

ЛУЧШАЯ ИНСТРУКЦИОННАЯ КАРТА К ПРАКТИЧЕСКОМУ ЗАДАНИЮ



Автор:
Грибанова Е.К.,
учитель
информатики
ГБОУ «ШКОЛА №80
Г.О. ДОНЕЦК»

Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Изучаем инструменты графического редактора (7 класс)

Основные виды деятельности обучающихся на уроке: создавать и редактировать изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.

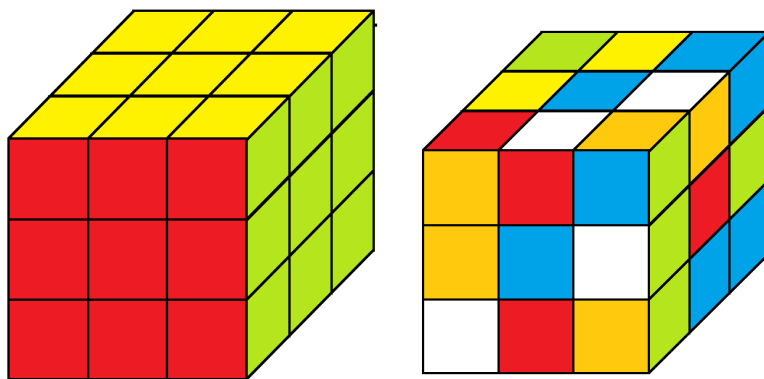
Планируемые образовательные результаты:

- **Личностные:** способность к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности; приобретение опыта использования ИКТ-инструментов в среде графического редактора Paint; повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; владение способами представления графической информации в компьютере; формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению.
- **Метапредметные:** умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности; умение

организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

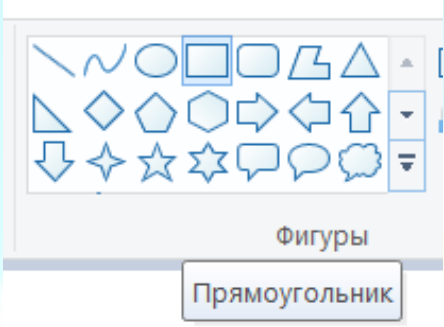
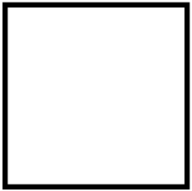
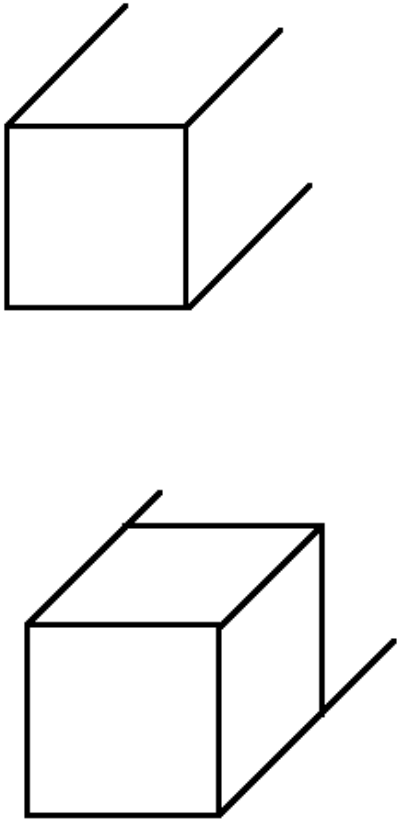
- **Предметные:** знакомство с техникой создания изображений с помощью инструментов графического редактора. Научатся: уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; знать виды инструментов рисования; уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта; выполнять основные операции для создания рисунков в графическом редакторе; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

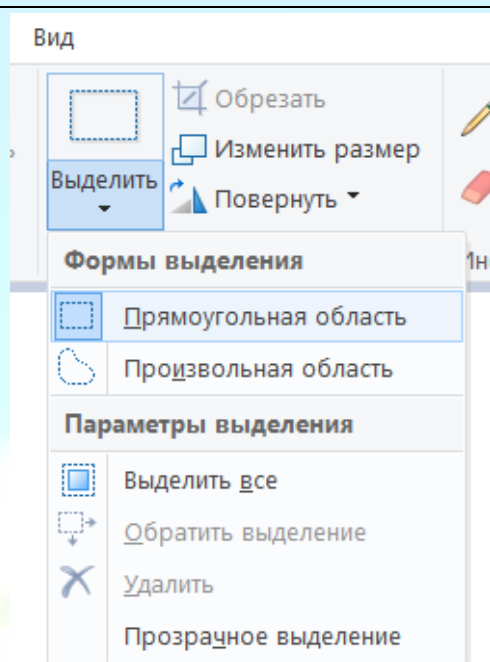
Задание. Нарисуйте в графическом редакторе **Paint** кубик и составьте из него кубик Рубика.



