

Урок 46. 8 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Графічне відображення даних мовами програмування.
Відображення рисунків із зовнішніх файлів

Мета (слайд 3):

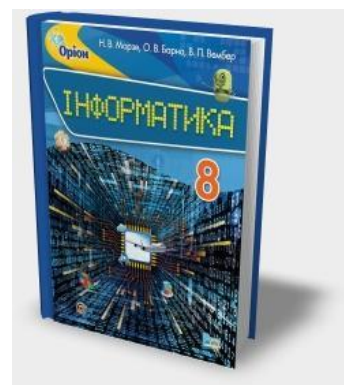
- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з тим, як у середовищі програмування *Lazarus* використовують малюнки, збережені в зовнішніх файлах;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки;
- ✓ **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 8 КЛАС" Морзе Н.В., Барна О.В., Вембер В.П.

Завантажити можна за посиланням:
<http://urokinformatiki.in.ua/fajli-zagotovki-z-informatiki/>

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.

(конспект уроку та презентація розроблені на основі матеріалу підручника «Інформатика (Морзе, Барна, Вембер) 8 клас»)



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

Повторення (слайд 4):

1. Які інструменти малювання використовують у середовищі графічного

- редактора?
2. Як створюють та змінюють формат малюнків у середовищі текстового процесора?
 3. Чим відрізняються малюнки, створені у графічному редакторі та текстовому процесорі?
 4. Засоби для малювання в навчальному середовищі створення та виконання алгоритмів *Скретч*.

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. Як у середовищі програмування *Lazarus* використовують малюнки, збережені в зовнішніх файлах? (слайд 5-9)

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. *Озон* (слайд 10)

У середовищі програмування *Lazarus* створіть проект, форма якого містить малюнок, що збережений у файлі *Ozon.jpg* у папці *Програмування*. При натисненні кнопки Збільшити розміри малюнка збільшуються (імітується ефект наближення, мал. 27.5).

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

Завдання на с. 183 підручника

Завдання 2. *Працюємо самостійно* (слайд 11)

Створіть проект *Полюси магнітів*, який містить два малюнки магнітів, розташованих один навпроти одного. Потрібні зображення збережені в папці *Програмування* у файлах *Магніт 1*, *Магніт 2*. Коли клацнути мишею на лівому малюнку, вони обидва наближаються один до одного, а на правому – віддаляються.

Завдання на с. 190 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 12)

1. Як у проектах, розроблених у середовищі програмування *Lazarus*, розміщують графічні зображення на формі? Яке їх призначення?
2. Які засоби передбачені в середовищі програмування *Lazarus*, щоб додані на форму малюнки не спотворювались, збільшувались, імітували рух?

Рефлексія (слайд 13-16)

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

☐ Чи виникали труднощі?



VI. Домашнє завдання (слайд 17)

Опрацювати параграф підручника п.27 с. 181-183