

# Урок информатики



## ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР ARTRAGE

Выполнила:  
Герасимова М.Ш.  
учитель начальных классов  
МБОУ «СОШ №2» п. Пурпе

# Цели и задачи



## **Цели:**

- Понять, что графический документ можно создать с помощью фотоаппарата, сканера, графического планшета и графического редактора
- Научиться создавать электронный графический документ.
- Развитие творческого мышления учащихся;
- Введение новых понятий: “графический редактор”, “холодный” и “теплый” цвет, инструменты, палитра красок, а также развитие и внедрение межпредметных связей;

## **Задачи урока:**

### *Образовательные:*

- закрепление представления учащихся о понятиях информатики, в частности о графическом редакторе ArtRage;
- формирование знаний и умений применить теоретические знания на практике.

### *Развивающие:*

- развитие образного логического мышления и познавательных процессов;
- развитие познавательного интереса;
- формирование творческих способностей.

### *Воспитательные:*

- повышение мотивации учащихся за счет игровых технологий;
- воспитание дружелюбного отношения друг другу, умение работать в коллективе;
- привитие эстетического вкуса, любви к прекрасному.

**Оборудование:** компьютерный класс, локальная сеть, ПО ArtRage, АРМ учителя (с проектором)

# Вступительная часть



Младшие школьники любят рисовать, поэтому обучение графики в этом возрасте является важнейшим моментом для развития творческого потенциала учащихся. При изучении информатики во 2 классе, я начинаю знакомить детей с простейшими детскими графическими программами. Учащиеся с интересом осваивают инструменты графического редактора, растровую графику. Тем самым происходит формирование творческого, креативного мышления, возрастает интерес к предмету информатики, появляется эстетический, художественный вкус.

Программа ArtRage предоставляет прекрасные возможности для развития творческого потенциала учащихся, получения основных навыков рисования и работы с цветами и оттенками. ArtRage позволяет рисовать почти художественные произведения с помощью планшетного школьного ноутбука classmate PC.

## **Основные достоинства программного обеспечения**

- ArtRage позволяет создавать рисунки техниками масляной живописи, графики и аэрографии с широкой гаммой цветов.
- ArtRage предоставляет большой выбор трафаретов и шаблонов для рисования.
- Процесс рисования на classmate PC не отличается от рисования на бумаге.
- Благодаря набору интуитивно понятных функций и простому интерфейсу процесс рисования становится необычайно легким.

Использование графического редактора ArtRage в образовательной деятельности способствует развитию художественных и творческих способностей учащихся. Работа в редакторе ArtRage при обучении графическому конструированию не только обогащает опыт ребенка, но и развивает внимание к окружающему, что в итоге ведет к развитию творчества и фантазии.

Графический редактор ArtRage получил широкое применение на уроках изобразительного искусства и технологии, при проведении исследовательских и лабораторных работ и в проектной деятельности.

