

Министерство образования и науки Амурской области
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ КОЛЛЕДЖ СЕРВИСА И ТОРГОВЛИ»
(ГПОАУ АКСТ)

Методическая разработка
открытого практического занятия по дисциплине Информатика
для студентов 1 курса
профессии 29.01.05 Закройщик

по теме «Создание орнамента в графическом редакторе Paint»

Разработчик: Крутских М.Г.,
преподаватель информатики

Благовещенск 2023

Пояснительная записка

Практическая работа «Создание орнамента в графическом редакторе Paint» входит во второй раздел «Использование программных систем и сервисов» РП Дисциплины «Информатика».

Тип урока - закрепление новых знаний. Вид урока - практическая работа.

Актуальность методической разработки данного практического занятия продиктована требованиями ФГОС СОО, где содержание обучения по информатике направлено на приобретение обучающимися опыта комплексного использования теоретических знаний и средств ИКТ в решении прикладных задач, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Отражение профессиональной направленности представленного учебного занятия реализовано через междисциплинарные связи с ПМ.04 «Пошив изделий по индивидуальным заказам». Поэтому урок соответствует требованиям ФГОС СОО.

Согласно предметным, метапредметным и личностным результатам, указанным во ФГОС СОО были определены следующие цели:

Дидактическая: ввести понятие орнамент, научить создавать орнамент средствами Paint; закрепить у обучающихся навыки создания графических изображений с помощью операций «Выделение», «Поворот», «Копирование»; показать возможность использования Paint при решении прикладных задач.

Развивающая: развитие познавательного интереса студентов по использованию информационно-коммуникационных средств в различных профессиональных сферах, а также повышение интереса обучающихся к своей будущей профессии.

Воспитательная: воспитание стремления проявлять качества творческой личности; воспитать способность воспринимать традиции и творчество своего народа; воспитание аккуратности при выполнении заданий, настойчивости, ответственности за результаты труда, понимание его значимости, соблюдение техники безопасности.

Современное обучение невозможно представить без инновационных технологий. Одной из таких технологий на сегодня являются нейросети, обеспечивающие повышенный интерес к усвоению информации. На занятии для эффективной передачи информации, успешного понимания учебного материала и скорейшего погружения, обучающихся в новую тему используется нейросеть по созданию изображений <https://shedevrum.ai/>, генерации видео, голосовой помощник Алиса <https://alice.yandex.ru/> от Яндекс.

На уроке применяются развивающие приемы подведения к формулированию темы урока: дидактические игры, постановка проблемных вопросов, подводящий диалог. В качестве дидактической игры был

использован тематический кроссворд, ключевое слово «орнамент» послужило подсказкой к самостоятельной формулировке темы занятия. Тем самым, в начале урока целенаправленно создана атмосфера мотивированного обучения.

Формы и методы обучения

- объяснительно - иллюстративный;
- частично поисковый;
- самостоятельная работа обучающихся

Методы контроля: фронтальный опрос, практическое задание, онлайн-тестирование.

Приемы обучения: применение информационных технологий, использование возможностей искусственного интеллекта (нейросеть голосовой помощник, нейросеть по генерированию изображений, видео, нейросеть по генерированию облака тегов, Qr-кода); применение облачных онлайн сервисов для проведения опроса, выполнение практического задания на выбор и визуализация изучаемого материала.

Образовательные технологии: информационно-коммуникационные, здоровьесберегающие, активные методы обучения, технология визуализации учебного материала, интерактивные технологии, технология интегрированного обучения.

На всех этапах урока обучающиеся вовлечены в активную мыслительную и практическую деятельность.

Содержание материала подобрано с учетом профессиональной направленности, и возрастных особенностей обучающихся.

Тема урока: Создание орнамента в графическом редакторе Paint

Цели урока:

Дидактическая: ввести понятие орнамент, научить создавать орнамент средствами Paint; рассмотреть значение символов в орнаменте; показать возможность использования Paint при решении прикладных задач.

