



СИСТЕМА ЗАВДАНЬ ДЛЯ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ З ТЕМИ «ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР»


Серединцева Т. А.

Згідно з авторською програмою спецкурсу «Інформатика. 5–6 клас» нами було розроблено зошит для учнів з теми «Графічний редактор», який дає змогу проводити заняття відповідно до санітарних норм проведення уроків інформатики у 5-му класі (робота за комп'ютером 15–20 хв.). До Вашої уваги пропонується система завдань із цього зошита.

Це — незвичайний зошит. У ньому зібрано поради, запитання і завдання з теми «Графічний редактор». У ньому можна намалювати, написати і підглянути алгоритми малювання деяких фігур, якщо ви забули, як це робиться. Ви дізнаєтесь щось нове і згадаєте вивчене. Адже всі діти люблять малювати і використовують для цього різноманітні інструменти й матеріали.

Завдання, які потрібно виконати на комп'ютері, позначені значком .

Завдання, які потрібно виконати в зошиті, значком .

 **Завдання 1.** Розмалюй картинку олівцями або фломастерами (рис. 1).

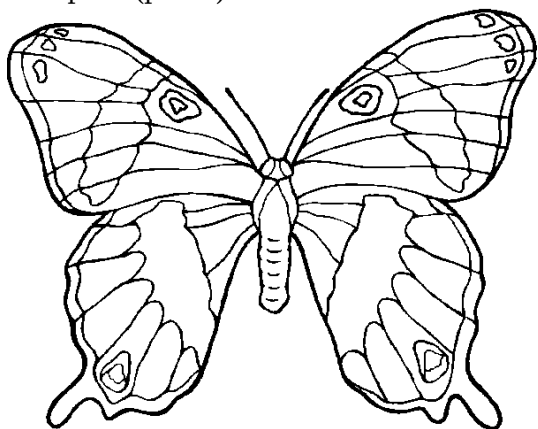



Рис. 1

 **Завдання 2.** Спробуй намалювати в зошиті олівцем без лінійки (рис. 2).

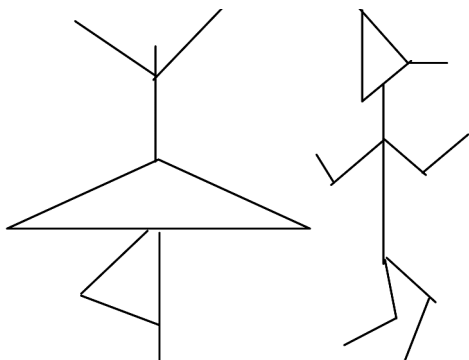


Рис. 2


А ось на комп'ютері такі малюнки вийдуть прекрасно, якщо ми скористаємося інструментом **Лінія**.

Давайте згадаємо, як намалювати пряму лінію.



Алгоритм побудови прямої

1. Обрати інструмент **Лінія**.
2. Обрати товщину лінії.
3. Обрати колір для малювання.
4. Установити курсор миші в початкову точку майбутнього відрізка на робочому полі.
5. Натиснути ліву (для малювання основним кольором) або праву (для малювання кольором фону) клавішу миші і, не відпускаючи її, «втягнути» відрізок, поки він не займе потрібне положення на робочому полі.
6. Відпустити кнопку миші.
7. Щоб намалювати горизонтальний або вертикальний відрізок з нахилом 45°, потрібно утримувати клавішу **Shift** у процесі «втягування» лінії.

 **Завдання 3.** Намалюйте риб, які живуть у вашому акваріумі. Придумайте, які ще риби мають вийти. Розташуйте їх в акваріумі.

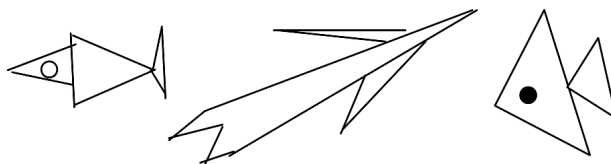



Рис. 3

Алгоритм побудови прямокутника й еліпса.

1. Вибрати інструмент **Лінія**.
2. Вибрати товщину лінії.
3. Вибрати інструмент **Прямокутник** або **Округлений прямокутник**.
4. Установити вид прямокутника.
5. Вибрати колір для малювання.
6. Установити курсор миші в початкову точку майбутнього прямокутника на робочому полі.
7. Натиснути ліву клавішу миші і, не відпускаючи її, «втягнути» прямокутник, поки він не займе потрібне положення на робочому полі.
8. Відпустити клавішу миші.

 **Завдання 4.** Посадив дід ріпку. Виросла ріпка велика-превелика...

Намалюйте персонажів відомої казки, використовуючи інструменти малювання геометричних фігур. Наприклад, ось так, як подано на рис. 4.

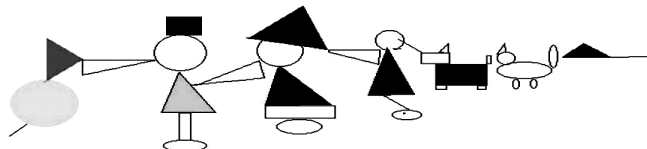


Рис. 4

Завдання 5. Побудуйте з прямокутників, квадратів, трикутників і кіл житловий мікрорайон, де будинки багатоповерхові, вулиці прямі, а в скверах багато зелених насаджень.