# Запуск программы

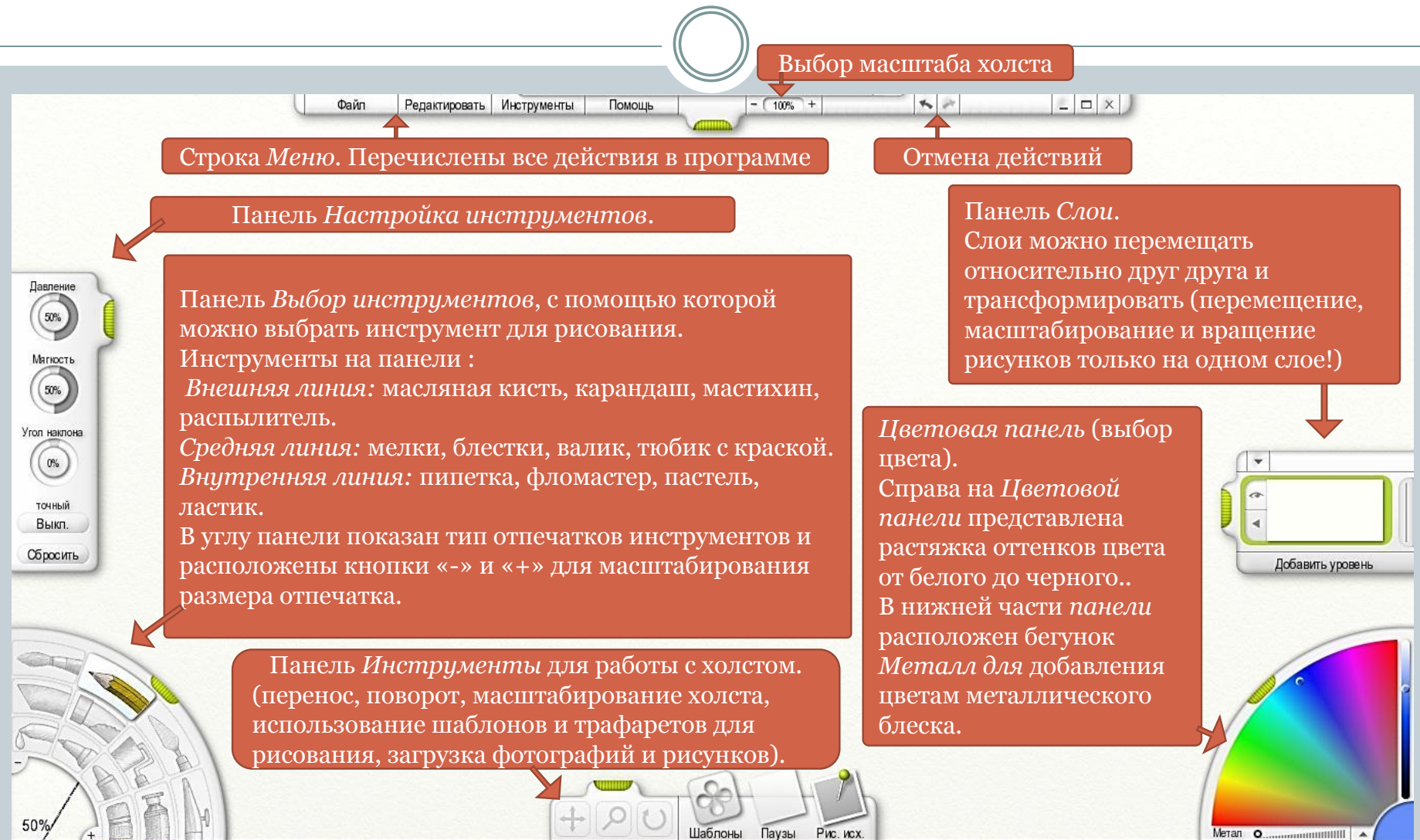


The screenshot displays the Intel Learning Series Classroom Management by Mythware interface. At the top, there is a toolbar with icons for various functions: Транслирование экрана, Демонстрация студента, Видео по сети, Камера, Общая доска, Отслеживание и управление, Удаленная команда, Разговор, Групповое обучение, Экзамен, Спрос, Передача файлов, and Коллекция файлов. Below the toolbar, there are tabs for 'Все участники', 'Группа 1', and 'Группа расформиро...'. The main area shows a grid of student windows with names like Алтухова, Ерин, Кантерова, Лацыгин, Макуха, Овсянников, Петренко, Рожков, Рыбин, Селиванова, Склад, Червяков, and Якуш. A dialog box titled 'Запустить приложение' is open in the foreground, showing a list of applications with 'ArtRage' selected. The dialog box contains the following text: 'Для создания команды введите имя команды, папку, параметры исполнения и режим. Затем запустите выбранную команду локально на своем компьютере или удаленно на компьютере студента.' Below the list, there are buttons for 'Создать', 'Удалить', 'Запустить удаленно', and 'Запустить локально'. The 'Имя:' field contains 'ArtRage', the 'Исполняемый файл:' field contains 'C:\Program Files\Ambient Design\ArtRage 2\A...', and the 'Режим приложения:' dropdown is set to 'Нормальное окно'. A 'Сохранить' button is at the bottom right of the dialog box.

Учитель запускает программу на нетбуках учеников удаленно, используя функцию программы Classroom Management «Удаленная команда» - запустить приложение.

The system tray area on the right side of the interface includes several controls: 'Без звука', 'Автоматическое', 'Отключить режим "Без клика"', and 'Управление классом'. Below these are sections for 'Событие' and 'Сообщение'. The 'Сообщение' section contains a list of student activities with timestamps: 'Ученик18: В сеансе (8.42.24)', 'Ученик18: Выход (9.03.41)', 'Червяков: В сеансе (9.05.59)', 'Овсянников: В сеансе (9.06.09)', 'Склад: В сеансе (9.06.17)', 'Якуш: В сеансе (9.06.25)', 'Петренко: В сеансе (9.06.33)', 'Макуха: В сеансе (9.06.43)', 'Рыбин: В сеансе (9.06.49)', 'Рожков: В сеансе (9.06.52)', 'Алтухова: В сеансе (9.07.07)', 'Ерин: В сеансе (9.10.07)', 'Лацыгин: В сеансе (9.10.20)', 'Селиванова: В сеансе (9.10.59)', and 'Кантерова: В сеансе (9.11.53)'.

