

## Конспект уроку

**Предмет : Інформатика.**

**Тема заняття:** Побудова і редагування малюнка за допомогою графічного редактора MS Paint, проектування орнаменту.

**Вид заняття:** лабораторна робота.

**Метод проведення:** використання знань, умінь, навиків.

**Тип заняття:** практично-орієнтований.

**Мета:**

**Навчальна:** навчитися створювати малюнок, складати малюнок, використовуючи декілька однакових фрагментів; редагувати малюнок, закріпити навички роботи з командами Відобразити/ Повернути, Розтягнути/Нахилити; ознайомити з принципами композиційної побудови.

**Виховна:** формування національної самосвідомості, виховання інтересу до предмету, інформаційної культури та комп'ютерної грамотності, отримання практичних навичок з даної теми.

**Розвиваюча:** розвивати пізнавальний інтерес, творчу активність студентів, навички роботи на комп'ютері.

**Хід заняття:**

### **I. Організаційний момент.**

**Створення позитивного емоційного настрою студентів.**

**Привітання, перевірка присутніх та готовності студентів до заняття.**

– Добрий день, сідайте. Староста хто відсутній

Ви сьогодні має гарний святковий вигляд.

Скажіть, яку тему ми вивчили на минулому занятті?

– На минулому занятті ми працювали з графічним редактором Paint.

Так. Сьогодні ми продовжимо працювати з графічним редактором.

**Тема нашого заняття :** Побудова і редагування малюнка за допомогою графічного редактора MS Paint , проектування орнаменту.

**Мета:** навчитися створювати малюнок, складати малюнок, використовуючи декілька однакових фрагментів; редагувати малюнок, закріпити навички роботи з командами Відобразити/ Повернути, Розтягнути/Нахилити; ознайомити з принципами композиційної побудови.

Формування почуття патріотизму.

**Епіграфом нашого заняття стане прислів'я «Ремесло за плечима не носить». Що воно значить?**

- Якщо щось вмієш робити, то тобі це пригодиться.

Структура заняття :

1. Конкурс розминка.
2. Кросворд.
3. Інструктаж з ТБ.
4. Проектування орнаменту.
5. Виконання тестових завдань.
6. Рефлексія.

### **II. Перевірка домашнього завдання.**

Отже, перевіримо як ви ознайомилися з теоретичними відомостями до лабораторної роботи.

#### **Конкурс розминка.**

**1. Завдання:** Шляхом перестановки букв потрібно скласти слова, що відносяться до теми. Всі букви мають бути використані. Студент зараховує собі 0,5 бала в тому випадку, коли назвав своє слово. Інші правильні відповіді рахуються на користь команди і визначається команда-переможець.

1. <u>Група</u>	2. <u>2.Група</u>	3. <u>3.Група</u>	4. <u>Група</u>

Авортсар	Анроткев	китсал	Итнемуртснi
артілап	ьцевіло	Селькіп	пивачлюроз
авирк	Епслі	кинтукотагаб	ніялі
итянвірив	итавупургз	нуоберти	сорпроце
йелпсид	арутаівалк	Нігормо	кеди

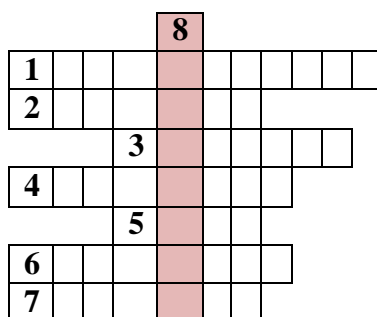
**1. Група.** Растрова, палігра, крива, вирівняти, дисплей.

**2. Група.** Векторна, олівець, еліпс, згрупувати, клавіатура.

**3. Група.** Ластик, піксель, багатокутник, обернути, монітор.

**4. Група.** Інструменти, розпилювач, лінія, процесор, диск.

**2 Завдання.** Наступне завдання КРОСВОРД лише 8 запитань. Кожне питання окремий студент. Увага.



#### **Завдання по горизонталі**

1. Гумка, еліпс, прямокутник – це...
2. Як називають зображення, створене в графічному редакторі?
3. Яку назву має інструмент для зафарбовування замкнутої області малюнка?
4. Як називають виділену частину малюнка?
5. Елемент вікна Paint, що містить пункти : Файл, Правка –це...
6. Яку назву має інструмент олівець на російській мові?
7. Яку назву має набір кольорів?

#### **Завдання по вертикалі:**

8. Назва малюнка, який складається з елементів, що повторюються.

