

Урок 5. 6 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Векторний графічний редактор. Засоби графічного редактора

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з поняттям векторного графічного редактора, особливостями побудови й опрацювання векторних зображень;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати інформаційну культуру, логічне мислення, пам'ять; формувати вміння узагальнювати, міркувати;
- ✓ **виховна:** виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

Обладнання: комп'ютери кабінету з виходом в мережу Інтернет, мультимедійний проектор, презентація уроку, електронні матеріали (ФАЙЛИ-ЗАГОТОВКИ) до підручника "ІНФОРМАТИКА 6 КЛАС" Морзе Н.В. та ін..

Завантажити можна за посиланням: inf6-m.blogspot.com

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.

(Створено в навчальних цілях за підручником «Інформатика 6 клас»/Н.В. Морзе, О.В. Барна, В.П. Вембер, О.Г. Кузьминська. – К.: УОВЦ «Оріон», 2017 www.orioncentr.com.ua, inf6-m.blogspot.com/)



ХІД УРОКУ

I. Організація класу до уроку

- 1) Привітання із класом (слайд 1)
- 2) Повідомлення теми і мети уроку (слайд 2-3)

II. Актуалізація опорних знань учнів

Пригадай (слайд 4):

1. За допомогою яких фігур можна створювати зображення в середовищі текстового процесора?
2. Які інструменти використовують для форматування зображень?

Онлайн-тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 2
<http://testinform.in.ua/category/6-klas/>

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. **Для чого використовують векторні графічні редактори? (слайд 6-7)**
2. **Які засоби векторного графічного редактора використовують для створення графічних об'єктів? (слайд 8-15)**

IV. Формування практичних умінь і навичок

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм. (Інструктаж з правил техніки безпеки)

Завдання 1. Середовище Inkscape (слайд 16)

Ознайомтеся із призначенням інструментів векторного графічного редактора *Inkscape*, особливостями малювання фігур та налаштування їхніх властивостей.

Завдання на с.25-26 підручника

Завдання 2. Зірочка (слайд 17)

Склади алгоритм створення «чарівної квітки» (мал. 2.11) в середовищі текстового процесора. Передбач групування всіх складових в один об'єкт.

Завдання на с.26 підручника

Завдання 6. Міркуємо (слайд 18)

Малюнок тури в шахових фігурах (мал. 3.12) Максим виконав за допомогою інструментів графічного редактора *Inkscape*. Визнач, який інструмент застосовано та які трансформації використано при цьому. Спробуй намалювати подібний малюнок.

Завдання на с.28 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 19)

1. Для чого призначені векторні графічні редактори?
2. Для чого в графічному редакторі використовують лінійку й сітку?
3. Які графічні примітиви можна використовувати у векторному графічному редакторі *Inkscape* для створення зображень? Які властивості об'єктів при цьому можна змінювати?
4. Які способи заливки можна застосувати до об'єктів зображення?
5. За допомогою яких засобів можна обертати, відображати й масштабувати об'єкти?

Рефлексія (слайд 20-23)

- ☐ Що нового сьогодні дізналися?
- ☐ Чого навчилися?
- ☐ Що сподобалось на уроці, а що ні?
- ☐ Чи виникали труднощі?

VI. Домашнє завдання (слайд 24)

Опрацювати параграф підручника п.3