# Интерфейс программы



Выбор масштаба холста

Строка Меню. Перечислены все действия в программе

Отмена действий

Панель *Настройка инструментов.*

Панель *Выбор инструментов*, с помощью которой можно выбрать инструмент для рисования.  
Инструменты на панели :  
*Внешняя линия:* масляная кисть, карандаш, мастихин, распылитель.  
*Средняя линия:* мелки, блестки, валик, тюбик с краской.  
*Внутренняя линия:* пипетка, фломастер, пастель, ластик.  
В углу панели показан тип отпечатков инструментов и расположены кнопки «-» и «+» для масштабирования размера отпечатка.

Панель *Слои.*  
Слои можно перемещать относительно друг друга и трансформировать (перемещение, масштабирование и вращение рисунков только на одном слое!)

*Цветовая панель* (выбор цвета).  
Справа на *Цветовой панели* представлена растяжка оттенков цвета от белого до черного..  
В нижней части *панели* расположен бегунок *Металл* для добавления цветам металлического блеска.

Панель *Инструменты* для работы с холстом. (перенос, поворот, масштабирование холста, использование шаблонов и трафаретов для рисования, загрузка фотографий и рисунков).

50%

Шаблоны Паузы Рис. исх.

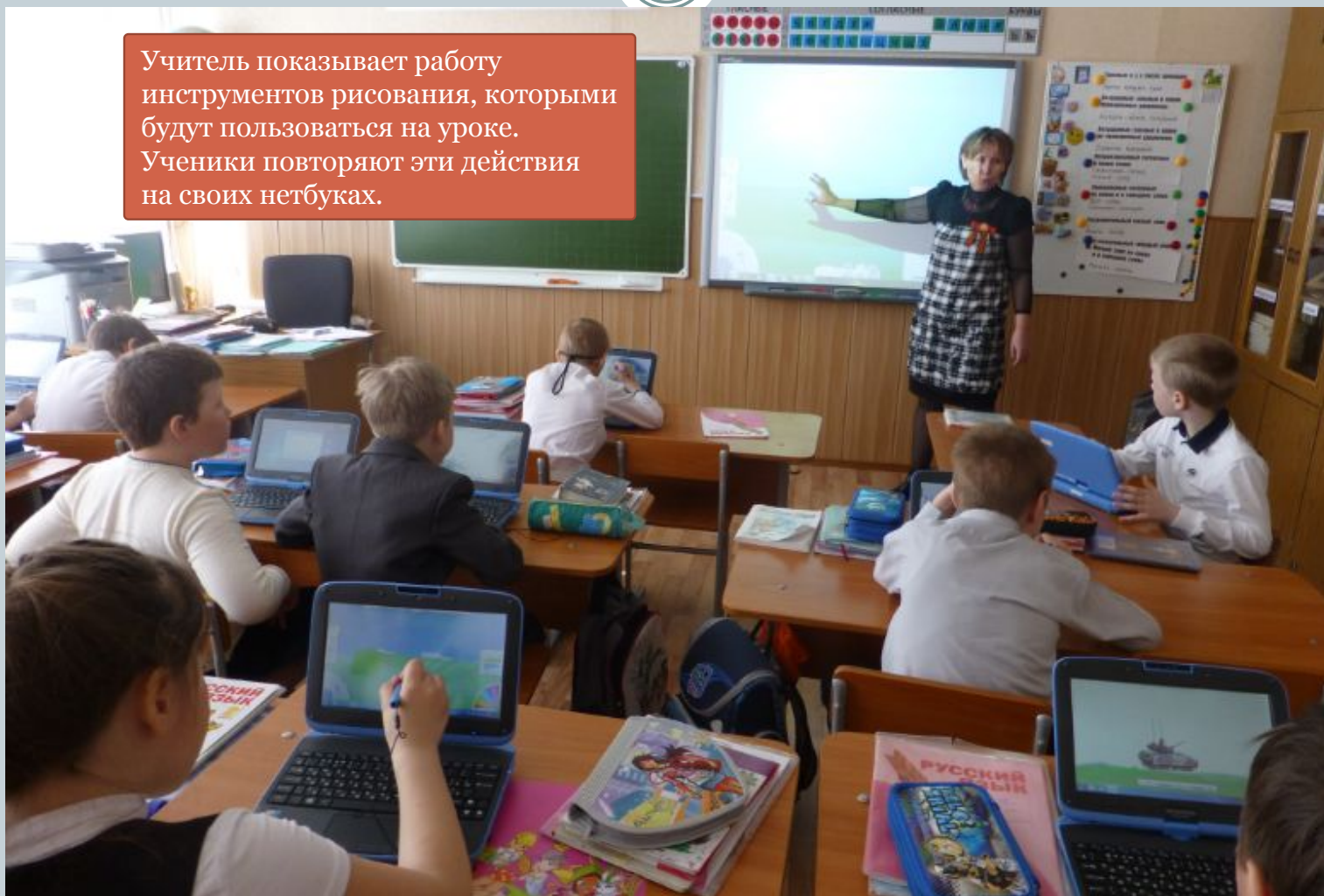
Добавить уровень

Металл

# Работа с инструментами рисования



Учитель показывает работу инструментов рисования, которыми будут пользоваться на уроке. Ученики повторяют эти действия на своих нетбуках.



