

Тема: *Графический редактор Paint - взгляд художника.*

- Цель:**
- 1) Совершенствовать практические навыки работы в графическом редакторе PAINT.
 - 2) Развивать самостоятельное, творческое отношение к работе в новой программной среде. Развивать логическое и ассоциативное мышление.
 - 3) Воспитывать умение сосредоточить внимание на исполнении задания, самостоятельно работать над решением задач, формировать творческий подход к решению проблем, которые возникают во время выполнения заданий.

Тип урока: урок применения знаний, умений, навыков.

Практическая работа

ОБОРУДОВАНИЕ.

Операционная система WINDOWS , графический редактор PAINT. Таблица «Знания , умения по теме ГР», карточка с заданиями «Фактологический опрос», папка с файлами: «Наскальный рисунок», «Геометрия в живописи» , презентация «Орнамент и его виды».

Наглядные пособия:

Таблицы символов, рисунки орнаментов, предметы быта, украшенные орнаментами, салфетки, прихватки, грелки, фартуки, швейные изделия

Структура урока:

1. Сообщение темы, цели и задач урока.

- Постановка целей урока
- Постановка проблемного задания.

2. **Актуализация опорных знаний и умений учащихся, необходимых для творческого решения поставленных задач.**
 - Определение наличия необходимого оборудования для выполнения задания.
 - Определение знаний и умений, которые необходимы для решения поставленной проблемы.
 - Определение сформированных знаний и умений учащихся для выполнения заданий.
 - Подведение итогов.

Инструктаж по правилам ТБ

3. **Мотивация учебной деятельности**
 - Показать учащимся практическое значение знаний и навыков, которые они получают на уроке и применение их при решении творческих заданий.

Физкультминутка

4. **Раскрыть характер самостоятельного задания, пути его решения.**
 - Какие результаты получить.
 - Как оформить графически результат.
5. **Самостоятельное выполнение практической части работы.**
 - Выполнение заданий индивидуально, попарно, группами под контролем учителя
 - Анализ выполнения заданий, составление отчета, подведение итогов.
6. **Контрольное оценивание**
 - Оценка комплексная - письменный ответ, устный ответ. Результаты наблюдений за процессом выполнения работ
7. **Домашнее задание**
8. **Подведение итогов. Рефлексия.**

Ход урока

Этап урока	Содержание учебного материала	Действие учителя	Действия учеников
<p>Сообщение темы, цели и задач урока.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемного задания «Привлекательная цель» • «Ожидания учащихся» 	<p>Часто вместо словесных пояснений в жизни используются рисунки. Графическая информация более доступна для понимания. Много инструментов и средств существует для рисования. Одним из них является компьютер. Удобно – одежда не пачкается, краски не заканчиваются, испорченный рисунок можно редактировать. Компьютер – универсальный инструмент художников, оформителей, дизайнеров.</p> <p>Тема: «Графический редактор Paint - взгляд художника».</p> <p>Эпиграфом нашего урока послужат слова:</p> <p><i>Всех звуков и цветов соотношения, А также способы переложенья Любых оттенков цвета в ноты, Звуки. О, как хотелось мне азы науки Такой постичь!</i></p> <p>Вопрос учащимся: Какую цель мы оставим перед собой на урок? Чему мы должны научиться?</p>	<p>Вводное слово учителя, беседа с учащимися</p> <p>(тему сообщает учитель)</p>	<p>Слушают учителя</p> <p>Записывают тему урока в тетрадь</p>

