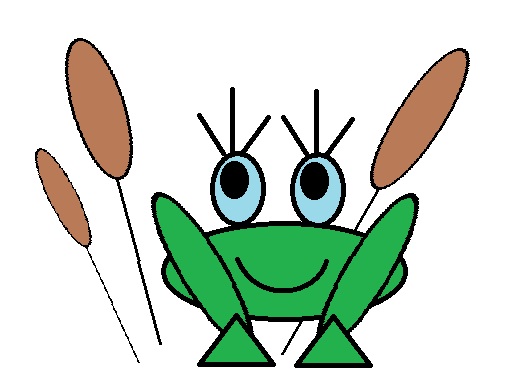
*Конспект уроку на тему:* ***редагування графічних зображень.***

**

***Підготувала***

***Студентка ТНПУ***

***ім. В. Гнатюка***

***фізико –математи-***

***чного факультету***

***групи М-52***

***Кубрак Людмила***

# *Дата проведення уроку:* 19.02.14

*Тернопіль – 2014*

***Інформатика***

***5 клас***

***Тема уроку:*** редагування графічних зображень.

**Мета:**

***навчальна:*** сформувати поняття буфера обміну; з'ясувати його можливості;поглибити знання учнів з теми;

***розвивальна:*** удосконалювати навички самостійної роботи на комп'ютері;

***виховна:*** підвищувати інформаційну культуру учнів, інтерес до інформатики.

Тип уроку: формування та вдосконалення вмінь і навичок.

Обладнання: комп'ютери, графічний редактор MS Paint, мультимедійна дошка, картки із завданнями.

**Хід уроку**

**I. Організаційний етап**

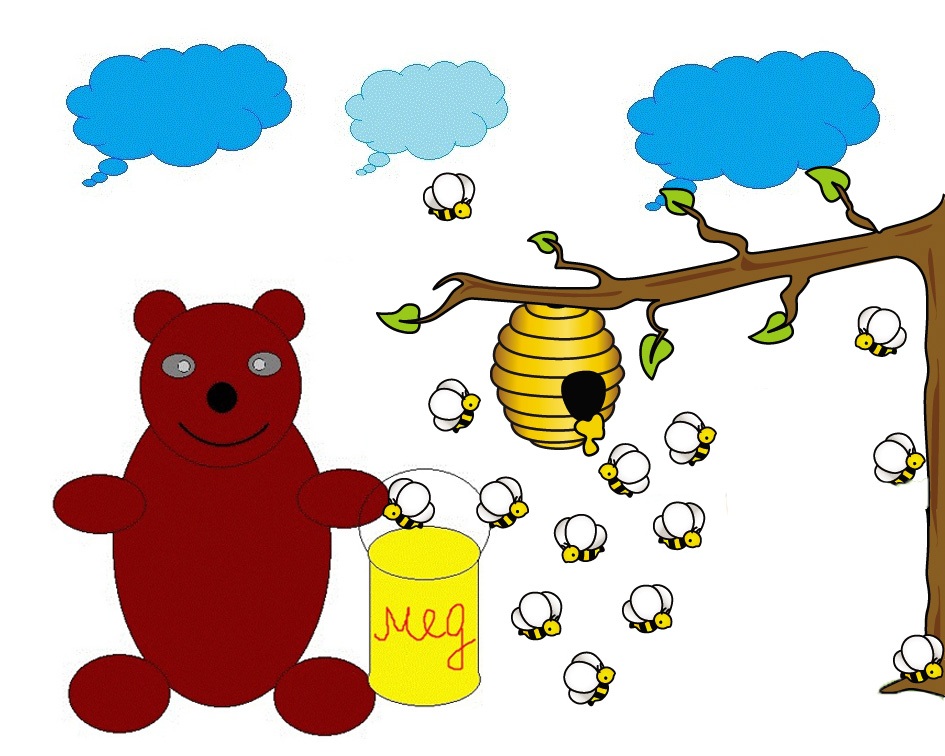
**II. Аналіз самостійної роботи**

Вчитель оголошує і коментує оцінки із практичної роботи, яку учні виконували на минулому уроці.