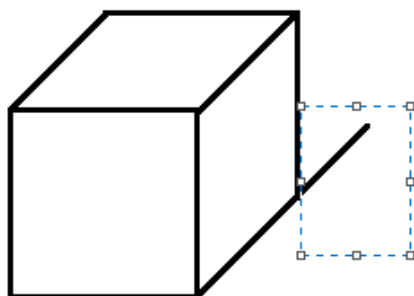
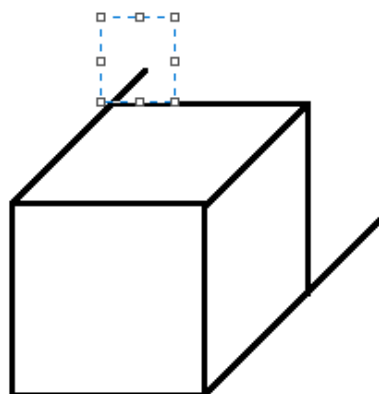
1. Запустите графический редактор **Paint**



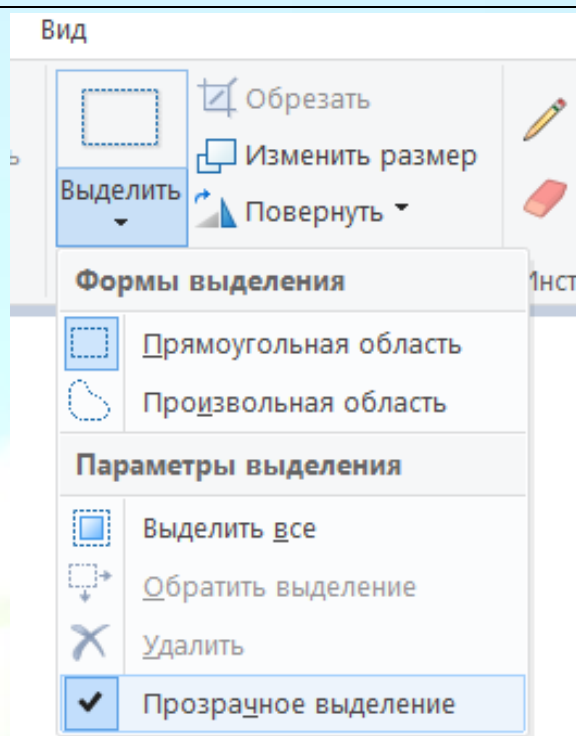
2. Средствами графического редактора Paint изобразите кубик. (50 баллов)	
	Выбираем фигуру «ПРЯМОУГОЛЬНИК»
	Для того чтобы нарисовать квадрат используем клавишу SHIFT.
	При помощи фигуры ЛИНИЯ и клавиши SHIFT рисуем грани



Выделяем лишнее,
используя
**ПРЯМОУГОЛЬНУЮ
ОБЛАСТЬ** и нажимаем
на клавишу **DELETE**



 The screenshot shows a software interface with a toolbar at the top containing various drawing tools like a pencil, eraser, and selection tools. Below the toolbar is a panel titled 'Инструменты' (Tools) with a sub-section 'Заливка цветом' (Fill with color). The text in this section reads: 'Щелкните область холста, чтобы заполнить ее основным цветом, или щелкните ее правой кнопкой мыши, чтобы заполнить ее цветом фона.' (Click the canvas area to fill it with the primary color, or right-click it to fill it with the background color.) Below this text is a 3D cube with a yellow top face, a red front face, and a green right face.	С помощью ЗАЛИВКА ЦВЕТОМ закрашиваем кубик.
3. На основе созданной заготовки соберите кубик Рубика из кубиков <i>(50 баллов)</i>	



