**Розробка відкритого уроку з інформатики 5 класу**

**На тему: Додавання тексту до зображень**

**Вчитель : Н.О. Вовк**

**Урок: 22 Дата: 26.02.15**

**Тема: Додавання тексту до зображень**

**Мета:** **- навчальна:**  розглянути основні елементи формату символів : шрифт, накреслення, колір, розмір; формувати вміння створювати текстові написи та добирати шрифт, накреслення, накреслення, колір, розмір тексту, переключати мовні режими роботи клавіатури;

* **розвивальна:**  сприяти розвитку логічного мислення, пам’яті та спостережливості; уміння застосовувати знання та навички в різних ситуація;
* **виховна:** виховувати естетичний смак, акуратність у роботі та терпіння;

**Тип уроку:** засвоєння нових знань, формування навичок і вмінь.

Обладнання: дошка, комп’ютер, інструкції з ТБ у кабінеті інформатики, картки для учнів «Встанови відповідність», аркуші – краплинки для гри «Веселковий дощ», роздавальний матеріал до практичного завдання на комп’ютері, файл – заготовка.

**Хід уроку**

1. **Організаційний етап.**

Доброго ранку, діти!

Черговий, хто сьогодні відсутній в класі?

Сьогодні ми з вами розглянемо тему: «Додавання тексту до зображення».

1. **Перевірка домашнього завдання**
2. Перевірка завдання, заданого за підручником.
3. Встановіть відповідь.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Комбінація «швидких клавіш»**  **для роботи з буфером обміну** | | |
| 1.Вирізати | А | Ctrl + V |
| 2.Копіювати | Б | Ctrl + X |
| 3.Вставити | В | Ctrl + C |

*Правильні відповіді.* 1Б, 2В, 3А.

Учні обмінюються зошитами та здійснюють перевірку роботи свого сусіда. Вчитель записує на дошці правильні відповіді.

1. **Актуалізація опорних знань учнів**

**Гра «Веселковий дощ».**

На семи невеликих аркушах у формі краплини написані запитання. Учні по черзі беруть краплинку, читаючи уголос запитання та відповідають на нього. Зі зворотного боку кожної краплинки відповідним кольором веселки записане одне слово відомої російської приказки « Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Відповівши на всі запитання, учні складають з краплинок прислів’я та прикріпляють їх на веселку, намальовану на дошці.

1). У чому відмінність між інструментами Виділення та Виділення довільної області

2). Які дії можна виконувати над виділеним фрагментом зображення?

3). Як змінити розміри виділеного фрагмента зображення?

4). Для чого призначений буфер обміну?

5). Чим відрізняються команди Копіювати і Вирізати?

6). Яким чином перемикається мовний режим клавіатури?

7). Комбінація яких клавіш дозволяє скасувати останні дії?

**4. Мотивація навчальної діяльності**

Читаючи книги, газети та журнали, ви, мабуть, звернули увагу на те, що заголовки надруковані більшим шрифтом, ніж основний текст; іноді частина тексту виділена курсивом або іншим типом шрифту. Окрім того, текс може бути кольоровим.

Чи можна щось подібне зробити у середовищі графічного редактора?

1. **Вивчення нового матеріалу**

**План вивчення теми**

1. Додавання тексту.
2. Основні елементи формату символів.
3. **Фізкультхвилинка**

Хто здоровим хоче буть,

Про зарядку не забудь!

Руки вгору, руки вниз,

На сусіда подивись,

Руки вгору, руки в боки,

І зроби чотири кроки,

Дерева високі-високі,

Травичка низенька-низенька,

Вітер дерева колише, гойдає,то вниз пригинає.

Птахи з дерев летять, відлітають,

А учні тихенько на місця сідають.

1. **Засвоєння нових знань і формування вмінь**
2. **Робота з підручником :** §22 №1-4, працюємо в парах : № 2,3
3. **Інструктаж з ТБ. Робота з комп’ютером.**

У графічному редакторі Paint створити новий файл.

Намалювати сонечко, в центрі якого написати своє ім'я. Поруч надрукувати кольорами веселки сім рис свого характеру, щоразу змінюючи параметри шрифту.

Зберегти рисунок у власній папці з ім'ям файла *Характер*.

1. **Підбиття підсумків уроку**
2. Коментоване виконання завдання з рубрики “Обговорюємо” ст. 181

Як працювати із завданнями цієї рубрики?

1. **Працюємо в парах**

Вправа 2 (ст.182).Визначте, які властивості спільні, а які відмінні для кожної пари літер, розташованих у першому та другому рядку на малюнку. Назвіть по черзі значення цих властивостей для кожної з літер.

1. **Домашнє завдання**

Читати § 22. Виконати вправу 1, 3.Розв'язати головоломку ст. 182.

Оцінити свої знання та вміння за допомогою тверджень на ст. 181, 183

**Творче завдання «Характер».** Скласти розповідь про характер інструментів графічного редактора. Який інструмент найпрацьовитіший, найкумедніший, який – найкращий фантазер, а який завжди приходить на допомогу?







