26 января открытый урок по информатике в 7 классе по теме «Создание графических объектов в текстовом процессоре WS Word» провела учительница информатики Иванцова Юлия Александровна.

Настроив учащихся на работу, Юлия Александровна предложила выяснить тему урока: учащиеся по очереди на компьютере выполняли задания, записанные на доске, открывали по слову из темы урока. Задание позволило повторить полное название и значки расширения файлов.

Учащиеся поставили для себя цели и приступили к изучению нового материала, который был оформлен в виде Памятки и выдан каждому ученику. Задание «Собери картинку» позволило проверить усвоение нового материала. Если ученики отвечали правильно и все фигуры вставали на свои места, то получалось изображение того объекта, который учащимся в дальнейшем предстоит создать. Далее учитель показывает образец создания графического объекта( Буратино), который выполнен в текстовом процессоре. Алгоритм работы выводится на экран и комментируется (подбор фигур, их заливка, установка цвета линий для каждой фигуры, выбор порядка расположения фигур, их группировка).

Следующая часть урока - практическая. Обучающиеся садятся за компьютеры и, работая с Памяткой, начинают создавать свои сказочные фигуры, предложенные учителем, причём, все получили разные задания.

В конце урока Фаизов Алексей описал свою работу по созданию сказочной фигуры Зайца по плану, предложенному в Памятке.

Доделать задание ученики не успели, поэтому продолжат его выполнение на следующем уроке. По карточкам самооценки видно, что всем учащимся урок понравился, что многое у них получилось.

Семиклассники получили необычное домашнее задание: придумать текст сказки с теми сказочными героями, которых они создавали (Колобок, Мышка, Винни-Пух, Заяц, Лягушка, Чебурашка).

Затем учитель планирует оформить всю работу в виде проекта.

Присутствующие на уроке учителя остались очень довольны работой учителя и учащихся.