**ІІІ. Мотивація навчальної діяльності**

Інтерактивна вправа «Поміркуй»

Учитель демонструє на екрані малюнок, який було створено на попередньому уроці (файл vedmedik2.jpg) і пропонує учням знайти на ньому нові елементи. Учні обов’язково знайдуть дерево,бджолине гніздо і багато бджілок. Учитель звертається до класу з пропозицією поміркувати, як можна зробити так багато бджілок. І взагалі, як створити багато однакових фрагментів?



Повідомлення теми та мети уроку.

**ІV. Вивчення нового матеріалу**

Отже, якщо нам потрібен не один фрагмент а декілька однакових,то цей фрагмент можна скопіювати!

Скопіювати фрагмент означає помістити його в область оперативної пам’яті, яка називається буфер обміну.

Буфер обміну - це невидима частина пам'яті, в якій тимчасово зберігається інформація, яку ви скопіювали, перед тим, як вставити в потрібне місце.

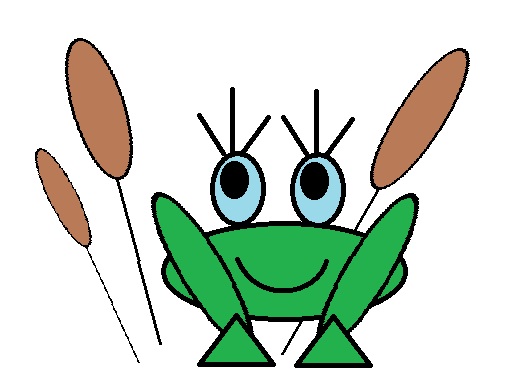
У разі копіювання інформації в буфер обміну Paint його попередній вміст зникає. Тобто в буфері обміну може знаходитись тільки один фрагмент.

Вставляти об’єкт із буфера обміну можна скільки завгодно разів.

Що ще можна зробити з фрагментом малюнку?

Його можна відобразити,повернути,нахилити на певний кут, обернути кольори.

*Пояснення вчителя з елементами демонстрування*



Вчитель малює тулуб жаби використовуючи інструмент Еліпс (чорний колір для ліній та темно-зелений для тла).

На вільному місці малює витягнутий по вертикалі еліпс, який потім стане частиною кінцівки. Вибирає білий колір тла.

Для виконання операцій редагування потрібно перш за все виділити фрагмент зображення. Для цього в Paint існують такі інструменти Виділення прямокутної області і Виділення довільної області. Після вибору необхідного інструмента виділення потрібно вибрати режим виділення: прозоре виділення чи не прозоре.

Вчитель виділяє щойно намальований еліпс інструментом Виділення й нахиляє його на 30° уліво, виконуючи команду Змінити розмір і нахилити, у вікні Розтягнення й нахил вводить у поле По горизонталі значення -30 і клацає кнопку OK.

Малює лапку лівої кінцівки, скориставшись інструментом Багатокутник. Вибирає інструмент Виділення і встановіть режим виділення Прозоре виділення. Виділяє ліву кінцівку і копіює в буфер обміну за допомогою***кнопки Копіювати групи клавіш Буфер обміну*** та вставляє ***кнопкою Вставити*** із цієї групи.

Відображає отриманий фрагмент. Для цього натискає кнопку Повернути чи відобразити і вибирає Відобразити по горизонталі.

Розташовує кінцівки жаби на своїх місцях, скопіювавши відповідні фрагменти зображення в режимі копіювання з прозорим тлом за допомогою ***команди Копіювати контекстного меню виділеного об’єкта*** та ***команди Вставити контекстного меню виділеного об’єкта***.

На вільному місці малює ліве око жаби без вій за допомогою інструмента Еліпс.

Створює зображення правого ока. Для цього виділяє ліве око і робить його копію ***комбінацією клавіш на клавіатурі Ctrl + C***  і вставляє ***Ctrl + V***.

