

Карта задания 16. Моделирование визуального объекта

Урок 1

Выполним стенд “Азбука”, по стихотворению С. Михалкова “Лесная академия”. Подберем картинки объектов к буквам с помощью поиска в Интернете.

Распечатаем картинки и наклеим на стенд рядом с буквой.

Оформим спектакль по стихотворению.

Герои стихотворения – насекомые: Майский Жук, Шмель и Муха, Стрекоза, Кузнечик, Клоп, Комарик, Муравей, Паук, Таракан, Сверчок. Рассмотрите их в энциклопедии насекомых. (<http://coleop123.narod.ru/>)



Посмотрите, как изобретательна природа! Вы сможете подготовить спектакль по этому стихотворению! Но вам понадобятся костюмы. Пусть это будут головные уборы с изображением героев стихотворения. Придумайте – как сыграть спектакль. Распределите роли между героями и слова стихотворения.

Шмель и Муха пусть скажут слова:

Шмель: А – АКУЛА, Б – БЕРЕЗА,

Муха: В – ВОРОНА, Г – ГРОЗА...

А слова от автора будет говорить Майский жук.

ЛЕСНАЯ АКАДЕМИЯ

(По старинной детской песенке)

Как-то летом, на лужайке,
Очень умный Майский Жук
Основал для насекомых
Академию наук.

Академия открыта!
От зари и до зари
Насекомые лесные
Изучают буквари:

А - АКУЛА, Б - БЕРЕЗА,

В - ВОРОНА, Г - ГРОЗА...
- Шмель и Муха, не жужжите!
Успокойся, Стрекоза!

Повторяйте, не сбивайтесь:
Д - ДОРОГА, Е - ЕНОТ...
Повернись к доске, Кузнечик!
Сел ты задом наперед!

Ж - ЖУРАВЛЬ или ЖАБА,
З - ЗАБОР или ЗМЕЯ...
- Не смейся Клопа, Комарик,
Пересядь от Муравья!

И - ИГОЛКА, К - КРАПИВА,

Л - ЛИЧИНКА, ЛИПА, ЛУГ...
- Ты кому расставил сети?
Убирайся, злой Паук!

М - МЕДВЕДЬ, МЫШОНОК, МОРЕ.

Н - НАЛИМ, а О - ОЛЕНЬ...

- В академию не ходят
Те, кому учиться лень!

П - ПЕТРУШКА,

Р - РОМАШКА,
С - СУЧОК или СМОРЧОК...
- Таракан, не корчи рожи!
Не подсказывай, Сверчок!

Т - ТРАВИНКА, У - УЛИТКА,

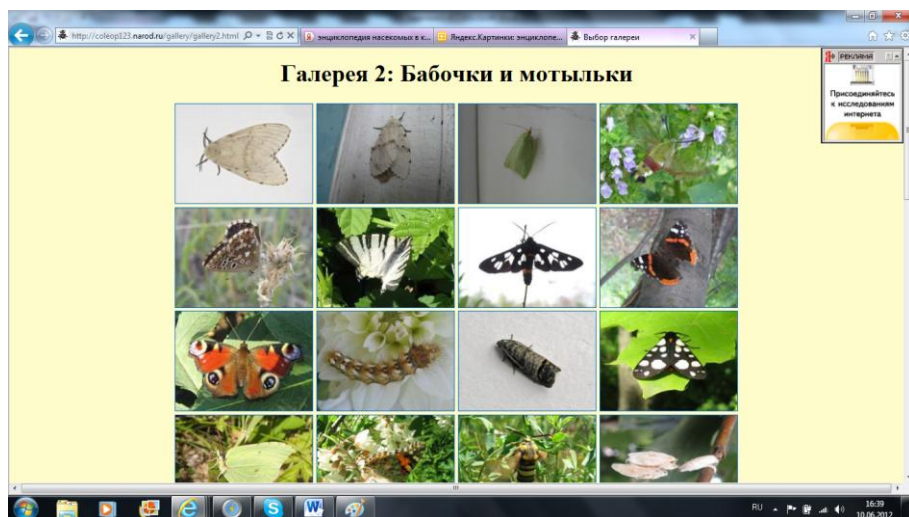
Ф - ФИАЛКА, Х - ХОРЕК...
- После первой перемены
Мы продолжим наш урок!

Учат азбуку букашки,
Чтобы грамотными стать,
Потому что это мало -
Только ползать и летать!

