

## Урок

**Тема:** Програми для створення та змінювання графічних зображень

### Цілі уроку:

- ✓ **навчальна:** формувати уявлення про графічні редактори, познайомити учнів з основними операціями малювання в графічних редакторах, вчити створювати малюнки в середовищі графічного редактора, використовувати палітру кольорів
- ✓ **розвивальна:** розвивати уважність, пам'ять, мовлення, логічне мислення, навички самостійної роботи на комп'ютері;
- ✓ **виховна:** виховувати самостійність та відповідальність, працелюбність, акуратність у роботі;

### Хід уроку

#### I. Самовизначення до діяльності

*Пролунав дзвінок -*

*Починаємо урок.*

*Працюватимем старанно,*

*Щоб почути у кінці,*



*Що у нашій другій класі*

*Діти - просто молодці!!!*

#### II. Актуалізація знань

Світ яскравих фарб оточує нас з раннього дитинства. Спочатку ми зацікавлено розглядаємо навколишні предмети, потім ілюстрації до казок, які нам читають. Пізніше малюємо в альбомі самі. Але час не стоїть на місці. І на зміну олівцям, фломастерам та фарбам приходять сучасні пристрої та програми. А які саме, ми дізнаємося тоді, коли розгадаємо ребуси.

#### Розгадай ребуси:

	
Відповідь: <i>Графіка</i>	Відповідь: <i>Редактор</i>

Діти, а чи можна малювати без фарб, олівців та пензля?

#### III. Засвоєння нових знань (відкриття нового)

Шукаючи програму, за допомогою якої можна створити подарунок для Діма Дімича, Фіксики знайшли багато різних програм. Але які зможуть їм допомогти, вони не знають.

Виберіть програми, які допоможуть намалювати електронну листівку.



**Молодці! А як ви здогадалися? Правильно! Ці програми називаються Paint, Tux Paint, OO4Kids Draw.**

### Фізкультхвилинка

Ми по вулиці ідемо, гарно всі себе ведемо.  
Ось і «зебра», зупинись. Вліво, вправо подивись.  
Вільно скрізь, машин нема. Йду по «зебрі» прямо я.  
До театру ми прийшли, тихо в зал усі зайшли,  
Сіли на свої місця. Почалась вистава ця.