Завдання 6. Намалуйте кольорові кола, прямокутники, кути, відрізки, з яких вийде плакат «Друзьтесь діти всієї Землі!».

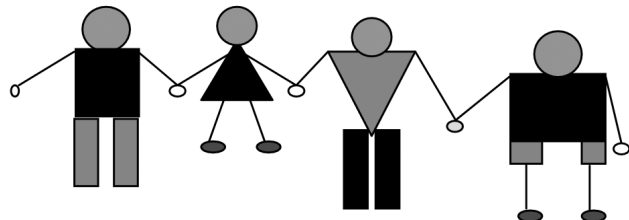


Рис. 5

Завдання 7. Намалуйте зимовий сюжет.

1. Виберіть інструмент **Еліпс**, суцільне заповнення. У палітрі виберіть блакитний колір. У різних частинах аркуша намалуйте еліпси та кола — елементи сніговика. Залишіть у середині робочого листа місце для збірки сніговика.

2. Оберіть інструмент **Виділення**. Налаштуйте його на виділення без фону.

3. Виділяйте і перетаскуйте по черзі всі елементи.

4. Оформіть зимовий сюжет. Домалуйте ніс, голову, руки сніговика.

Завдання 8. Намалуйте еліпс і коло, вписані в прямокутник і квадрат.

1. Намалуйте прямокутник.

2. Намалуйте поруч квадрат, користуючись клавішею **Shift**.

3. Виберіть інструмент **Еліпс**. Установіть покажчик миші в один з кутів прямокутника і рухайте мишу з натиснутою клавішею до протилежного кута. Вийде еліпс, вписаний у прямокутник.

4. Впишіть у квадрат коло, користуючись клавішею **Shift**.

5. Розфарбуйте малюнок.

Завдання 9. Розфарбуй малюнок (рис. 6). Це дуже гарно!

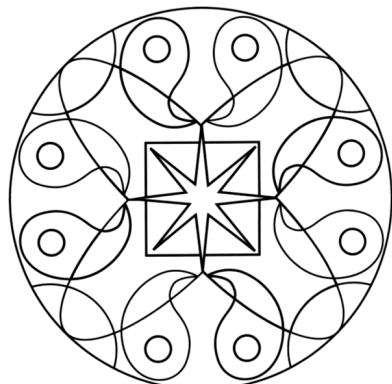


Рис. 6

Алгоритм побудови кривої

Для побудови ліній складної форми використовують інструмент **Крива**.

Робота із цим інструментом проводиться в три етапи.

1. Будуємо відрізок прямої точнісінько так, як інструментом **Лінія**. На відрізку з'являються дві керуючі точки, відповідальні за кривизну:

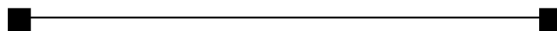


Рис. 7

2. Протягуємо мишкою за першу керуючу точку.
3. Протягуємо мишкою за другу керуючу точку.

Крива побудована.

Завдання 10. Намалуйте лист дерева.

1. Будуємо контур першої половинки листової пластинки (інструмент **Крива**).

2. Аналогічно будуємо контур другої половинки листової пластинки (інструмент **Крива**).

3. Будуємо центральну жилку.

4. З двох кривих ліній і одного відрізка прямої будуємо черешок.

5. Завершуємо побудову листка жилками, пов'язаними з центральною жилкою.

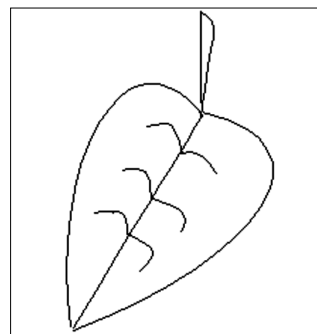


Рис. 8

Завдання 11. Намалуйте «цвітик-семицвітик», використовуючи алгоритм малювання замкнутої кривої.

1. Виберіть інструмент **Крива**.

2. Клацніть мишею на робочому полі.

3. Клацніть мишею осторонь від першого щиглика.

4. Натисніть клавішу миші і, не відпускаючи її, «втягати» замкнуту криву.

5. Відпустіть клавішу миші.

Завдання 12. Намалуйте орнамент (рис. 10).

1. Вибрати інструмент **Прямокутник**. На панелі налаштування вибрати межі фігури.

2. Допоміжним кольором побудуй 4 однакових квадрати, що торкаються сторонами. Намалуйте один квадрат, користуючись клавішею **Shift**. Уважно прицільтеся в один з кутів цього квадрата і намалуйте наступний, щоб дотичні сторони злилися. Аналогічно домалуйте квадрати, що залишилися.

3. Вибрати інструмент **Лінія** другого кольору. Із середини кожної сторони квадрата провести лінії як на малюнку.

4. Розфарбувати елементи орнаменту різними кольорами, використовуючи закони симетрії.

