

Урок 6. 6 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Особливості побудови й опрацювання векторних зображень

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з засобами векторного графічного редактора для побудови 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. Як намалювати пряму лінію в графічному редакторі Paint?

2. Які інструменти можна використати для малювання кривої в графічному редакторі Paint?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

- 1) **Як створювати малюнки з кривих і ламаних? (слайд 5-6)**
- 2) **Які дії можна виконувати з контурами фігур?**
- 3) **(слайд 7-8)**

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. Листок (слайд 9)

Засобами графічного редактора **Inkscape** створити зображення листка за зразком (мал. 4.2).

Завдання на с.31-32 підручника

Завдання 2. Мітка на карті (слайд 10)

Засобами графічного редактора **Inkscape** створи зображення мітки для позначення об'єкта на карті (мал. 4.6).

Завдання на с.33 підручника

Завдання 1. Працюємо в парах (слайд 11)

Ознайомтесь з галереєю зображень, створених засобами графічного редактора **Inkscape** <http://inkscape.deviantart.com/favourites/?offset=72>. Обговоріть, які фрагменти зображень могли бути створені за допомогою кривих Безьє.

Завдання на с.34 підручника

Завдання 6. Міркуємо (слайд 12)

Для оформлення крамниці Наталя в середовищі графічного редактора **Inkscape** розробила наліпку на шафку для речей (мал. 4.10). Встанови, які інструменти графічного редактора вона використала. Спробуй відтворити вказаний малюнок тільки з допомогою геометричних фігур та їх трансформації.

Завдання на с.34 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 13)

1. Які особливості малювання ліній у графічному редакторі *Inkscape*?
2. Як змінити форму кривої після її побудови?
3. Які дії можна виконувати з контурами фігур?

Рефлексія (слайд 14-17)

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

VI. Домашнє завдання (слайд 18)

Опрацювати параграф підручника п.4