Копируем кубик

выделив его

**ПРЯМОУГОЛЬНОЙ
ОБЛАСТЬЮ** и нажав

комбинацию клавиш

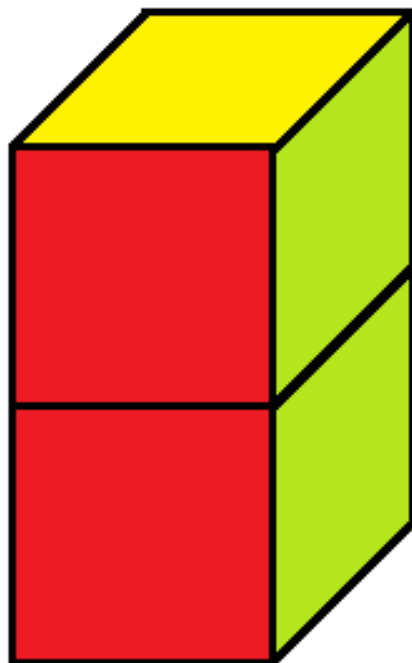
CTRL + C.

При копировании кубика

фон делаем прозрачным,

и начинаем

конструировать.



Из двух одинаковых

кубиков путём

соединения их край в

край получаем

следующую конструкцию

Будьте внимательны при

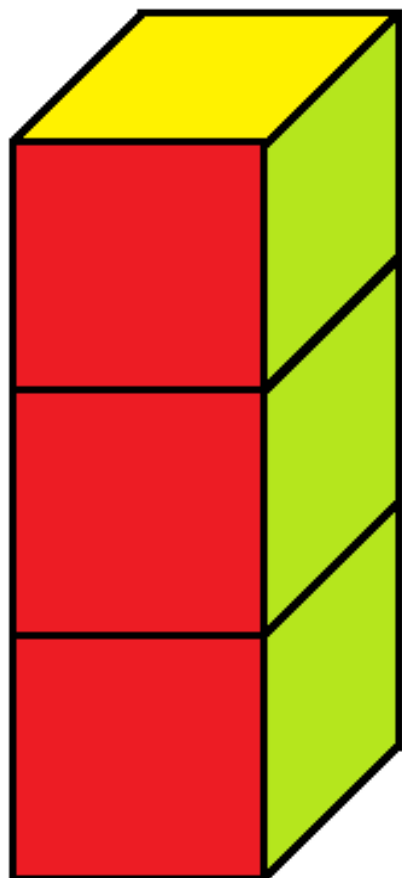
построении. Ставить

кубики нужно в

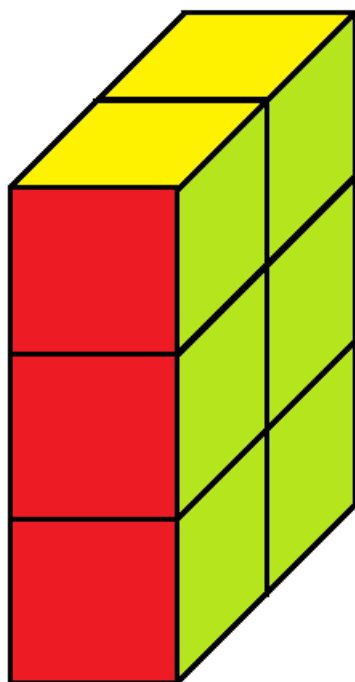
определённом порядке.