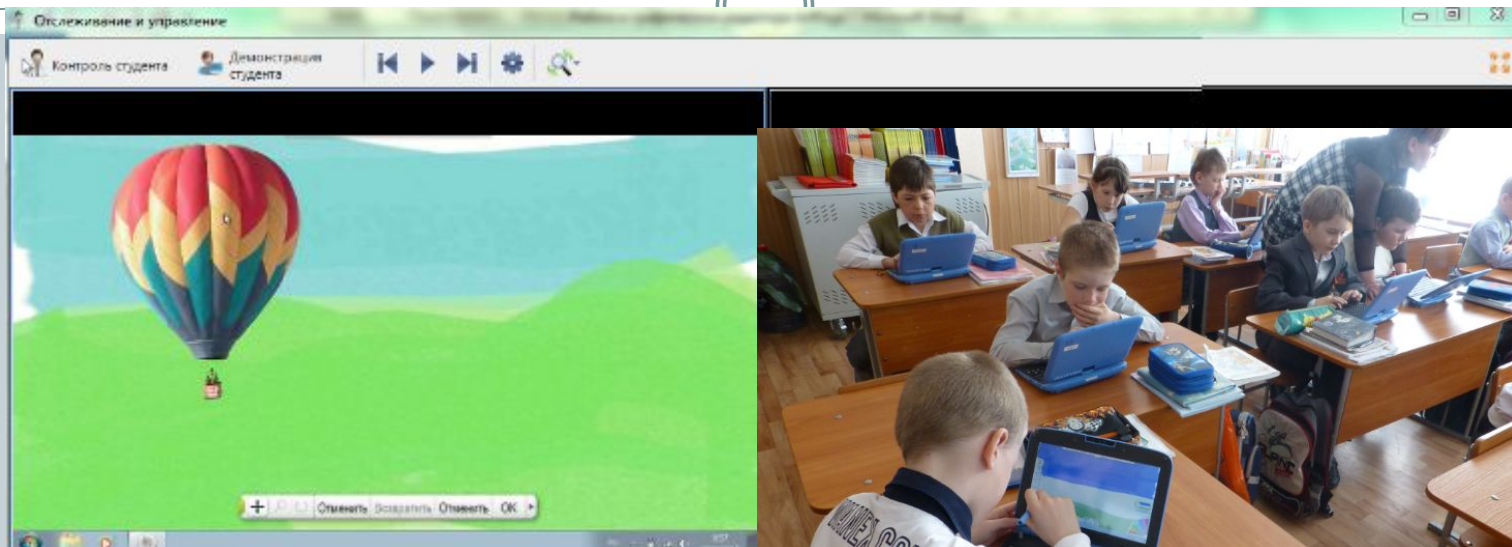
# Самостоятельная работа



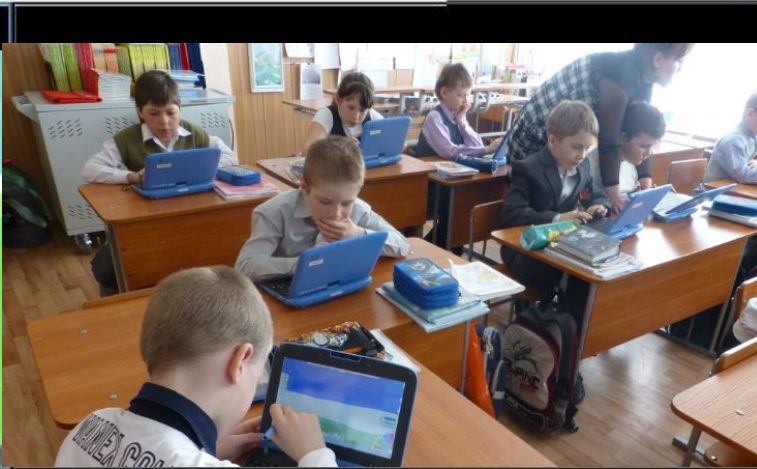
## Алгоритм создания рисунка

1. Придумать тему будущего рисунка.
2. Если холст не чист, очистить его (панель *Слои* – очистить слой) или выбрать пункт меню «Файл» - *новое изображение* (можно задать фон рисунка, размер и тип холста).
3. Создать фон рисунка, используя инструмент «Валик» (кисть, распылитель).
4. Добавить уровень, чтобы новый объект рисунка можно было изменять после создания (перемещать, изменять размер).
5. Нарисовать новый объект, используя инструменты рисования (человека, дом, дерево, животных, машину и т.п.). Объект можно рисовать в любом месте и любого размера.
6. Применить «Трансформирование содержания уровня» для изменения размеров объекта и перемещения его в нужное место.
7. Для добавления новых рисованных объектов повторить пункты 4, 5, 6.
8. Для использования трафаретов добавить новый уровень и выбрать «Шаблоны», в открывшемся окне выбрать трафарет. Выбрать инструмент «Распылитель» и закрасить область трафарета. При необходимости применить пункт 6.
