

## Урок 15

### **Тема: Як працювати з текстом у графічному редакторі**

#### **Мета:**

- повторити відомості про інтерфейс графічного редактора Paint, повторити призначення і характеристики інструментів;
- розвивати алгоритмічне мислення;
- виховувати наполегливість у навчанні.

**Обладнання та програмне забезпечення:** програма Paint

**Вимоги до учнів:** знати основні інструменти графічного редактора Paint; команди «зберегти», «відкрити», «очистити», «відмінити»; призначення графічного редактора.

### *Хід уроку*

#### I. **Організаційний момент**

#### II. **Актуалізація опорних знань**

##### 1. **Розминка**

Дайте відповіді на запитання:

- Як називається богатырське число? (три)
- Сума яких чисел, розташованих поруч, дорівнює 9? (4 і 5)
- Скільки часу вміщується у добу? (24 години)
- Студент ліг спати о 9 годині, а будильник поставив на 10. Скільки часу проспав студент? (1 годину)
- Якщо до полудня залишилося 5 годин, то котра зараз година? (7 година ранку)
- Яка цифра на циферблаті розташована навпроти 2? (7)

##### 2. **Повторення правил ТБ**

##### 3. **Аналіз контрольної роботи**

#### III. **Вивчення нового матеріалу**

##### 1. **Мотивація навчальної діяльності**

##### 2. **Оголошення теми і мети уроку**

##### 3. **Ознайомлення з новим матеріалом**

Розповідь про можливості і галузі використання комп'ютерної графіки. Повторення можливостей графічного редактора Paint, його інтерфейсу.

Розповідь учителя поєднується з роботою із зошитом: завантаження графічного редактора та завдання 1 (відповіді: виділення довільної області, гумка, вибір кольору, олівець, розпилювач, лінія, прямокутник, еліпс, вилічення прямокутної області, заливка, масштаб, пензель, уведення тексту, крива лінія, багатокутник, округлений прямокутник)

##### 4. **Фізкультхвилинка**

Вітер віє-повіває,  
Орач сіє-посіває.  
Рости, рости, жито,  
Силою налите.  
Рости, рости, пшениця,  
Сонечка сестричка.  
Як посіємо зерно,  
Знов за парти сядемо.

#### IV. **Практична робота**

##### 1. **Робота із зошитом**

#### **Завдання 2.**

Відповіді: 2, 5, 1, 3, 6, 4

#### **Завдання 3.**

Відповіді: відміна дії; повернення дії, що відмінили

##### 2. **Робота з комп'ютером**

Учнів класу поділити на групи. Кожна група отримує своє завдання: намалювати дерево і квітку. Для виконання цього завдання учні можуть використовувати будь-які інструменти. Учитель збирає створені малюнки і на одному комп'ютері об'єднує дерева і квітки в картину «Сад». Обговорює з дітьми цю можливість комп'ютерної графіки.

3. *Релаксація*

V. *Пояснення домашнього завдання*

VI. *Підсумок уроку*