Развивающая: развитие познавательного интереса студентов по использованию информационно-коммуникационных средств в профессиональной деятельности, а также повышение интереса обучающихся к своей будущей профессии.

Воспитательная: воспитание стремления проявлять качества творческой личности; воспитать способность воспринимать традиции и творчество своего народа; воспитание аккуратности при выполнении заданий, ответственности за результаты труда, понимание его значимости, соблюдение техники безопасности.

Тип урока: закрепление новых знаний

Вид урока: практическая работа

Форма урока: бинарный урок двух дисциплин. Информатика-ведущая дисциплина, МДК- вспомогательная.

Формы и методы обучения

- объяснительно – иллюстративный;
- частично поисковый;
- самостоятельная работа обучающихся

Формы контроля: фронтальный опрос, практическое задание, онлайн-тестирование.

Приемы обучения: применение информационных технологий, использование возможностей искусственного интеллекта (нейросеть голосовой помощник, нейросеть по генерированию изображений, нейросеть по генерированию облака тегов, Qr-кода); применение облачных онлайн сервисов для проведения опроса, выполнение практического задания, составление ментальной карты и визуализация изучаемого материала

Образовательные технологии: информационно-коммуникационные, здоровьесберегающие, активные методы обучения, технология визуализации учебного материала, интерактивные технологии, технология интегрированного обучения.

План урока

1. Организационный момент.
2. Актуализация. Целеполагание.
3. Основная часть
4. Практикум.
5. подведение итогов
6. Рефлексия.

Конспект урока

1. Организационный момент.

Здравствуйте уважаемые студенты, сегодняшний урок мне захотелось провести в вашей группе, потому что именно Вы наши будущие творческие и креативные технологи-конструкторы. И начну урок с эпиграфа:

«Искусство – это выражение самых глубоких мыслей самым простым образом».

Как вы думаете, для вас, как будущих специалистов в индустрии моды какую прикладную программу можно использовать, для создания какой-либо творческой работы? (*графический редактор*). Каким образом?

А можно ли использовать графический редактор для создания рисунков, которые украшают одежду? (*да, можно*)

Чтобы посмотреть, как выглядят такие узоры на одежде, мы попросили нейросеть сгенерировать для нас фото одежды. Вот, что из этого получилось...

Как мы видим из примеров это узор, который состоит из повторяющихся одних и тех же изображений.

Ктонибудь знает, как называется такой узор? Для того чтобы узнать как правильно называется такой узор, нам необходимо освежить знания по интерфейсу программы PAINT. (кроссворд).



Теперь мы можем ответить на вопрос, как называется узор, украшающий одежду (*орнамент*). Давайте спросим нашего голосового помощника, Алису, что такое орнамент?

Чтобы мы ближе ознакомились с историей возникновения орнамента, для нас искусственный интеллект сгенерировал небольшое видео, давайте посмотрим *video*

<https://disk.yandex.ru/i/wPhXSJf9yo-u2w>

Есть предположения, какая тема практической работы будет сегодня на нашем занятии? "*Создание орнамента в графическом редакторе Paint*". А вы бы хотели сегодня сами спроектировать орнамент? Тогда какая же цель нашего урока? (*Научиться создавать орнамент*)

2. Сообщение новых знаний.

Теперь, когда мы немного ознакомились со значением славянского орнамента, давайте приступим к выполнению практической части.

3. Инструктаж по выполнению практической работы. Техника безопасности

Сейчас вам предстоит выполнить практическую работу. На партах у вас лежат инструкционные карты. Вам нужно с помощью графического редактора Paint создать орнамент одежды, используя образец понравившегося орнамента. При выполнении работы используйте операцию копирования и вставки, а на рабочий лист добавьте линии сетки.