<ul style="list-style-type: none"> Постановка целей урока (беседа) 	<p>Совершенствовать навыки работы в графическом редакторе PAINT</p>	<p>формулируется совместно с учащимися</p>	<p>Задачи урока (ожидаемый ответ учащихся)</p> <p>формулируют совместно с учителем</p> <ul style="list-style-type: none"> - закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами - с помощью графического редактора создать рисунки образы
<p>Актуализация опорных знаний и умений учащихся, необходимых для творческого решения поставленных задач.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Определение знаний и умений, которые необходимы для решения поставленной проблемы. 	<p>На ваших столах находится таблица с указанными знаниями умениями по данной теме, мы формируем их в процессе изучения темы, вы его заполняете постоянно, на каждом уроке «Графический редактор». Если вы посчитаете необходимым дополнить предложенный вам перечень, - пожалуйста, только сначала проконсультируйтесь с учителем</p> <p>Приём «Рейтинг»</p> <p>Выставите себе оценку, на сколько вы готовы к уроку, по вашему мнению, ч/з дробь ожидаемая вами оценку, к которой вы стремитесь сегодня</p>		<p>Выставляют оценку на листе №1</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Определение сформированных знаний и умений учащихся для выполнения заданий. 	<p>Упражнение «Фактологический опрос». Данное задание нам поможет выяснить, насколько вы знакомы с графическим редактором Paint</p> <p style="text-align: center;">Задание 1</p> <p>Дан набор, слов, фраз, каждая имеет свой номер:</p> <p>а) Подчеркните из них те, которые не относятся к графическому редактору Paint;</p> <p>б) если вы считаете список не полным, дополните его словами, которые относятся к Paint (продолжите нумерацию);</p> <p>в) составьте 2-3 предложения;</p> <p>г) вставь пропущенные слова в предложение;</p> <p>д) реши логическую задачу и составь алгоритм изображения её решения для ПК (результат оформи на бумаге, первые 6 человек за ПК).</p>	<p>Даёт установочные комментарии</p> <p>Следит за ходом работы учащихся</p>	<p>6 человек выполняют задание 1.г) за ПК</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Подведение итогов 	<p>Упражнение «Извлекайте урок из допущенных ошибок». Подведение итогов Оценивание результатов Ответ: а) 2, 11, 13 б) зачитать дополнения в) зачитать составленные предложения г) взаимопроверка по ключу д) результат сверить с изображением ПК</p>	<p>Руководит проверкой заданий</p>	<p>Обмениваются работами для взаимопроверки (по ключу) Подводят итоги</p>

Мотивация учебной деятельности			
<ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемного задания. • Показать учащимся практическое значение знаний и навыков, которые они получают на уроке и применение их при решении творческих заданий 	<p>Сегодня я предлагаю взглянуть на знакомую нам программу Paint глазами художника.</p> <p>Живопись способна запечатлеть сложный мир человеческих чувств и характеров, передать тончайшие изменения в природе, фантастические образы.</p> <p>История живописи начинается с наскальных изображений первобытного человека.</p> <p><u>Учащиеся садятся к ПК, Открывают файл «Наскальный рисунок», выполняют задание1</u></p> <p>Учащиеся создают свой наскальный рисунок. Результат комментируют</p> <p>Спасибо, все проявили очень хорошие способности в наскальной живописи.</p>	<p>Индивидуально, в парах, по группам (по желанию учащихся)</p> <p>Предлагает обсудить результат работы</p>	<p>Садятся за ПК, выполняют задания « Наскальный рисунок» . По окончании работы, комментируют свой результат, называют алгоритм построения</p>
	<p>Может быть, у вас ребята возникнет вопрос, как геометрические фигуры связаны с живописью? Давайте посмотрим...</p> <p>Откройте на Рабочем столе файл “Геометрия в живописи”.</p>	<p>Пояснения учителя</p>	<p>Открывают файл «Геометрия живописи»</p>
	<p>Кроме того, что сами фигуры попали на полотна известных художников “Черный квадрат” Малевича, “Сюита” Кандинского, “Красное и желтое” Родченко, существует еще и модернистское течение, называемое кубизмом. Оно появилось в первой четверти XX века (Пикассо, Брак, Глис). Деформируя образы реального мира, кубизм выдвинул на первый план конст-</p>		

