

Тема: Завдання прості і складні. Послідовність розв'язування складного завдання. Конструювання. Графічний редактор.

Очікувані результати:

- ✖ 2 ІФО 2-2.4-2 - створює прості малюнки за допомогою цифрових пристроїв та програм
- ✖ 2 ІФО 3-2.5-2 - обґрунтовує причини своїх рішень
- ✖ 2 ІФО 5-4.3-2 - не списує і не дає списувати, аргументовано доводячи, чому
- ✖ 2 ІФО 2-2.4-7 використовує основні інструменти для створення та редагування простих інформаційних продуктів

Обладнання та наочність: комп'ютери, підручники, презентація.

Хід уроку

I. Організаційний момент

- *Привітання з класом*
Доброго дня, дітки.
- *Повідомлення теми і мети уроку*

II. Повторення вивченого матеріалу

Завдання 1

1. Розшифруйте приклади. Впишіть цифри в кожну фігуру.

$$\triangle + \triangle = 10$$

$$\bigcirc + \bigcirc + \bigcirc + \bigcirc + \bigcirc = 10$$

$$\bigcirc + \triangle + \square = 10$$

$$\square + \square + \diamond = 10$$

Завдання 2.

1 ↗	6 →	1 ↘	1 ↑	1 ↗	1 →	1 ↘	1 ↓
1 ↗	6 →	1 ↘	2 ↙	6 ←	1 ↘	2 →	2 ↘
2 ↓	2 ←	4 ↖	9 ↓	1 ←	9 ↑	4 ↙	2 ←
2 ↑	2 ↗	2 →	1 ↗	6 ←	2 ↖		

III. Мотивація навчальної діяльності

1. Невелика деревина,
Із графіту середина,
Всім потрібна, щоб писати,
Щоб картини малювати. (*Олівець*)

2. Дерев'яний та довгенький,
Хвостик в нього є маленький.
Як у фарби хвіст мочає –
Все довкола розцвітає. (*Пензлик*)



3. Я негарно написала,
А вона усе злизала,
Олівців моїх сусідка,
Ця вертлява буквоїдка. (*Гумка*)



4. Пензлик, аркуш та вода...
Де ж малюнок? От біда!
Що іще забув я взяти,
Щоб пейзаж намалювати? (*Фарби*)



IV. Повідомлення теми та мети уроку

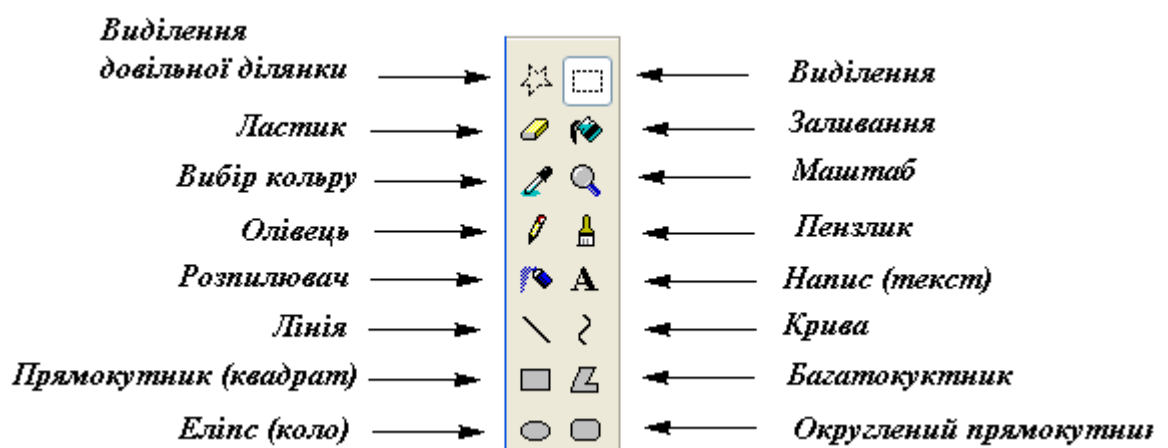
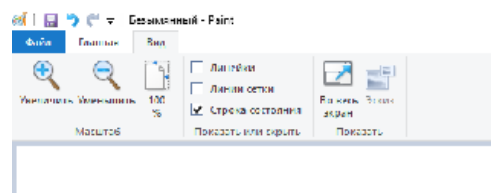
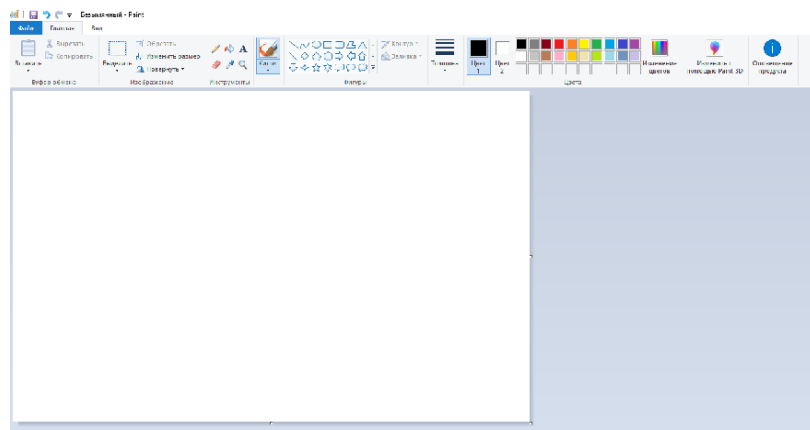
V. Вивчення нового матеріалу