Скориставшись інструментом Лінія, малює на вільному місці вії для одного ока. Створює копію вій: виділяє їх і копіюєкомандою Вирізати в буфер обміну за допомогою ***кнопки Вирізати групи клавіш Буфер обмін.*** та вставляє ***кнопкою Вставити*** із цієї групи.

Переміщує одні вії до лівого ока, інші — до правого скориставшись командою Вирізати в буфер обміну за допомогою ***команди Вирізати контекстного меню виділеного об’єкта*** та ***команди Вставити контекстного меню виділеного об’єкта***.

Переміщує очі разом з віями до тулуба жаби, скориставшись ***комбінацією клавіш Ctrl + X*** і вставляє ***Ctrl + V***.

Вчитель малює на вільному місці очеретину, спрямувавши її вертикально. користуючись інструментами Лінія та Еліпс.

Створює дві копії очеретини  ***перетягуючи лівою клавішею миші виділений фрагмент, утримуючи клавішу Ctrl.***

Скориставшись вікном Розтягнення й нахил, одну очеретину нахиляє уліво на 30°, другу — уліво на 15°, а третю — управо на 30°.Зменшує одну з очеретин, відкриваючи вікно Розтягнення й нахил, в області Розтягнути в поля По горизонталі та По вертикалі вводить число 70 і клацає кнопку OK. Перетягує очеретину у потрібні місця малюнка.

Малює жабці рота, скориставшись інструментом Крива.

**V. Фізкультхвилинка**

Вчитель включає відео-файл із фізкультхвилинкою, учні повторюють вправи.

**VІ . Усвідомлення нових знань**

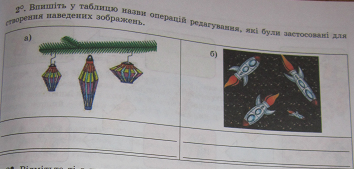
Бліцопитування

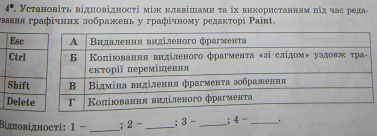
— Як ви розумієте поняття «буфер обміну»?

— Скільки об’єктів можна помістити в буфер обміну програми Paint?

* Скільки разів можна вставити об’єкт з буфера обміну програми Paint?

Робота із зошитом.