	<p>руирование объемной формы на плоскости, выявление простых устойчивых геометрических форм (куб, конус, цилиндр). Художник Суриков так и высказался по картинам Пикассо: “Вовсе это не так страшно. Настоящий художник должен именно так всякую композицию начинать: прямыми углами и общими массами”</p>		
<p>Раскрыть характер самостоятельного задания, пути его решения.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Какие результаты получить. • Как оформить графически результат. 	<p>Открывают файл «Геометрия живописи». Давайте проанализируем рисунок «Мои любимые фигуры» автор Богданов</p> <ul style="list-style-type: none"> - Из каких фигур состоит рисунок? Какие инструменты нужно использовать для его создания? - Сформулируйте последовательность построения такого рисунка. <p>Задание 3 Выполните задание №3 «Кубизм»</p> <p>Задание «Экспертам»: Проверить правильность намеченного алгоритма **Обсуждения рисунка «Мир геометрии» в группах, построение алгоритма, проварка за ПК (обмен алгоритмами).</p>		<p>Открывают файл «Геометрия живописи» отвечают на вопросы учителя</p> <p>**Обсуждение алгоритма построения рисунка «Мир геометрии» Проверка его за ПК (обмен алгоритмами)</p>
	<p>Физкультминутка для глаз Под музыку из WINAMP упражнения для глаз. Упражнения выполняются стоя, отвернувшись от экрана при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз. Пример. Посмотреть на указательный палец, удаленный от</p>		




	<p>глаз на расстояние 25-30 см. на счет 1-4, затем перевести взгляд на учителя на счет 1-6. Упражнение повторить 4-5 раз.</p>		
<p>Самостоятельное выполнение практической части работы.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● Выполнение заданий индивидуально, попарно, группами под контролем учителя ● Анализ выполнения заданий, составление отчета, подведение итогов. 	<p>Звучит мелодия украинской песни</p> <p>1) какие ассоциации вызывает у вас эта музыка. Какие образы возникают?</p> <p>2) Зачитать слова «Стежок к стежку ...</p> <p>Рассмотреть предметы, одежду с изображением орнамента. Давайте познакомимся с орнаментом.</p> <p>Демонстрируйте с помощью экрана компьютера презентацию об орнаменте и его видах (автор – ученица 11 класса). А знаете ли вы, ребята, что такое орнамент? Ученики открывают файл на рабочем столе «Виды орнаментов».</p> <p>Существует несколько правил композиционного построения орнамента:</p> <p>1) Должна соответствовать</p>	<p>Задаёт вопросы учащимся</p> <p>Комментарий учителя</p>	<p>Слушают музыку</p> <p>Предполагаемый ответ: Украинский танец, свадебный обряд и т.д., люди танцуют украинский танец в украинских костюмах украшенных орнаментом. « Орнамент»</p> <p>Слушают и участвуют в беседе</p>

	<p>основной теме</p> <p>2) Для построения орнамента нужно найти композиционный центр, тугость которая наибольшем образом привлекает к себе внимание</p> <p>3) Четко придерживаетесь пропорций</p> <p>4) Основа каждого орнамента симметрия: а)зеркальное отображение б)осевой вид симметрии</p> <p>5) В рисунке нужно придерживаться равновесия. б) На орнамент влияет закон ритма – порядок чередования элементов или их групп.</p> <p>Итак, какой же орнамент мы с вами изобразили в задании №1. На слайдах дети видят различные виды орнаментов. На последнем слайде обращаю внимание детей на строение орнамента. Дети перечисляют основные его части.</p> <p>Задание 4 Нарисуйте орнамент любого типа Далее работа в группах за ПК.</p> <p><u>Задание.</u> Изучить особенности ... вида орнамента. _ Нарисовать подобный в Paint. См. инструкцию «Практическое задание «Орнамент» *Вставь в презентацию.</p> <p>Практическое задание «Орнамент» Время выполнения: 10 минут. Ход работы</p> <p>Задание 4</p>	<p>Задаёт вопрос</p> <p>Руководит работой</p>	<p>Предполагаемый ответ антропоморфный</p> <p>Обсуждают в группах задания. Составляют алгоритм решения, выполняют за ПК</p>
--	---	---	---

<p>Проблема открыта до следующего урока</p>	<p>Нарисуйте орнамент любого типа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Проанализируй полученное задание. 2) Изучи вид орнамента. 3) Продумай свой вариант орнамента типа (можешь воспользоваться подсказкой в виде вышивки*) 4) Наметь алгоритм выполнения рисунка (запиши в тетрадь) (можешь воспользоваться подсказкой**) 5) а) Создай файл «Орнамент...»; б) Выполни построение фрагмента орнамента; в) протиражируйте его, получите орнамент; г) подпиши тип орнамента. *вставь его в презентацию. 6) Результат сохрани в файле под именем «...орнамент». 7) Запиши путь к файлу в тетради. 8) Составь отчёт о своей работе. 9) Оцените работу каждого члена вашей группы по 12-бальной шкале, используя таблицу ЗУН. Проанализируйте свои достижения, что вами ещё не усвоено. 		<p>Предполагаемый вопрос: «Как вставить картинку в текст»</p>
<p>Контрольное оценивание</p>			