*Молодці. Активно приймали участь.*

### **III. Мотивація .**

**Отже, оскільки ми вивчали можливості** ОС Windows , то сьогодні ще й на практиці ознайомимося з її стандартною програмою – графічний редактор MS Paint. На другому та третьому курсі будете працювати з пакетами інженерного моделювання і проектування для розробки креслень, для проектування електронних мікросхем – Electronics Workbench, векторним графічним редактором діаграм і блок-схем – MS Visio. Дані програми використовують окремі графічні елементи, які можна будувати і засобами MS Paint та інші цікаві зображення. Сьогодні, у важкі часи збереження цілісності України, майже кожен українець має вишитий одяг. Вишивка використовує орнамент. Орнаменти, як правило, ділять на такі види: геометричний, рослинний, тваринний, змішаний. Різблення по дереву, кераміка також використовують орнамент. А ви б хотіли сьогодні самі спроектувати орнамент?

**Перед початком роботи методом незакінчених речень перевіримо правила з ТБ.**

Я починаю правило, ви закінчуєте.

1. Не можна розпочинати роботу за комп'ютером...

2. Не приносити у кабінет обчислювальної техніки...

3. Відстань від екрана монітора до очей не менше...

4. Не торкатися...

5. При появі незвичного звуку...

6. Самостійно лагодити комп'ютер...

7. При потраплянні людини під напругу...

8. При виникненні пожежі необхідно...

#### **IV. Виконання завдань.**

**Зараз ви перейдете до проектування малюнка за індивідуальним завданням за алгоритмом поданим у інструкції:**

- Встановіть розмір аркуша ширина – 14,5 см; висота – 21 см.
  - Спочатку намалюйте окремі елементи композиції.
  - Знайдіть кольорове рішення композиції. Виконати редагування палітри, створити власний колір.
  - Створіть копії елементів, які повторюються.
  - Використовуючи операцію поворотів і віддзеркалень створіть готовий орнамент.
  - Встановіть розмір аркуша ширина – 29 см; висота – 21 см.
  - Створіть копію всього зображення.
  - Відобразіть вставлений фрагмент зліва направо.
  - Додайте текст до малюнка.
  - По закінченню збережіть файл у своїй папці під назвою «Орнамент» та роздрукуйте.
- Маєте скласти звіт за послідовністю виконання практичних дій і додати до нього роздрукований орнамент.

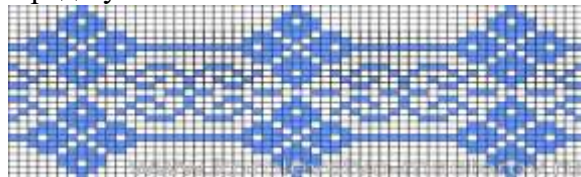
#### **V. Захист лабораторної роботи.**

**Захист практичної частини виконується тестовими завданнями**

##### **Тестування.**

1. Програма Paint призначена для створення і редагування малюнків
  - а) так
  - б) ні
2. Графічний редактор Paint завантажують командою Пуск > Програми > Стандартні > Графічний редактор Paint
  - а) так
  - б) ні
3. Основну частину вікна Paint складає
  - а) робоча область
  - б) панель інструментів
  - в) кольорова палітра
4. Показує поточні кольори переднього плану та тла
  - а) палітра
  - б) палітра налагодження інструменту
  - в) робоча область
5. Для того, щоб виділити будь-яку частину зображення неправильної форми у Paint використовують
  - а) інструмент Виділення довільної області
  - б) інструмент Вибрати
  - в) інструмент Заливка
6. Для виділення будь-якої квадратної чи прямокутної частини зображення у Paint використовують
  - а) інструмент Вибрати
  - б) інструмент Заливка
  - в) інструмент Ластик
7. Для видалення області зображення у Paint використовують

- а) інструмент Заливка
  - б) інструмент Ластик
  - в) інструмент Вибір кольорів
8. Інструмент “Заливка” використовується для заповнення лише замкнутих контурів.
- а) так
  - б) ні
9. Текст написаний у Paint після введення не можливо редагувати як звичайний.
- а) так
  - б) ні



Можливо, пройде декілька років і вам напевно пригодиться уміння проектувати, творити і фантазувати. А ви чудово знаєте, що ремесло за плечима не носить.

#### **V I. Підведення підсумків заняття .**

Мотивація та повідомлення оцінок, наголошення на типові помилки, відзначення кращих студентів.

*Мені б дуже хотілося дізнатися вашу думку про виконану роботу (Рефлексія).*

#### **V II. Повідомлення домашнього завдання.**

Побудувати схему для вимірювання коефіцієнта передачі струму на високій частоті.

Поперечнюк Л.М. Методична розробка «Курс лекцій з інформатики I семестр» , стор.52-58.

Корнієнко М.М. та інші, «Інформатика», Ранок , 2008р., стор. 70-72.

#### *Індивідуальні завдання*