3. Практическая часть. Выполнение практической работы

Все большие молодцы, потрудились над созданием своего орнамента. Работы получились интересные и качественно выполненные. Надеюсь, Вы убедились, что действительно, самыми простыми и доступными формами и фигурами можно выразить глубокий смысл такого рисунка как, Орнамент, а для его создания можно использовать самый простой графический редактор Paint.

4. **Закрепление.** Отсканируйте предложенный QR код и пройдите тестирование. <https://onlinetestpad.com/gmpdhjcsjwfwu>



5. Подведение итогов урока. Рефлексия.

Может быть, пройдет несколько лет, и кто-то из вас станет модельером, дизайнером одежды, вам наверняка пригодится умение творить и фантазировать. А вы прекрасно знаете, что искусство – это выражение самых глубоких мыслей самым простым способом.

Наш урок подошел к концу. И мне бы очень хотелось узнать ваше мнение о проделанной работе. Перед вами облако тегов.



Предложите, пожалуйста, свои варианты как нам закончить данные предложения.

А вот и наше облако..... (Демонстрация на экране). Благодарю всех за плодотворную работу.

Список использованных источников

1. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для среднего профессионального образования / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 383 с.
2. Цветкова М.С. Информатика: учеб.для студ. учреждений сред. проф. образования/ М.С. Цветкова, И.Ю. Хлобыстова. – 5-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2021. – 352 с.
3. Цветкова М.С., Великович Л.С.. Информатика и ИКТ: учебник для сред.проф. образования-3-е изд., М.: Издательский центр «Академия», 2020г.-352с.

ИНСТРУКЦИОННАЯ КАРТА ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

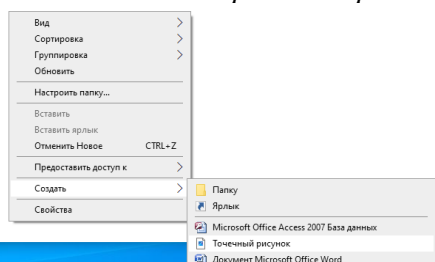
Тема работы:	Создание орнамента в графическом редакторе Paint
Цель работы:	• научиться создавать орнамент средствами графического редактора Paint. • научиться использовать для создания орнамента геометрические фигуры, заливку, функции выделения, копирования, вставки в Paint.
Приобретаемые навыки и умения:	• умение создавать орнамент средствами редактора Paint.
Оборудование:	• Инструкционные карты; • ПК, Программное обеспечение – графический редактор Paint

Ход работы

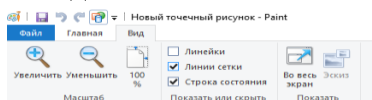
1. На рабочем столе откройте свою личную папку. Создайте в ней точечный рисунок.

Для выполнения задания:

- Вызвать контекстное меню (нажатием правой кнопки мыши) выбрать команду **Создать/Точечный рисунок**
- Введите имя файла «Орнамент».