**VІІ. Закріплення вмінь та практичних навичок**

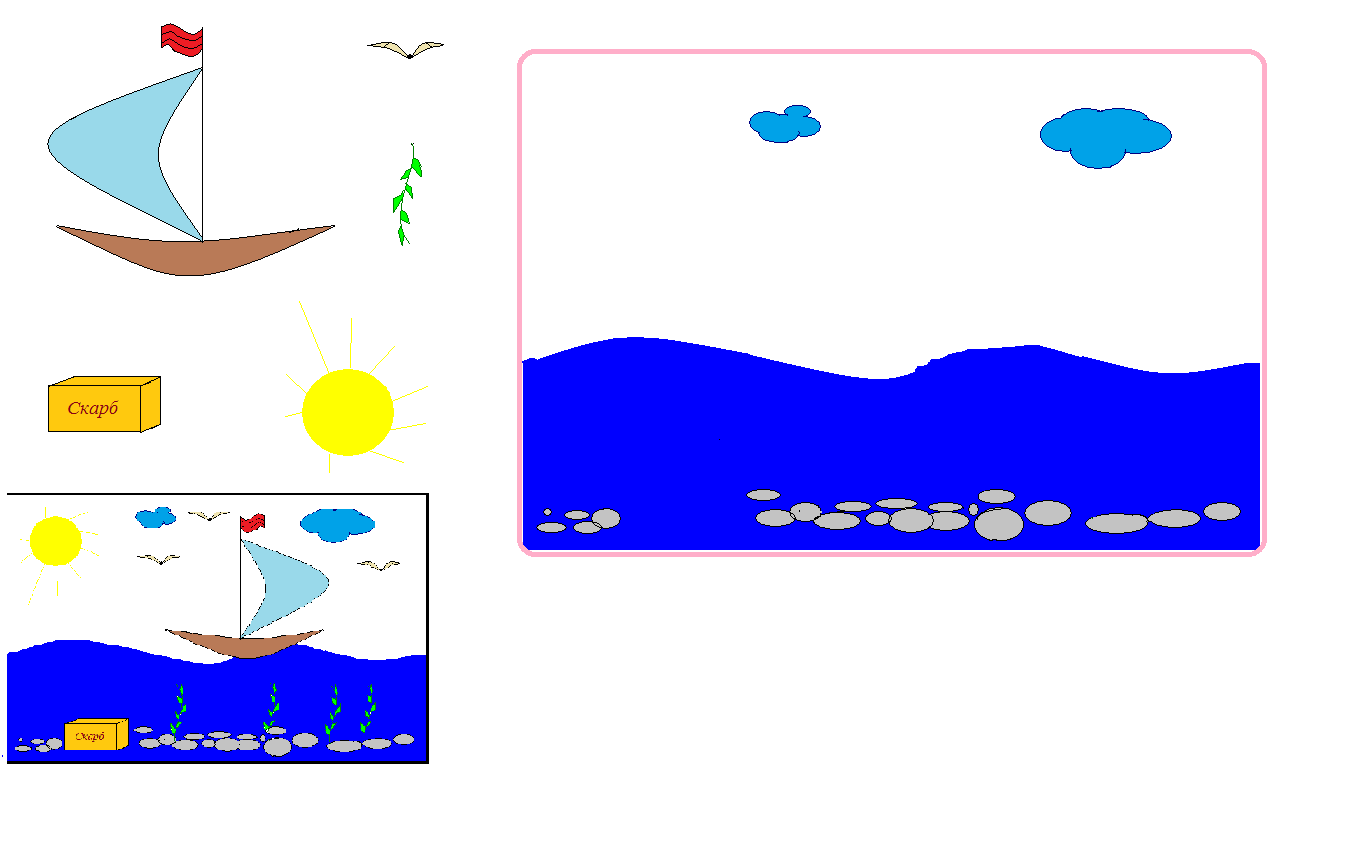
Повторимо правила техніки безпеки.

Діти, пам’ятайте правила поведінки в комп’ютерному класі та правила техніки безпеки:

у класі слід поводитися тихо, не бавитися і не бігати.

Не працювати брудними або вологими руками та не вставляти в комп’ютерні пристрої ніякі предмети. Сидіти слід на відстані не менше 50 см від екрана монітора і спину тримати рівно.

Завдання 1



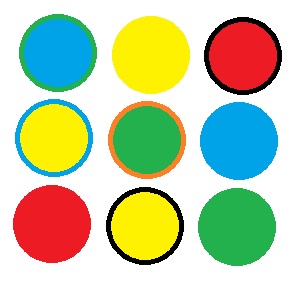
1. Запустіть програму Paint.

2. Відкрийте файл Кораблик.bmp

3. Складіть зображення за зразком використовуючи копіювання,повороти, відображення..

4. Збережіть зміни у файлі Кораблик.bmp.

Завдання 2

Використовуючи інструменти редактора Paint, нарисуйте 9 кругів за зразком (три рядки по три круги). Зафарбуйте їх так, щоб у кожному рядку і в кожному стовпчику кольори кіл та заливки були різними.

Підказка

1. Намалювавши одне коло, потрібно скопіювати його і вставити потрібну кількість разів.

2. Розташувати кола згідно зі зразком.

3. Розфарбувати контур і внутрішню область кола кольорами згідно зі зразком.

**VІІІ. Підсумки уроку**

Наприклад, учням пропонують підсумкові формули: «Для мене сьогодні важливим було...», «Сьогодні я дізнався про...», «Мені хо­тілося в майбутньому дізнатись про..., навчитись...».

**ІХ. Домашнє завдання**

П.3.4 ст.113-117 Завдання 5,7 із зошита