

ОРІЄНТОВНЕ КАЛЕНДАРНЕ ПЛАНУВАННЯ УРОКІВ

№ уроку	Тема уроку	Сторінка	Дата
I СЕМЕСТР			
1.	Вступ. Що вивчає наука інформатика?	5	
Інформація та повідомлення. Інформаційні процеси			
2.	Повідомлення. Інформація	7	
3.	Інформаційні процеси	9	
4.	Дані. Комп'ютер — пристрій для роботи з даними. Комп'ютери бувають різні. Пристрої, що використовуються для роботи з даними	11	
5.	Систематизація та узагальнення знань по темі «Інформація та повідомлення. Інформаційні процеси»	15	
Основи роботи з комп'ютером			
6.	Складові комп'ютера	17	
7.	Види сучасних персональних комп'ютерів	21	
8.	Об'єкти. Властивості об'єктів, значення їхніх властивостей. Об'єкти навколо нас	25	
9.	Класифікація об'єктів. Робота з клавіатурним тренажером	27	
10.	Робочий стіл. Меню, їхнє призначення. Види меню. Підготовка комп'ютера до роботи. Коректне завершення роботи з комп'ютером	29	
11.	Поняття про програму. Запуск програми на виконання. Вікно програми, основні об'єкти вікна. Завершення роботи з програмою	31	
12.	Операції над вікнами	33	
13.	<i>Практична робота № 1</i> Робота з вікнами та їхніми об'єктами	35	
14.	Поняття про файл і каталог (папку), їхні імена. Перегляд списків імен файлів і папок	37	
15.	<i>Практична робота № 2</i> Робота з клавіатурним тренажером	39	
16.	Систематизація та узагальнення знань по темі «Основи роботи з комп'ютером»	41	

II СЕМЕСТР

Графічний редактор Paint			
17.	Поняття графічного редактора Paint	43	
18.	Графічні об'єкти. Інструменти для малювання геометричних фігур	45	
19.	Інструменти для вільного малювання та опрацювання зображень	47	
20.	Розробка плану побудови зображення	49	
21.	<i>Практична робота № 3</i> Створення графічного зображення за поданим планом	51	
22.	Редагування графічних зображень	53	
23.	Додавання текстових написів до графічного зображення	55	
24.	<i>Практична робота № 4</i> Опрацювання зображень, створених раніше	59	
25.	Систематизація та узагальнення знань по темі «Графічний редактор Paint»	61	
Редактор презентацій Microsoft PowerPoint			
26.	Поняття презентації. Комп'ютерна презентація, її об'єкти	65	
27.	Середовище редактора презентацій. Відкриття презентації та її перегляд. Режими роботи в середовищі редактора. Текстові та графічні об'єкти слайдів	67	
28.	Вставлення зображень. Змінення значень їхніх властивостей	69	
29.	Введення та редагування тексту. Форматування текстових об'єктів. Збереження презентації	71	
30.	Розробка плану створення презентації: визначення мети, сценарію та структури презентації. Фотоальбом	73	
31.	<i>Практична робота № 5</i> Створення фотоальбому	75	
32.	Поняття шаблону презентації. Створення презентації на основі шаблону	77	
33.	<i>Практична робота № 6</i> Створення презентації на основі шаблону за наведеним планом	79	
34.	Систематизація та узагальнення знань по темі «Редактор презентацій»	81	
35.	Підсумковий урок		

УРОК 17

Додатковий матеріал

до уроку

Тема. Поняття графічного редактора **Paint**.

Мета. Ознайомити учнів зі сферою застосування комп'ютерної графіки; повторити і систематизувати знання учнів про роботу з графічним редактором; розвивати увагу, уяву.

Обладнання. Підручники, робочі зошити, ПК.

Зміст уроку

I. Організаційний момент

Розпочинаємо урок, за парти сідаючи.

Знання одержуємо, всі труднощі долаючи!

(Вітання з класом. Перевірка присутності та готовності учнів до уроку.)