<ul style="list-style-type: none"> Оценка комплексная- письменный ответ, устный ответ. Результаты наблюдений за процессом выполнения работ 	<p>Оценка :суммируй результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> за письменный ответ, результаты работы в группах дополнительные баллы <p>Это ваша оценка за урок . Выставите её третьей клетке таблицы ЗУН</p>		
---	---	--	--

Домашнее задание

	<p><u>Домашнее задание</u></p> <p>1.) Из букв пропущенных в словах составь новое слово, оно укажет тебе задание.</p> <p>а) Ё_ка, _бка, масшта_, п_ксель, па_ять, Р_int, _ячейка, _мя, _раф, векто_, _хо, _ок, кош__</p> <p>б) _кружнос_ь, _ора, _астров_e, _ок, __ша.</p> <p>с) Ду_a, в_ктор, _aint, _айт.</p> <p>2.)Вычеркните словарные слова – названия предметов на рисунке. Из оставшихся букв сложите новое словарное слово. Это будет ваше домашнее задание</p> <table border="1" data-bbox="430 1545 813 1926"> <tr><td>К</td><td>Л</td><td>Р</td><td>А</td><td>Т</td></tr> <tr><td>Р</td><td>У</td><td>Д</td><td>К</td><td>О</td></tr> <tr><td>У</td><td>К</td><td>А</td><td>П</td><td>М</td></tr> <tr><td>Г</td><td>В</td><td>Ж</td><td>Ь</td><td>Ю</td></tr> <tr><td>К</td><td>А</td><td>Р</td><td>Е</td><td>Т</td></tr> <tr><td>З</td><td>Й</td><td>С</td><td>Н</td><td>Ц</td></tr> <tr><td>П</td><td>Е</td><td>О</td><td>Л</td><td>Е</td></tr> </table> <p><input type="checkbox"/> <input type="radio"/>   </p> <p>2.) Выполнить любое задание из предложенных.</p>	К	Л	Р	А	Т	Р	У	Д	К	О	У	К	А	П	М	Г	В	Ж	Ь	Ю	К	А	Р	Е	Т	З	Й	С	Н	Ц	П	Е	О	Л	Е	<p>Предлагает обсудить домашнее задание</p>	<p>Обсуждают домашнее задание,его содержание и объём</p>
К	Л	Р	А	Т																																		
Р	У	Д	К	О																																		
У	К	А	П	М																																		
Г	В	Ж	Ь	Ю																																		
К	А	Р	Е	Т																																		
З	Й	С	Н	Ц																																		
П	Е	О	Л	Е																																		

	<p>Под номером 101(2) (обратитесь к «Спонсору знаний» или «Штурману» если затрудняетесь определить номер)</p> <p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обложка любимой книги. 2. Космос. 3. Открытка. 4. Эмблема школы. 5. Иллюстрация к литературному произведению. 6. Орнамент. 7. Компьютеры. 8. Тема по выбору учащихся. <p>Обговаривается с учениками и согласовывается с учителем</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Повторить таблицу « Графический редактор», продолжить заполнение схемы ЗУН 2. Доработать «Шпаргалку».(это задание получают после подведения итогов) 3.Творческое задание за ПК 		
Подведение итогов. Рефлексия.			
	<p>Упражнение – игра «Я вам пишу».</p> <p>На листе бумаги</p> <p>Игра идёт вкруговую. Нужна бумага и ручка для каждой группы.</p> <p>Задание: каждый подписывает свой лист в правом нижнем углу, и передаёт соседу справа.</p> <p>На руках окажется лист, подписанный чьим-то именем. Адресуйте этому человеку несколько слов (алгоритмов).</p> <p>Чтобы слова не прочитали, кроме адресата, загибайте верх-</p>		