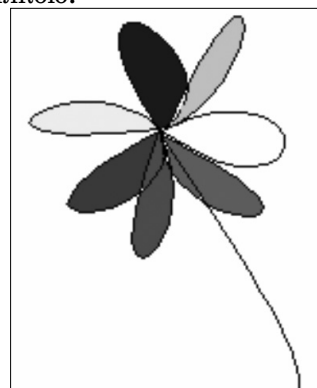


Рис. 9

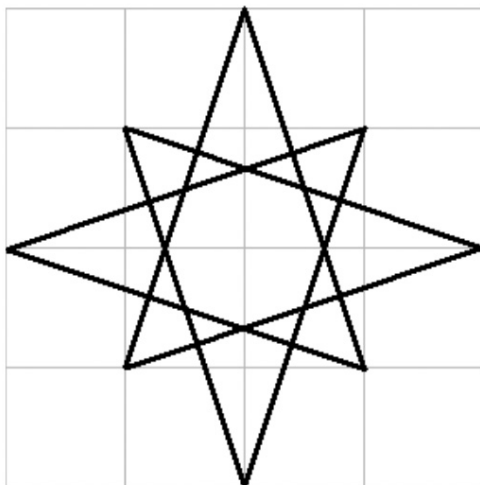


Рис. 10

□ **Завдання 13.** Побудуйте орнамент за зразком

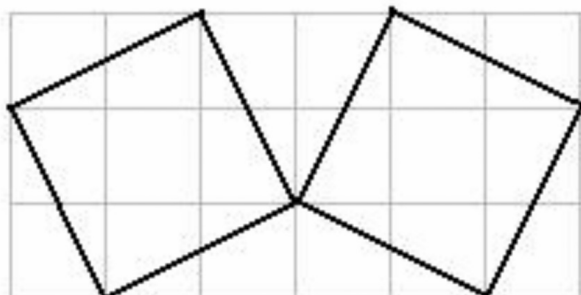


Рис. 11

1. Допоміжним кольором побудуйте маленький квадрат.
2. За допомогою операції копіювання побудуйте великий квадрат.
3. Основним кольором намалюйте лінії за зразком.
4. Зробіть дзеркальне відображення фігури. Отримайте елемент орнаменту.
5. Маючи елемент орнаменту, зробіть орнамент за допомогою операції копіювання та розфарбуйте його.

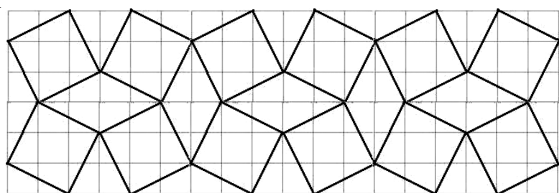


Рис. 12

□ **Завдання 15.** Намалюйте орнамент, маючи відповідну сітку.

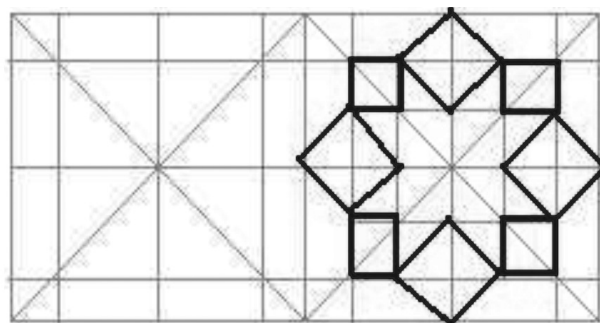


Рис. 13

□ **Завдання 15.** Зроби орнаменти за допомогою інструмента «масштаб» та копіювання блоків.

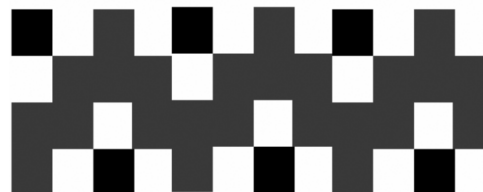


Рис. 14

Використання зошита сприяє засвоєнню основних можливостей графічного редактора Paint, дозволяє набувати практичні навички створення комп'ютерних зображень, збагачувати у дітей спостережливість, розвивати творчу уяву, алгоритмічне мислення, робить уроки цікавими.

Література

1. *Абрамова М.А.* Беседы и дидактические игры по изобразительному искусству. — М.: Владос, 2002.
2. *Житкова О.А.* Задания для развития интеллекта при изучении графического редактора // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» 2003–2004. <http://festival.1september.ru/articles/101338/>.
3. *Зеленина Е.Л.* Играем, познаем, рисуем: Книга для учителей и родителей. — М.: Просвещение, 1996.
4. *Косенко С.* Чудеса в решете: стихи, загадки, скороговорки, сказки для детей. — Донецк: Донеччина, 2002.
5. *Литовских Е.В.* Возможности компьютерной графики для развития творческих способностей младших школьников // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» 2003–2004. <http://festival.1september.ru/articles/103068/>.
6. *Поцелуева Э.Б.* Тайны компьютерной графики // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» 2004–2005. <http://festival.1september.ru/articles/211107/>.