Повторення правил техніки безпеки

— Уважна учениця помітила на уроці, що Оксанка взяла з собою на урок улюблені іграшки: ведмедя та ляльку — і посадила поруч з монітором. Яке правило з техніки безпеки порушила дівчинка?

— Учень вирішив вразити своїми знаннями однокласницю, почав від'єднувати монітор і клавіатуру від поламаного комп'ютера. Чи порушив він правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

— Енергійний учень вбіг до кабінету інформатики, ввімкнув комп'ютер для себе та сусіда і почав натискати на усі клавіші. Чи порушив він правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

— Діти на перерві весело гралися біля школи, поливаючи один одного водою. Пролунав дзвоник, учні зайшли в кабінет інформатики. Чи правильно вчинили учні? Чому?

II. Актуалізація опорних знань

Графічний редактор **Paint** входить до складу стандартних програм Windows, призначений для створення і обробки малюнків растрової графіки.

Графічний редактор **Paint** дозволяє створювати чорно-білі і кольорові малюнки та зберігати їх у вигляді файлів з розширенням **bmp**. За допомогою програми **Paint** також можна відправляти зображення електронною поштою, визначати малюнок як фон **Робочого стола**, а також зберігати файли зображень у різних форматах.

Сфера застосування комп'ютерної графіки надзвичайно широка. Це поліграфія — видавництво газет, журналів, книг, календарів, упаковок для різноманітних товарів, марок тощо.

Це зовнішня реклама, кінематографія, створення комп'ютерних ігор та навчальних програм.

III. Пояснення нового матеріалу

Є багато програм — графічних редакторів, які створені для малювання та змінювання малюнків. Я ознайомлю вас з програмою, яка має назву **Paint**. Піктограма цієї програми має вигляд .

Щоб відкрити графічний редактор **Paint** потрібно виконати такі дії:

натиснути кнопку **Пуск** → **Усі програми** → **Стандартні** → **Paint**, або клацнути два рази лівою клавішею мишки на значку програми на **Робочому столі**.

Робота з зошитом

Виконати **завдання 7** (с. 37) у робочому зошиті.

Робота з підручником (с. 89–90)

Щоб відкрити у графічному редакторі раніше збережене зображення, потрібно виконати **Файл** → **Відкрити** (рис. 3.7 з підручника).

Щоб зберегти малюнок у файлі, який вже є, потрібно виконати **Файл** → **Зберегти**.

Щоб зберегти малюнок з іншим іменем, потрібно виконати алгоритм з підручника на с. 92.

Робота з зошитом

Виконати **завдання 6, 9** (с. 37, 38).

Фізкультурна хвилинка

Руки за голову ставимо сміло
І повертаємось вправо і вліво.
Двічі — наліво, двічі — направо,
Зробимо чітко, діти, цю вправу.
Двічі — наліво, двічі — направо,
Будемо мати гарну поставу.

IV. Робота з комп'ютером

Виконати **завдання 2, 3** з підручника на с. 94.

Релаксація

Вправа 1

Заплющити очі на кілька секунд, сильно напружуючи м'язи очей, потім розплющити їх, розслаблюючи м'язи очей. Дихання ритмічне. Повторити 4-5 разів.

Вправа 2

Зробити нахили і повороти голови.

Вправа 3

В. п. — ноги на ширині плечей.

Руки вгору — у боки, потягнутися. Зробити глибокий вдих.

Видих. Темп повільний.

V. Узагальнення та систематизація знань

- Як завантажити графічний редактор **Paint**?
- Які основні елементи вікна графічного редактора?
- Яке призначення інструментів **Панелі інструментів**?
- Яке призначення **Палітри кольорів**?

VI. Підсумок уроку

- Що нового ви дізналися?
- Що найцікавішим було на уроці?
- Які команди ви навчилися виконувати?

VII. Домашнє завдання

1. Відповісти на питання з підручника на с. 95.
2. Виконати **завдання 1–5** (с. 36) у робочому зошиті.