	<p>нюю часть листа, после этого передайте его дальше. Вам приходит новый лист, на котором вы пишете послание.</p> <p>Так продолжается до тех пор, пока вы не получаете листок с вашим именем. Этот лист нужно проверить, если есть, поправить ошибки, дополнить и пользоваться им в трудные моменты при работе в Paint. Это «шпаргалка».</p> <p>Доработайте её дома.</p> <p>Рефлексия</p> <p>Оценить по 10-бальной шкале работу на занятии с позиции:</p> <p>„Я“ – 1. работал. 2. допускал ошибки</p> <p>„Мы“ – 1. мне помогли одноклассники 2. учитель 3. я одноклассникам</p> <p>„Дело“ – 1. понял материал 2. узнал больше, чем знал</p> <p>«Резюме»</p> <p>1) <i>Что мне понравилось на занятии?</i></p> <p>2) <i>Что не понравилось?</i></p> <p>3) <i>Какие вопросы остались после занятия?</i></p> <p>4) <i>Оценка работы преподавателя и своей.</i></p>		<p>Как вставить рисунок в презентацию, в текст? (это задача следующего урока)</p> <p>«Психолог», «Хранитель времени» дают оценку уроку</p>
	<p>Надеюсь, что на этом уроке все почувствовали себя художника-</p>		

	<p>ми. Чтобы стать настоящим художником, нужно помнить: “Рисунок- это высшая честность искусства. Рисовать- это вовсе не значит просто обводить контуры, рисунок не состоит только из линий. Рисунок- это еще и выразительность, внутренняя форма, план, моделировка. Надо рисовать беспрестанно, рисовать глазами, когда нет возможности рисовать карандашом”.</p> <p>Жан Огюст Доминик Энгр.</p>		
--	--	--	--

«Накальный рисунок»

Задание 1

Задание учащимся

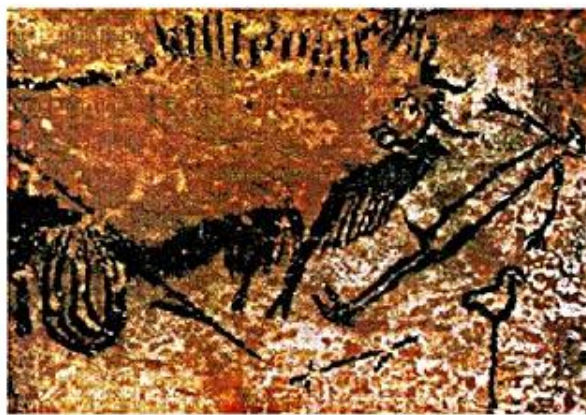
1. Запусти файл на Рабочем столе “Наскальная живопись” для просмотра.

Открывает рисунки: “Раненный бизон и мёртвый охотник”(Пещеры Ласко. Последний период палеолита), “Группа охотников” (Ущелье Валторты. Испания. Мезолит) <рисунки>

Наскальная живопись



Группа охотников
Ущелье Валторты
Испания. Мезолит.



Раненный бизон и мёртвый охотник. Пещеры Ласко, Франция.
Последний период палеолита.

2. Запусти Графический редактор Paint.

Пуск- Программы –Стандартные- Графический редактор

3. Представь себя “древним художником” и создай свой наскальный рисунок.

<рисунки>

4. Покажи результат работы учителю

5. Домашнее задание (в рабочей тетради). Расскажи с помощью рисунков маленькую историю подобно нашей.

«Наскальный рисунок»

Задание 1

Задание учащимся

1. Запусти файл на Рабочем столе “Наскальная живопись” для просмотра.

Открывает рисунки: “Раненный бизон и мёртвый охотник” (Пещеры Ласко. Последний период палеолита), “Группа охотников” (Ущелье Валторты. Испания. Мезолит) <рисунок1>

Наскальная живопись



Группа охотников
Ущелье Валторты
Испания. Мезолит.