9. Для добавления в рисунок готовых объектов (графических файлов) выбрать пункт меню «Файл» - «Импортировать изображение в уровень», указать месторасположение, выбрать файл (jpeg, gif, png, bmp, tiff). Применить «Трансформирование содержания уровня» для изменения размеров объекта и перемещения его в нужное место.
10. Для добавления новых готовых объектов повторить пункт 9.
11. После завершения слои можно объединить, панель *Слои* – слить все слои.
12. Для сохранения рисунка выбрать пункт меню «Файл» - «Сохранить изображение». Рисунок сохранится в формате программы ArtRage и его в дальнейшем можно будет редактировать (сохраняется многослойность).
13. Для сохранения рисунка в формате jpeg, gif, png, bmp, tiff, psd выберите пункт меню «Файл» - «Экспортировать как изображение». Его можно будет просматривать в других программах.

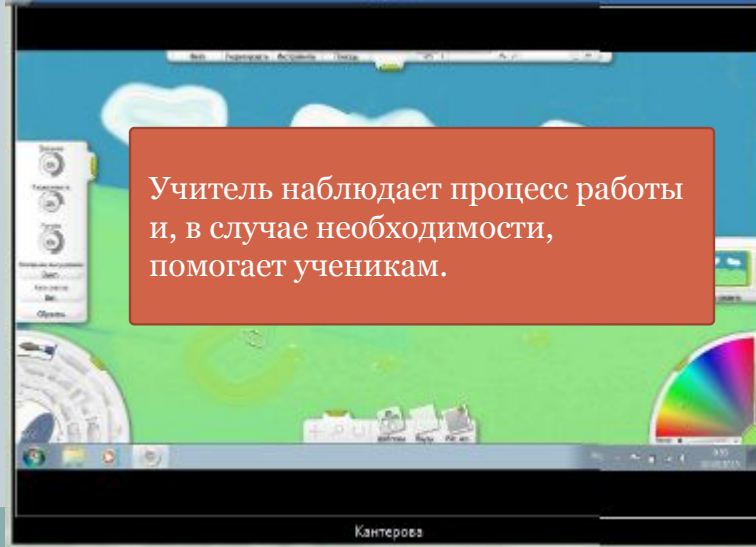
# Отслеживание и управление




The top-left window shows a game titled "Отслеживание и управление" (Monitoring and Management). It features a hot air balloon on a green field. The interface includes a toolbar with "Контроль студента" (Student Control) and "Демонстрация студента" (Student Demonstration) buttons, along with navigation and settings icons. A status bar at the bottom of the window displays the name "Антулова".