### IV. Узагальнення й систематизація знань з теми

**Paint** — простий растровий графічний редактор компанії Microsoft.

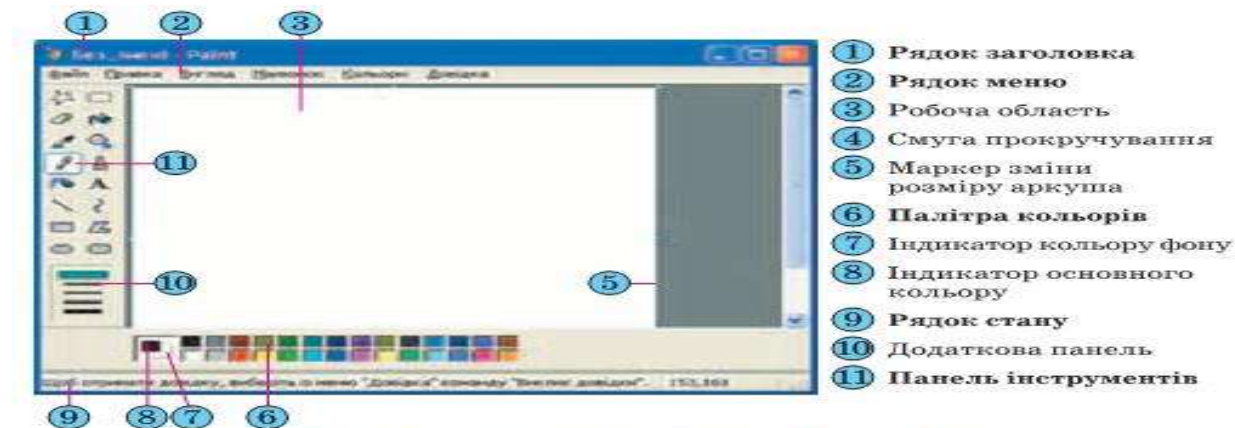


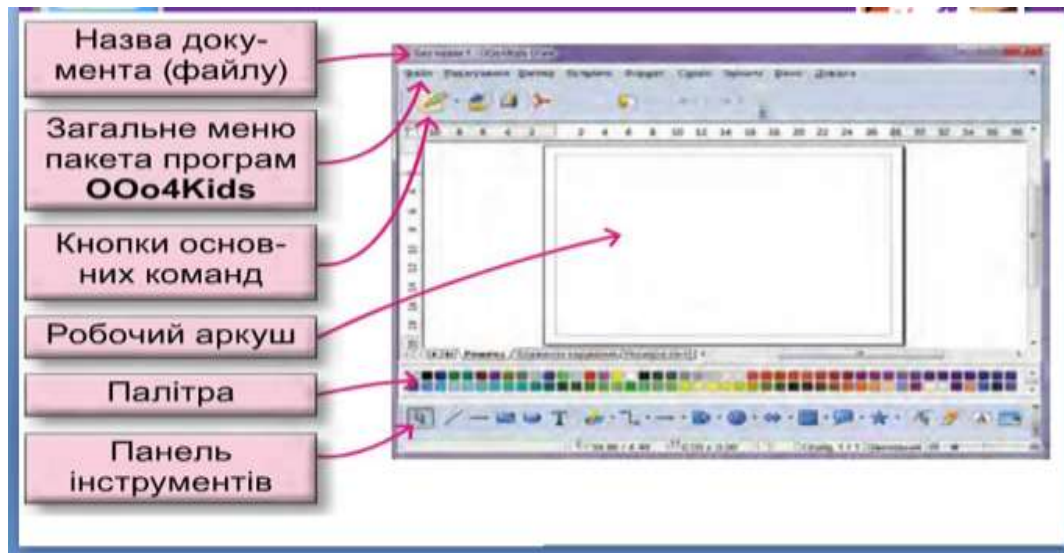
Рис. 7.11. Структура вікна Paint у Windows XP

### TUX Paint





У редакторі **OOo4Kids Draw** малюнок створюється з готових об'єктів: ліній, еліпсів, прямокутників, трикутників, зірок, стрілок та іншого. Кожний об'єкт має свої властивості: наявність зафарбування та контуру, колір зафарбування та контуру, стиль зафарбування та контуру та інше. Принцип малювання – це встановлення об'єкта на аркуш та зміна значень його властивостей й розміру та порядку відносно інших об'єктів, групування та поєднання з іншими об'єктами. Таке малювання більш схоже на конструювання.



#### IV. Застосування нових знань (робота за комп'ютером)

##### Робота за комп'ютером

1) Повторення правил безпечної поведінки за комп'ютером.



##### Алгоритм практичного завдання

1. Зайдіть в програму Paint.
2. Натисніть кнопку "Нова" на панелі інструментів.
3. Намалуйте нічне небо.

##### Вправи для очей.

Подивились вправо, вліво, вгору, вниз, собі на ніс!  
Знову вправо, знову вліво і покліпали очима!

#### V. Рефлексія

**Визнач назви позначок графічних редакторів, які зображено. Запиши їхні назви.**



**OOo4Kids Draw**



**Tux Paint**



**Paint**

**Слова-підказки: Блокнот, Tux Paint, Microsoft Word, Paint, OOo4Kids Draw, Microsoft Power Point.**

## **VI. Підсумок уроку**

### **Гра «Мікрофон»**

Закінчіть висловлення.

- Я тепер знаю, що...
- Я тепер умію...
- Мої враження..