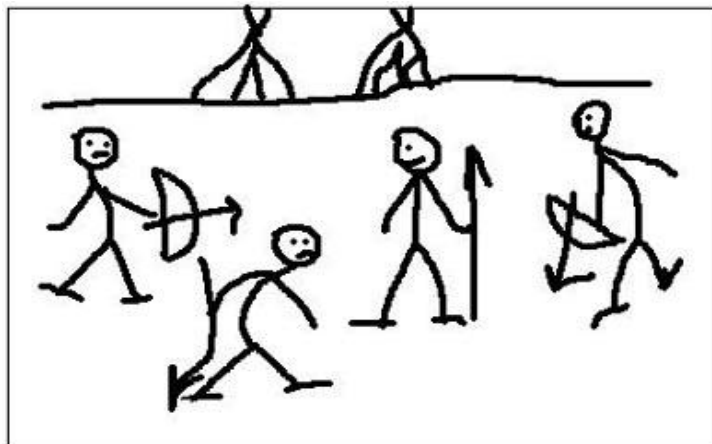
Раненный бизон и мёртвый охотник. Пещеры Ласко, Франция. Последний период палеолита.

2. Запусти Графический редактор Paint.

Пуск- Программы –Стандартные- Графический редактор

3. Представь себя “древним художником” и создай свой наскальный рисунок.

<рисунок2>



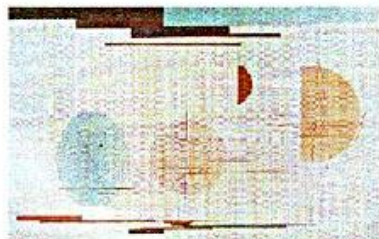
4. Покажи результат работы учителю

5. Домашнее задание (в рабочей тетради). Расскажи с помощью рисунков маленькую историю подобно нашей.

Задание 2

Геометрия в живописи:

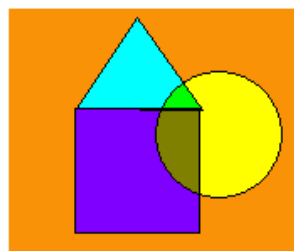
мои любимые фигуры
Д. Богданов



В. Кандинский
Станца №424 Акварель.



А. Родченко
Красное и жёлтое



Задание №3 «Кубизм»

Действие	Результат
<p>1.Просмотри файл “Кубизм” на рабочем столе.</p>	<p><рисунок7> <u>Модернистское направление в живописи:</u> <u>Кубизм</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="788 1016 1131 1368"> </div> <div data-bbox="1150 1016 1455 1368"> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div data-bbox="788 1375 951 1420"> <p><u>Портрет Волпера</u> <u>Пикассо</u></p> </div> <div data-bbox="1171 1375 1289 1420"> <p><u>Старик</u> <u>Фотоколлаж</u></p> </div> </div>
<p>2. Создай объемные геометрические формы: а) конус (используем инструменты круг, линии, эллипс); б) цилиндр (круг, линии); в) куб (линии);</p> <p>А)Укажи алгоритмы их построения, Б) запишите их справа от рисунка</p>	

Ф.И.

Задание 1

Дан набор слов, фраз.

А) Выберите из ниже перечисленных те, которые не относятся к графическому редактору Paint :
(перечислите ответов в первой строке таблицы)

Б) Если на ваш взгляд перечень слов не полный, дополните его

В) Составьте 2- 3 предложения, используя слова из списка предложенных.


Набор слов, фраз для выполнения заданий

1. Растровое изображение	13. TXT
2. Векторное изображение	14. 800*600 пикселей
3. Точка	15. однооконный
4. Пиксель	16. строка заголовка
5. Ячейка памяти	17. строка меню
6. Линия	18. фоновый цвет
7. панель инструментов	19. Основной цвет
8. Окружности	20.
9. прямоугольник	21.
10. Легко корректировать с точностью до точки	22.
11. Легко масштабировать	23.
12. BMP	24.


Задание 2


Вставь пропущенные слова в предложения

1. Слева от рабочей области располагается _____
2. В системе Windows редактор Paint сохраняет рисунки в формате _____
3. При использовании **правой** кнопки применяется _____
4. **Основной цвет** выбирают щелчком _____ на палитре цветов, а **дополнительный цвет** — щелчком _____
5. При выборе инструмента окно под панелью позволяет задать _____
6. Правильная фигура (круг, квадрат) образуется, если при рисовании удерживать нажатой клавишу _____

7.  _____ позволяет провести линию толщиной в один пиксел.

Чтобы линия была строго горизонтальной или вертикальной, во время рисования надо удерживать клавишу _____.

