

Тема (слайд 2): Побудова зображень у векторному графічному редакторі.

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** навчити учнів будувати зображення у векторному графічному редакторі;
- ✓ **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 9 КЛАС" Морзе Н.В. та ін..

Завантажити можна за посиланням: inf9-m.blogspot.com

Тип уроку: урок формування умінь і навичок.

(Створено в навчальних цілях за підручником «Інформатика 9 клас»/Н.В. Морзе, О.В. Барна, В.П. Вембер, О.Г. Кузьминська. – К.: УОВЦ «Оріон», 2017 www.orioncentr.com.ua, inf9-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

Онлайн тестування (слайд 4):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 14:

<http://testinform.in.ua/category/9-klas/>

ТЕСТ 14 (9 КЛАС)

ВЕКТОРНИЙ ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР



Розпочати тестування

III. 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 2. Працюємо самостійно (слайд 5)

Створіть засобами векторного графічного редактора піктограми для позначення прогнозу погоди (мал. 24.23).

Завдання на с. 174 підручника

Завдання 3. Працюємо самостійно (слайд 6)

Створіть засобами векторного графічного редактора інструменти для програвача мультимедіа (мал. 24.24). Розробіть власний дизайн інструментів.

Завдання на с. 174 підручника

Завдання 4. Працюємо самостійно (слайд 6)

Створіть інформаційні таблички для кабінета фізики, хімії чи біології, які міститимуть назву кабінету, його логотип – маленьке зображення, що відображає відповідну науку, назву класу.

Завдання на с. 174 підручника

Завдання 4. Досліджуємо (слайд 7)

Дослідіть особливості створення фігурного тексту в середовищі графічного редактора **Inkscape**. Скористайтеся інструкціями за адресою <http://inkscape.paint-net.ru/?id=23>.

Завдання на с. 174 підручника

IV. Підсумок уроку

Рефлексія (слайд 8-11)

- ☐ мені було незрозуміло...;
- ☐ у мене виникли такі запитання...;
- ☐ я не впорався з такими завданням...;
- ☐ мені сподобалось і я буду використовувати...

V. Домашнє завдання (слайд 12)

Повторити матеріал підручника п.24.1-24.5