Разбейтесь на группы и подготовьте поделку – изображения на бумаге – других героев стихотворения: Майский Жук, Шмель, Муха, Стрекоза, Кузнечик, Клоп, Комарик, Муравей, Паук, Таракан, Сверчок

(по одному в каждой группе). Для этого на ободок (из бумаги) для головы прикрепите сделанное вами с помощью компьютера и распечатанного на бумаге изображение насекомого.

Мы разберем, как изображать насекомых на примере бабочки – символа красоты.

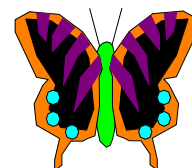


Материалы <http://coleop123.narod.ru/>

Давайте вместе сконструируем бабочку. Остальные картинки вы сделаете сами, каждый – свою.



Работая компьютерными инструментами можно сделать работу красивой. Ведь компьютерные инструменты легко устраняют наши ошибки: помарки, исправления, пролитую компьютерную краску, неправильный ответ. Мы его просто отменяем, и у нас нет испорченных страниц, рисунков, испачканных книг. Красоту может создавать природа, труд человека, а компьютер поможет нам выполнить работу быстро и аккуратно.



Давайте проведем конкурс красоты «Бабочка». Пусть наши бабочки будут так же прекрасны, как и настоящие. Посмотрим энциклопедию бабочек, школьную коллекцию.

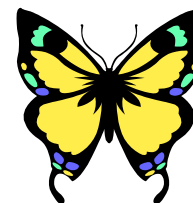


Давайте рассмотрим бабочку.

Заметим, что она состоит из двух совершенно одинаковых крылышек. Каждое крылышко в свою очередь составлено из двух частей разной формы и расцветки.

Приготовим кусочки, с помощью которых будем собирать наших бабочек и раскрашивать их. Заготовим овал, треугольник, ромб. Вырежем их из плотной бумаги. Можно воспользоваться специальной линейкой с прорезями этих фигур.

Лист бумаги разделим пополам вертикальной линией, проведем по центру горизонтальную линию и сделаем сгиб по ней. Установим две любые фигуры, собирая из них верхнюю и нижнюю части одного (левого или правого) крыла. Обведем контур краской и сложим лист по вертикали. Получим отпечаток контура второго крыла. Распишем крылья узорами.



Мы воспользовались инструментами рисования: фигуры, краска, карандаш, отразить.

Урок 2.



Используем такие же инструменты компьютерного рисования: фигуры (овал, прямоугольник), инструменты «наклонить» и «отразить». Учитель поможет вам.

Работаем по плану:

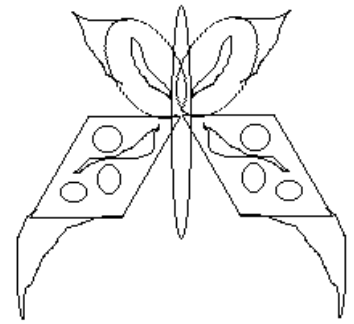
1. Установим фигуру для верхней части правого крыла
2. Выделим ее контуром и наклоним ее вправо на 20 градусов (команда «рисунок», «наклонить»)
3. Установим фигуру для нижней части правого крыла
4. Выделим ее контуром и наклоним ее на –20 градусов (то есть в другую сторону) (команда «рисунок», «наклонить»)
5. Соберем крыло, приблизив одну деталь к другой
6. Нарисуем узоры на крыле (инструмент «карандаш»)
7. Выделим все крыло и скопируем его (команда «правка», «копировать», «вставить»)
8. Отразим «слева направо» (команда «Рисунок», «отразить»)

Распечатайте вашу бабочку, раскрасьте по распечатке.

Вырежьте и наклейте ваших бабочек-красавиц на стенд.

Самыми красивыми в этом конкурсе были вы, потому что своими руками, знаниями и умениями сотворили красоту. Вашим помощником был компьютер. Благодаря ему работа получилась аккуратная, точная.

Желаем вам в дальнейшем все более полно пользоваться компьютером для достижения красоты в вашем труде – учебе и учиться у природы творить красоту.



Подготовьте костюмы – головные уборы с изображением насекомых из стихотворения Лесная азбука.



Проведите репетиции спектакля.

Сыграйте спектакль для ваших родителей в классе. Запишите выступление на видеокамеру и фотоаппарат. Оформите презентацию по спектаклю.

Итоговое задание.

Теперь вы многое научились делать. Примените свои умения – самостоятельно подготовьте декорации и сыграйте спектакль Муха-Цокотуха по произведению К.И. Чуковского. Сделанные по заданию костюмы вам пригодятся и для этого спектакля.