операции над объектами?**

-перемещение, удаление, масштабирование, вращение, перекос, копирование, зеркальное отражение.

**17. В каком случае можно провести операции над объектом?**

-Если объект выделен

**18. . Какими способами можно скопировать объект?**

-Используя меню Правка⇒ Копировать, сочетанием клавиш Ctrl +C, используя контекстное меню.

**19. . Как удалить объект?**

-Выделить и нажать клавишу «Delete», или использовать команду Удалить из контекстного меню.

**20Назовите важнейшие элементы кривых?**

-Узлы и траектории.

***Опрос окончен, давайте сейчас подведем его итоги. Итоги заносятся в протокол***

**2 этап:**

Теперь перейдем к следующему этапу, целью которого является проверка практических знаний, полученных на предыдущих занятиях. Проходить этот этап будет следующим образом: каждый из вас получит один из 2 вариантов тестового задания. Подпишите полученные задания и в течении 10 минут выполните тест.В тесте № 1 «Все смешалось» необходимо будет подобрать к каждому термину левой колонки определение из правой; в тесте № 2 – в левой колонке даны изображения элементов окна программы и основных инструментов, в правой вы должны написать их название.В тесте № 1 и № 2 по 10 вопросов

Все тесты будут оцениваться в процентах.

**Тест 1,2 (приложение А)**

10-8 правильных ответов - «5»

7-6 правильных ответов - «4»

5-4 правильных ответов - «3»

Менее 4 правильных ответов - «2»

Время истекло, сдайте работы. Ваши работы будут проверять мой помощник-обучающаяся группы Д-31 Щедрина Алена, т.к. она данную тему уже изучила.

***III. Организация применения знаний их обобщения и систематизации обучающимися изученного материала***Объяснение материала по теме «Создание векторной иллюстрации «Логотип своей специальности»

Объяснение выполнения практическойработы.

Мотивация данной работы для освоения кроется в вашей специальности Дизайн(по отрослям)-часто приходится создавать различные рекламные продукты: брошюры, буклеты, логотипы и т.п. документы, оформляемые в CorelDraw с использованием текста и трехмерной графики*.* Поэтому навыки обработки и текста и графики необходимы.

Объяснение заданий, на которых будут отрабатываться приемы работы, и закрепляться навыки.

Показ уже готовых образцов заданий(**путь для получения образцов**-СЕТЬ-МАС 1 –USERS-ПАПКА-ЛОГОТИП)

Рассказ о необходимости самоконтроля и взаимоконтроля в процессе работы (*проверка соответствия заданию выполненных этапов работы*).

Рассказ о типичных ошибках и способах их предотвращения:

Следует помнить о том, что существуют объекты, к которым эффекты, озвученные в докладе Плотниковой Анжелы, нельзя применить. Среди них:

* Растровые объекты;
* Группы перетекания;
* Группы ореолов;
* Эффекты тени;
* Деформированные объекты и т.д.

Необходимо также не забывать группировать, разгруппировывать объекты, применяя заливку, выделять объекты. Если Вы импортируете и используете растровое изображение, то не забывайте его блокировать.Логотип может быть полностью выполнен с помощью инструментов векторной графики. Разрешается импортировать любое количество растровых изображений из сети Интернет с обязательным условием отрисовки и упрощения их с помощью инструментов векторной графики. Не разрешается использовать трассировку (векторизацию) растровых изображений

Задание на учебное занятие:

Выдать обучающимся задание.

Критерии оценки практической работы:

1. Степень сложности

2. Эстетическое оформление

3. Цветовое решение

Норма времени на выполнение задания: 45 мин.

***IV. Организация обучающихся на показ через проектор выполненных работ.***

Подведение итогов учебного занятия. Анализ выполнения работ.

***V. Коррекция знаний.Домашнее задание.***

Подготовить презентацию «Возможности программы CorelDraw по обработке объектов»

***VI. Подведение итогов. Рефлексия.***

Большинство из смайликов – это изображение глаз или маленьких рожиц. Чтобы рассмотреть эти рожицы, нужно повернуть голову набок.

☺😐☹

Оцените себя, используя смайлики.

Раздаю картинки: ☺😐☹ Слайд 8

Выходя из кабинета, поставьте, пожалуйста, точку под рисунком, соответствующим вашему настроению.

Преподаватель Панченко Л.А.Приложение А

**Тест 1 «Все смешалось»**

**I.Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Представление графической информации в виде набора точек называется | г) сектор, дугу |
| 2. CorelDraw – это | е) многоугольник |
| 3. Open Graphic означает | д) редактирование |
| 4. Инструмент означает | б) построения фигуры от центральной точки в стороны |
| 5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для | а) программа для создания и редактирования изображений, основывающая на принципах векторной графики |
| 6. Команда View из строки меню означает | и) растровым |
| 7. С помощью инструмента  можно создать | ж) File |
| 8. Команда Edit из строки меню означает | к) Кривую |
| 9. Инструмент  означает | з) открыть документ |
| 10. С помощью какого меню можно создать новый документ | в) просмотр |

**Ответ:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Тест 2**

**на тему: «Интерфейс и панель инструментов CorelDraw»**

**1. Напишите название основных инструментов на панели графики:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |
| 6. |  |
| 7. |  |
| 8. |  |
| 9. |  |
| 10. |  |

**Ответы**

Тест 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| и | а | з | е | б | в | г | д | к | ж |

Тест 2

**1. Напишите название основных инструментов на панели графики:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| указатель | Интерактивная заливка | Кривые Безье | текст | перетекание | форма | перо | прозрачность | масштаб | заливка |