**Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу тәсілдері.**

*Тайжанова Тоғжан Жомартқызы*

*Нұра орта мектебінің мұғалімі*

*Сабақтың тақырыбы:* Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу тәсілдері.

*Сабақ мақсаты:*

* *Білімділік:*  оқушылардың тақырып бойынша алған білімдерін нығайту, тиянақтау, бір жүйеге келтіріп қорыту, теориялық білімін практикамен ұштастыру. Сондай –ақ ойын түрлері арқылы оқушылардың тапқырлық, ізденімпаздық қасиеттерін қалыптастыру, шығармашылыққа баулу, өз ойын тиянақты жеткізуін дамыту, сабаққа деген қызығушылығын арттыру.
* *Дамытушылық:* графикалық бейнелеу жұмыстарын орындау арқылы ойлау қабілетін дамыту, шығармашылыққа баулу.
* *Тәрбиелілігі:* оқушының компьютерге деген қызығушылығын арттыру, еңбекке тәрбиелеу.

*Сабақ типі:*білім, білікті практикада қолдана білу сабағы.

*Сабақ түрі:* практикалық, өз бетінше жұмыс.

*Оқыту әдісі:* сұрақ – жауап, өзін -өзі бағалау.

*Программалық - дидактикалық жабдықтамалар:* ДК, компьютерлік презентация, оқу құраладары,Paint редакторының терезелері,бағалау парақтары.

*Пәнаралық байланыс:* бейнелеу өнері, геометрия, сызу.

*Сабақ барысының жоспары:*

*І. Ұйымдастыру кезеңі:* оқушыларды түгендеу, оқушыларды сайыс шарттарымен таныстыру, тапсырма қағазын тарату.

*1. Сәлемдесу.*

*Мұғалім:* Сәлеметсіңдер ме? Балалар.Біздің бүгінгі ашық сабағымыз Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу тәсілдері жайлы болмақ.

Бұл сабақ Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу тәсілдерін практикада қолдану сабағы болып табылады.

Сабақ жұмыс істеу негізінде құрылып, ол ойын, компьютерлік технологияларының элементтерін пайдалану жолымен жүзеге асырылады.

*Бүгінгі біздің сабағымыздың мақсаты*- оқушылардың тақырып бойынша алған білімдерін нығайту, тиянақтау, бір жүйеге келтіріп қорыту, теориялық білімін практикамен ұштастыру. Сондай –ақ ойын түрлері арқылы оқушылардың тапқырлық, ізденімпаздық қасиеттерін қалыптастыру, шығармашылыққа баулу, өз ойын тиянақты жеткізуін дамыту, сабаққа деген қызығушылығын арттыру. Сендер негізгі терминдерді қалай есте сақтағандарыңды, Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу тәсілдерін қалай игергендеріңді көрсетулерің керек. Сендер әр түрлі тапсырмалар арқылы Paint графикалық редакторымен жұмыс істеу әрекеттерің білуге тиіссіңдер. Сонымен қатар, балалардың логикалық ойлау қабілетін, зеректік, шешімді іздеп табудағы табандылықтарын дамыту, жылдам ойлануға, тез қимылдауға тәрбиелеу. Оған қоса сендер ұжымда бірігіп жұмыс істей алатындықтарыңды көрсете білулерің керек. Ойын соңында осы қойылған мақсатқа жету жолында істеген жұмыстарыңа өздерін баға қоясыңдар. Бүгінгі ойында табысқа жетулеріңе тілектеспін!

Ойын соңында ұпайларды есептеу мен рефлекция жүргізіледі. Балды есептеуге мұғалім, команда мүшелері мен капитаны араласады және өзін - өзі бағалау тәсілі қарастырылады. Рефлекция жүргізу барысында балалар бір параққа бетбейне салып өздерінің бағаға, жұмысқа деген қатынасын, көңіл - күйлерін білдіреді.

Оқушыларды командаларға бөліп, капитандарды тағайындау.

Оқушыларды 2 топқа бөлінеді. “Палитра” және “Графика ” командаларына бөлінеді. Команда капитандары өздерінің ұрандарымен және топтағы балаларды таныстырады.

*Ойын ережесі:*

Бұл ойын 5 турдан тұрады.

1. «Кім жылдам?» сайысы

2. Топшамамен жұмыс

3. Практикалық жұмыс

4. Шатаспақ

5. Қызықты диктант

Ұпайларды есептеу команда бойынша және жеке- жеке оқушы үшін де жүргізіледі: мұғалім командалардың алған ұпайларын есептеп отырады, ал әрбір оқушы бағалау парағына әрбір турдағы өзінің алған бағаларын жазып отырады.