Paint – це графічний редактор, що створює зображення у вигляді набору пікселів. Інструментами редактора можна створювати контури і виконувати заливання кольором, малювати прямі і криві лінії, імітувати малювання олівцем і пензлем, вирізати, копіювати і вставляти різні фрагменти зображення тощо. Про всі можливості Paint ви дізнаєтеся сьогодні і наступних уроках.

Середовище графічного редактора

Графічний редактор Paint входить у стандартний набір програм Windows. Запуск програми здійснюється натисканням на кнопку Пуск на панелі задач і вибором команди Пуск → Програми → Стандартні → Paint. Після запуску відкривається наступне вікно.

Вікно редактора Paint містить елементи, звичайні для вікон Windows-додатків: заголовок, кнопки керування вікном, рядок меню, робочу ділянку, смуги прокручування, рядок статусу й обрамлення. Крім цього, у вікні Paint розміщені елементи, властиві саме графічним редакторам. – панель інструментів і палітра кольорів.

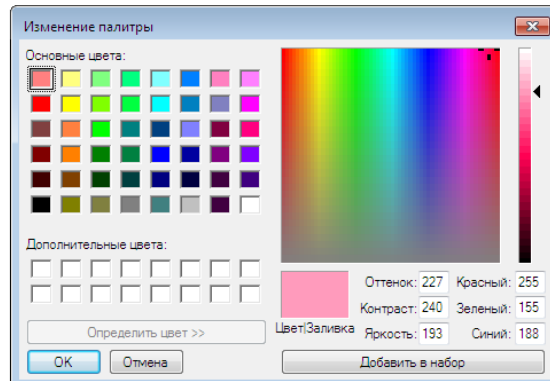
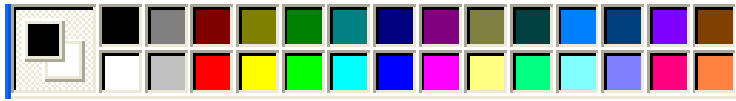


Панель інструментів у лівій частині вікна містить 16 кнопок-піктограм. Призначення кожної кнопки ви можете прочитати на спливаючій підказці, що з'являється при наведенні на неї вказівника миші. Серед інструментів панелі є: **Олівець, Пензлик, Ластик (гумка), Розпилювач, Заливка, Вибір кольору** тощо.

Вибір кольорів для ліній і тла

Інший характерний елемент вікна Paint – палітра кольорів – розміщений у нижній частині екрана. Зліва на панелі палітри є два квадрати, що

перекриваються, з яких верхній пофарбований в основний колір, а нижній – у фоновий колір. Основний колір використовується для зафарбовування ліній, меж об'єктів і тексту. Фоновий колір застосовується при заливанні об'єктів із замкнутими межами і фону напису.



Основний колір обирається клацанням лівої кнопки миші по одному з квадратів колірної палітри, а колір фону – клацанням правої кнопки.

Фізкультхвилинка

VI. Усвідомлення набутих знань, формування вмінь та навичок

Створення малюнків за зразком

VII. Підсумок уроку. Рефлексія

Вправа «Ланцюжок висловлювань»

- Сьогодні я навчився ...
- Цікаво було ...
- Важко було ...