Для этого используйте

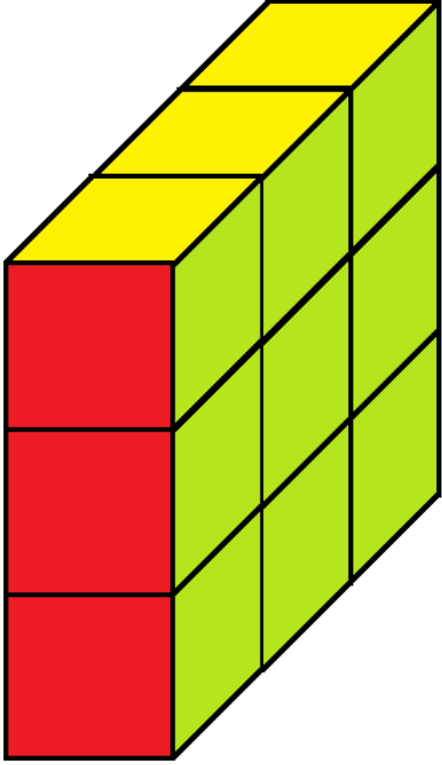
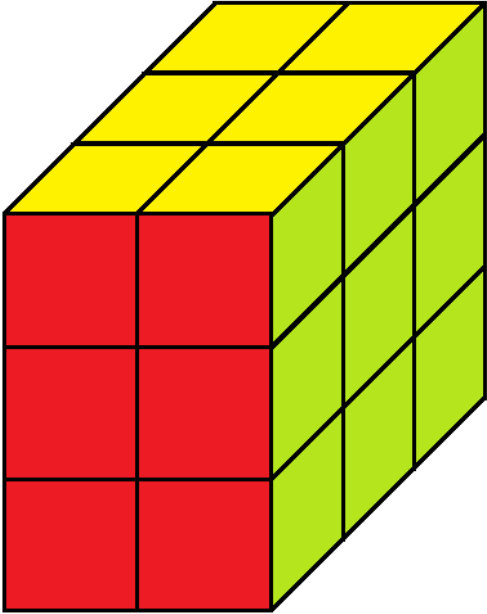
логическое мышление.

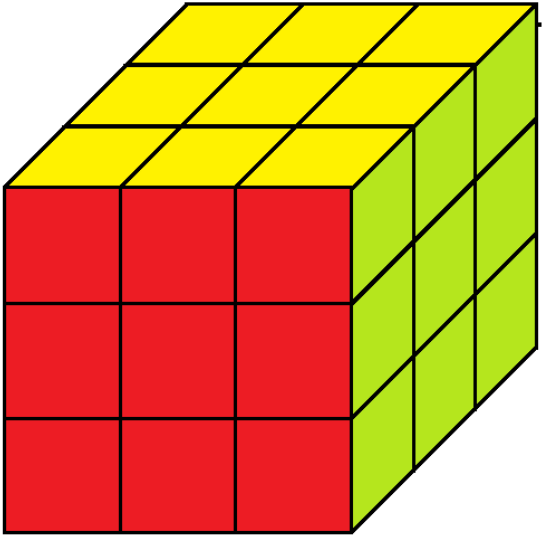
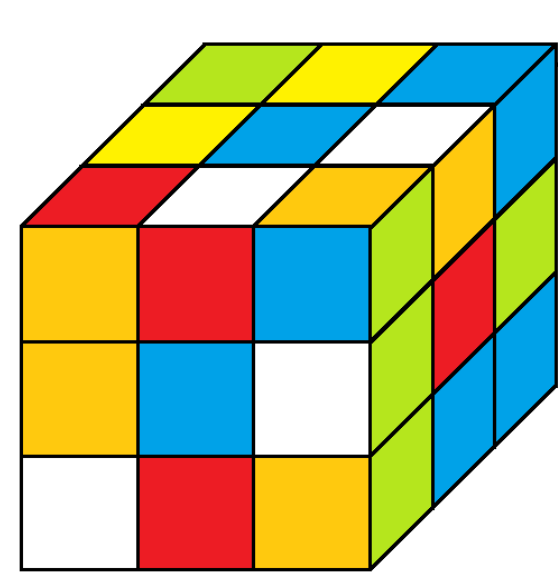


Из трех одинаковых
кубиков путём
соединения их край в
край получаем
следующую конструкцию



КОПИРУЕМ
конструкцию из трех
кубиков, **ВСТАВЛЯЕМ**
и присоединяем.

	ВСТАВЛЯЕМ конструкцию из трех кубиков еще раз.
	ВСТАВЛЯЕМ конструкцию из девяти кубиков еще раз.

	ВСТАВЛЯЕМ конструкцию из девяти кубиков еще раз. Кубик Рубика сконструирован.
	Меняем заливку по своему усмотрению
4. Сохраните результат работы в личной папке под именем Кубик Рубика.	

Практическая работа оценивается следующим образом:

- «5» - 86–100% правильно выполнена практическая работа;
- «4» - 71–85% правильно выполнена практическая работа;
- «3» - 51–70% правильно выполнена практическая работа;
- «2» - 0–50% правильно выполнена практическая работа;