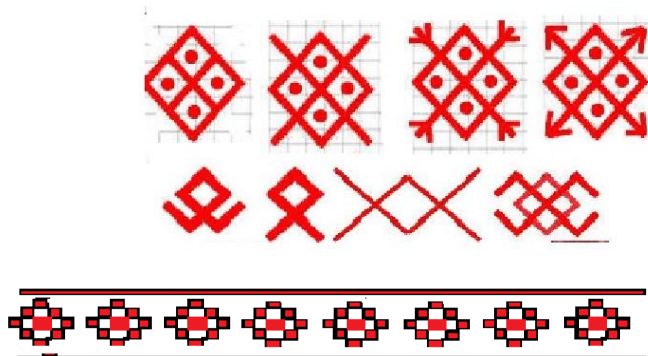


2. Сделайте активной функцию Вид/Линии сетки



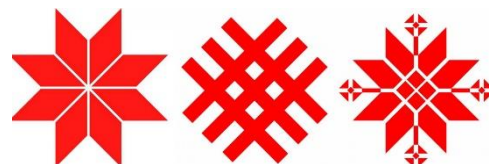
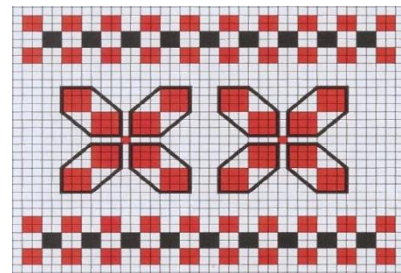
3. Задание 1. «Геометрические формы». Используя инструменты рисования (прямоугольник, ромб, линия) создайте свой орнамент, состоящий исключительно из геометрических фигур. Для выполнения задания можно использовать элементы, представленные на рис.1.

Рис.1



4. **Задание 2 «Знак природы».** Создайте свой орнамент, вдохновленный природными элементами (растениями, цветами), используя элементы рис.2.

Рис. 2



5. **Задание 3. «Орнамент в моде».** Создайте орнамент, который мог бы стать украшением одежды или аксессуаров, используя элементы рис.3.

Рис. 3



6. **Сохраните документ в свою личную папку под именем Орнамент.**

Графический редактор PAINT



Тест по теме "Создание орнамента в графическом редакторе Paint" создан для обучающихся 1-го курса профессии 29.01.05 Закройщик.

Инструкция к тесту

В тесте предложено 4 вопроса по теме "Создание орнамента в графическом редакторе Paint". Внимательно прочитайте вопрос и выберите правильный ответ.

Укажите свою Фамилию и Имя

Ваша Фамилия и Имя

Графический редактор PAINT

1

Программа Paint предназначена для того, чтобы...

- ☒ Создавать и редактировать графические изображения;
- ☐ Редактировать текст;
- ☐ Настраивать и создавать анимацию;
- ☐ Работать с векторной графикой

2

Инструменты в Paint -это:

- ☐ Линия
- ☐ Овал
- ☒ Распылитель
- ☒ Лупа
- ☒ Кисть
- ☐ Прямоугольник

3

В какой программе можно создать растровое изображение?

- ☐ Power Point
- ☐ Блокнот
- ☐ Microsoft Word
- ☒ Paint

4

Графический редактор Paint является представителем какого вида графики? Составьте правильный ответ из букв.

5

Орнамент-это:

- ☐ Рисунок цветов и веточек
- ☒ Рисунок из повторяющихся элементов
- ☐ Рисунок построенный из неповторяющихся элементов

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку открытого занятия
для профессии 29.01.05 Закройщик

по теме «Создание орнамента в графическом редакторе Paint»

Разработчик: преподаватель высшей категории Крутских М.Г.

Тема методической разработки соответствует рабочей программе дисциплины Информатика и имеет следующую структуру: титульный лист, пояснительную записку, план, ход, занятия, приложения, список используемой литературы.

Целью методической разработки является распространение педагогического опыта преподавателя в использовании искусственного интеллекта для генерации визуального контента по изучаемой теме. Содержание разработки соответствует заявленной теме, автором разработана практическая работа, которую студенты выполняют самостоятельно. Практическая значимость разработки продиктована требованием стандарта ФГОС СОО, где содержание материала имеет профессиональную направленность.

В разработке используются приемы обучения: применение информационных технологий, использование возможностей искусственного интеллекта (нейросеть голосовой помощник, нейросеть по генерированию изображений, видео, нейросеть по генерированию облака тегов, Qr-кода); применение облачных онлайн сервисов для проведения опроса, выполнение практического задания на выбор и визуализация изучаемого материала.

Содержание материала подобрано с учетом профессиональной направленности, и возрастных особенностей обучающихся.

Результат проверки на плагиат (100%)

Методическая разработка «Создание орнамента в графическом редакторе Paint» преподавателя высшей категории Крутских М.Г. рекомендуется для участия в конкурсе методических разработок «Новые идеи».

Рассмотрена на заседании ПЦК общеобразовательных дисциплин

Протокол № 3 от 10.11.2025

Председатель ПЦК С.О.Фролова