*ІІ. Ойын. І –тур. «Кім жылдам?» сұрақ- жауап бөлімі*

Бұл бөлімде 2 топқа сұрақ бірдей қойылады. Қай топтың мүшелері бірінші болып қолын көтереді, сол топ сұрақтардың жауабын береді. Егер сұрақтың жауабынан қателессе онда келесі топтарға жауап беруге мүмкіншілік бар.Бұл турда дұрыс жауапты ең көп берген команда ұтады. Капитандар команда мүшелерін бағалап, ұпайлары Бағалау парақтарына қойылады. Әр дұрыс жауапқа 10 ұпай беріліп отырылады.

Сұрақтар:

1. Paint графикалық редакторын іске қосу реті? (*пуск – программы- стандартные - Paint*).

2. Фонның түсін қалай таңдауға болады? (*Фонның түсін таңдау үшін, палитрадағы қажетті түске маус нұсқағышын орналастырып, оң жақ батырмасын шерту. Бұл саты объектілер жасайтын құралдармен жұмыс істегенде қажет*).

3. Сызық сызу әрекеттерінің тізбегін ата (*Линия (сызық) батырмасын шертіңдер. Құрал саймандар жиынының астындағы жақтаудан сызықтың қажетті қалыңдығын таңдау. МАУС нұсқағышын сызық басталатын орынға апараып қою. Маустың сол жақ батырмасын басып тұрып, сызық аяқталатын орынға нұсқағышты тасымалдап апарып. Маустың батырмасын жібер*.)

4. Болдырмау командасынын орындау үшін не қолданылады?(*правка - отменить*)

5. Суреттерді қалай сақтауға болады? (*1- ші рет сақтап қою файл – сохранить как, имя файла өрісінде файлға ат беріп, сохранить батырмасын шерту.. Қайталап сақтау файл - сохранить*).

6.Мәтіні бар сурет қалай салынады? *( надпись құралын таңдау арқылы*)

*ІІ - тур.Топшамамен жұмыс*

*№ 1. Топшама.* Paint графикалық редакторы құрал саймандарының атауын жазыңыз.

*№2 Топшама.* Paint графикалық редакторының құрал - саймандарының атауын жазыңыз.

*ІІІ - тур. Практикалық жұмыс*. 2- топқа «Туған жер», «Қыс келді» тақырыптарында компьютерде сурет салуға және осы тақырыптарды шағын шығарма жазу тапсырылады. Суретті салып болған соң, оны әркім өз тобының атымен сақтайды.

*IV -тур. Шатаспақ.*

Ойыншыларға шата стыратын сұрақтар қойылады. Шатаспай жауап беру керек. Бірінші қол көтерген команда жауап береді. Әр дұрыс жауапқа 10 ұпай.

1.Ит мысықты, ал мысық тышқанды қуалап келеді. Қайсысы бірінші келеді? (1-тышқан, 2-мысық, 3-ит).

2.Тауық 1 аяғымен тұрса, оның салмағы 2 кг болады. Ал 2 аяғымен тұрса қанша кг болады? (2кг).

3.1 кг тас ауыр ма, 1 кг мақта ауыр ма? (Екеуі бірдей).

4.Тамақ істерде қазанға бірінші не саламыз? (Көз).

5.Қандай бөшкеге су құюға болмайды? (Толып тұрған бөшкеге)

6.Үш шофердің Арман деген інісі бар. Ал Арманда аға жоқ. (Шоферлар Арманның апалары)

7.Аңшы орманға келіп, бұтақта қонып тұрған сауысқанды атқан екен қарға құлапты. Бұл қалай болғаны? (1.Атқан оғы сауысқанға емес, қарғаға тиген. 2.Жердегі қарға құлаған).

8.Барлық адам әдетте кімнің алдына барған кезде бас киімін шешеді? (Шаштараздың)

9.Бұтақта қарға отыр. Бірі оңтүстікке, бірі солтүстікке қарап отыр, бірақ бірін-бірі көріп отыр. Бұл қалай? (Екеуі қарама-қарсы отыр).

10.30 литр су асқазанға сия ма? (30 литрлік ас қазанына сияды).

11.Бөлменің 4 бұрышында 4 мысық отыр. Әр мысықтың алдында 3 мысықтан отыр. Бөлмеде барлығы неше мысық отыр? (4-еу).

*V. «Қызықты диктант» (10мин)* Әр топқа бір - бірден тапсырма қағазы таратылады. Әр топ сол тапсырмаларды біріге отырып компьютерде орындайды.

1- тапсырма: Берілген фигуралардан сурет құрастыр, Paint терезесінде сал.

Жауабы:

2- тапсырма: Берілген фигуралардан сурет құрастыр, Paint терезесінде сал.

Жауабы:

*V. Ойынды қорытындылау*

Ұпайлар санын анықтау. Жеңімпаздарды жариялау

*Рефлекция.* Оқушылар бір параққа бетбейне суретін салып, өздерінің сабақ соңындағы көңіл -күйлерін көрсетулері тиіс.

Қарағанды облысы,

Шет ауданы,

Кеншоқы ауылы