The top-right window is a photograph of a classroom. Several students are seated at desks, each with a laptop. A teacher is standing and interacting with one of the students. The name "Ерми" is visible at the bottom of the window.



The bottom-left window shows a drawing application interface. A red text box is overlaid on the screen, containing the text: "Учитель наблюдает процесс работы и, в случае необходимости, помогает ученикам." (The teacher observes the work process and, if necessary, helps the students.) The name "Кантерова" is visible at the bottom of the window.



The bottom-right window shows a file explorer window with a grid of animal icons. The name "Лыткин" is visible at the bottom of the window.



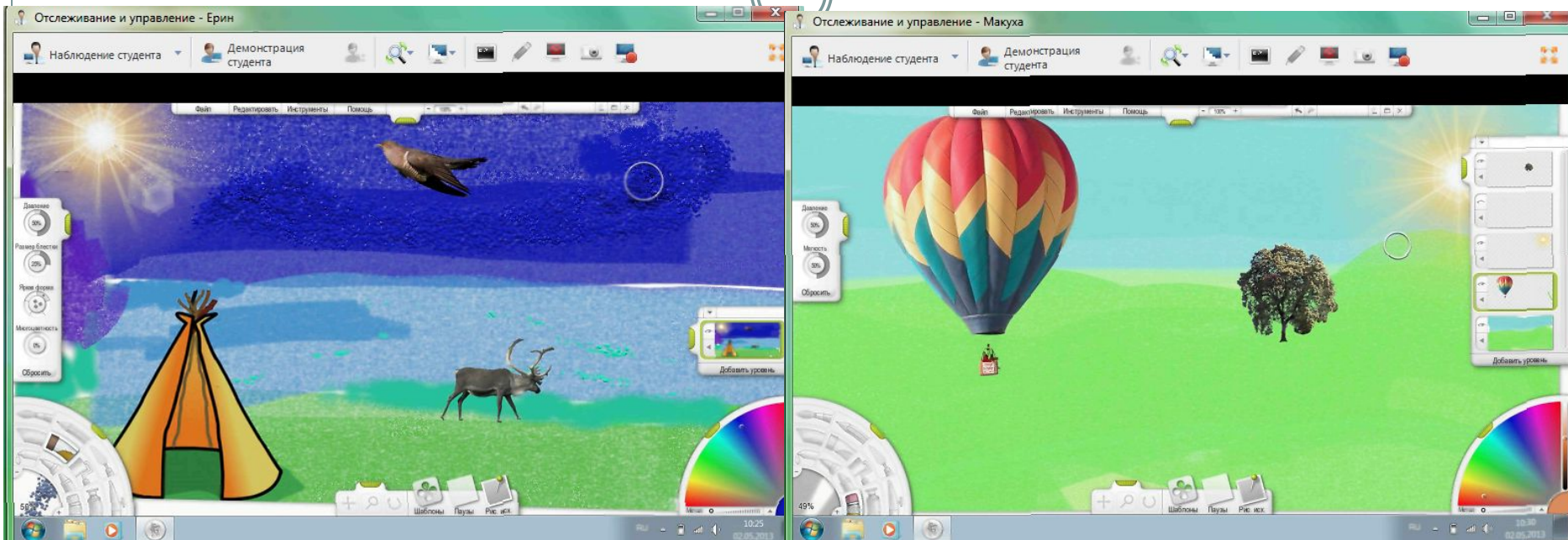
# Обсуждение. Выбор лучших работ.



Дети поочередно высказывают свое мнение и называют понравившуюся им работу



# Лучшие работы



# Итоги



## Как вам понравился графический редактор ArtRage?

1. Программа очень проста в усвоении.
2. Разнообразие инструментов рисования позволяет создавать рисунки разного жанра.
3. Можно создавать несколько независимых слоёв, что даёт возможность изменения объектов рисунка после их создания.
4. Можно встраивать готовые заготовки объектов рисунка, тем самым вовлекая в процесс тех, у кого не получается работать кистями.

## На каких уроках ещё можно использовать ArtRage?

1. На уроках ИЗО
2. На уроках окружающего мира при работе с контурными картами для обозначения границ, нанесения на карту меток, названий и т.п.
3. На уроках русского языка, при работе с карточками (разбор слова по составу, выделение грамматической основы и других)
4. В проектной деятельности.