8.  _____ позволяет провести более широкую линию. Вид этой линии определяется формой кисти, которую выбирают в окне под панелью инструментов.

9. _____ служит для стирания изображения. Размер ластика выбирают в окне под  панелью инструментов.

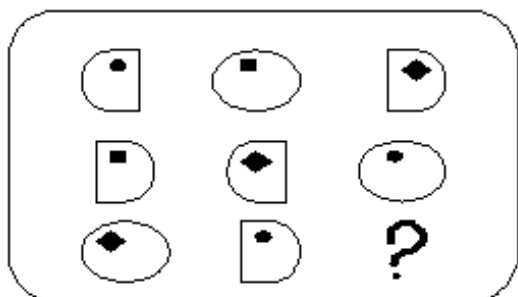
10. _____ создает “размытое” пятно в соответствии с настройками в окне под панелью инструментов. Использовать распылитель удобно тогда, когда точная форма изображения необязательна — при рисовании облаков, клубов дыма и крон деревьев. Иногда с распылителем, как и с кистью, работают методом набивки

Задание 4

Реши логическую задачу

2-е задание.

Выберите нужную фигуру и обведите её номер.



Первые 6 человек выполнят его за ПК

Ключ к решению заданий « Фактологический опрос»

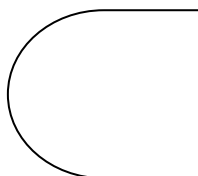
Задание 1

2,11,13

Задание 2

1	<i>панель инструментов</i>
2	ВМР
3	фоновый цвет.
4	левой кнопки, правой кнопки.
5	способ заполнения фигуры.
6	SHIFT.
7	<i>Карандаш, SHIFT</i>
8	<i>Кисть</i>
9	<i>Ластик</i>
10	<i>Распылитель</i>

Задание 3



Домашнее задание

1. Повторить таблицу «Графический редактор», продолжить заполнение схемы ЗУН
2. Доработать «Шпаргалку».(это задание получают после подведения итогов)
3. Творческое задание за ПК

Творческое задание за ПК:

- 1) Из букв пропущенных в словах составь новое слово, оно укажет тебе задание.
 - d) Ё_ка, _бка, масшта_, п_ксель, па_ять, Р_int, _ячейка, _мя, _раф, векто_, _хо, _ок, кош_ _
 - e) _кружнос_ь, _ора, _астров_е, _ок, __ша.
 - f) Ду_a, в_ктор, _aint, _айт.

2.) Вычеркните словарные слова – названия предметов на рисунке. Из оставшихся букв сложите новое словарное слово. Это будет ваше домашнее задание

К	Л	Р	А	Т
Р	У	Д	К	О
У	К	А	П	М
Г	В	Ж	Ь	Ю
К	А	Р	Е	Т
З	Й	С	Н	Ц
П	Е	О	Л	Е



- 3.) Выполнить любое задание из предложенных. Под номером 101(2)
(обратитесь к «Спонсору знаний» или «Штурману» если затрудняетесь определить номер)

Темы:

1. Обложка любимой книги.
2. Космос.
3. Открытка.
4. Эмблема школы.
5. Иллюстрация к литературному произведению.
6. Орнамент.
7. Компьютеры.
8. Тема по выбору учащихся.

Практическое задание «Орнамент»

Время выполнения: 10 минут.

Ход работы

Задание 4

Нарисуйте орнамент любого типа

- 1) Проанализируй полученное задание.
 - 2) Изучи вид орнамента.
 - 3) Продумай свой вариант орнамента типа
(можешь воспользоваться подсказкой в виде вышивки*)
 - 4) Наметь алгоритм выполнения рисунка (запиши в тетрадь)
(можешь воспользоваться подсказкой**)
 - 5) а) Создай файл «Орнамент...»;
б) Выполни построение фрагмента орнамента;
в) протиражируй его, получите орнамент;
г) подпиши тип орнамента.
- *вставь его в презентацию.**
-
- 6) Результат сохрани в файле под именем «...орнамент».
 - 7) Запиши путь к файлу в тетради.
 - 8) Составь отчёт о своей работе.
 - 9) Оцените работу каждого члена вашей группы по 12 бальной шкале используя таблицу ЗУН