



PAINT



графикалық
редактордың
сурет салу

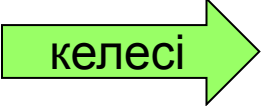


Сабақтың мақсаты:

БІЛІМДІЛІК: оқушыларды Paint графикалық редакторымен, редактордың терезе элементтерімен таныстыру. Paint графикалық редакторында жұмыс істеу тәртібін үйрету

ДАМУШЫЛЫҚ: оқушылардың білімін кеңейтіп, компьютерде жұмыс істеу шеберлігін одан әрі шыңдау және оқушылардың өздігінен жұмыс істеуін дамыту

ТӘРБИЕЛІК: жауапкершілікке, өз бетімен жұмыс істеуге, жұмыс нәтижесіне жетуге, ұйымшылдыққа, жан-жақты болуға, ізденімпаздыққа тәрбиелеу



Компьютердің негізгі құрылғылары?



**“Paint” сөзі ағылшын тілінен
қалай аударылады?**



**Paint программасын қалай іске
қосамыз?**



Ақпаратты енгізу құрылғысы?



Палитраның неше түсі бар?



**Дербес компьютер неше бөліктен
тұрады?**



Paint графикалық редакторы сурет салуға, түрлі қылқаламды пайдалануға, суреттерді әр түрлі түске бояуға, қалыңдығымен түсі әр түрлі сызықтарды сызуға, суретке мәтін енгізуге мүмкіндік береді.

ПУСК → ПРОГРАММЫ → СТАНДАРТНЫЕ → PAINT

Paint редакторының терезесі

Тақырып жолы

Мәзір қатары



Құралдар жиыны



Сурет салу алаңы



Түстер палитрасы



Paint бағдарламасында 16 құрал сайман бар



Түстер палитрасы



Негізгі түс

Фондық түс



Түстер палитрасы

Екі түспен жұмыс жасаймыз.

Фондық және негізгі түс.

Фондық түсті тышқанның оң жақ батырмасымен, негізгі түсті тышқанның сол жақ батырмасымен таңдаймыз.

Кескінің түсін таңдау



Цвет 1 (основной цвет)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для карандаша и кистей, а также для контуров фигур.

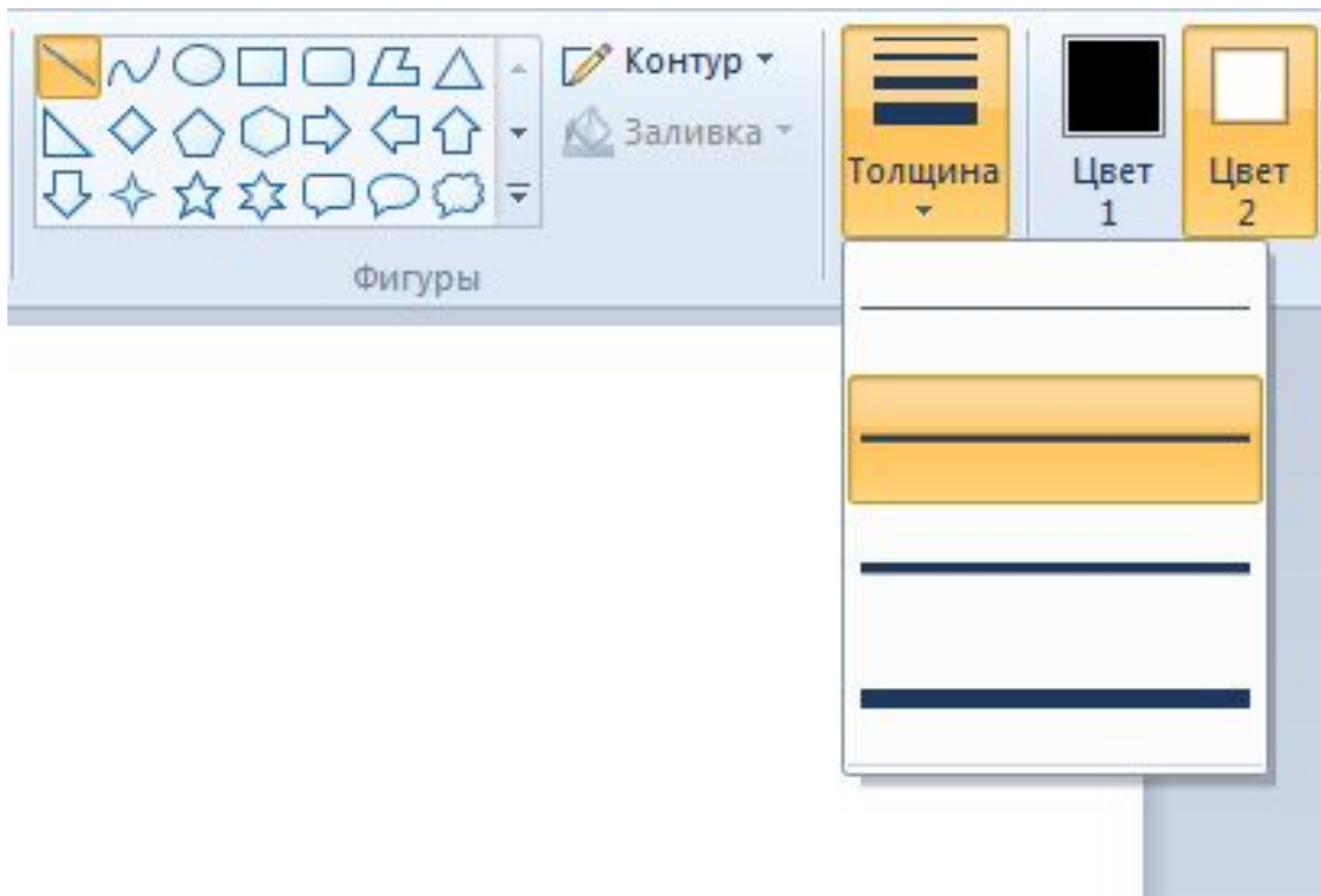
Фонның түсін таңдау



Цвет 2 (цвет фона)

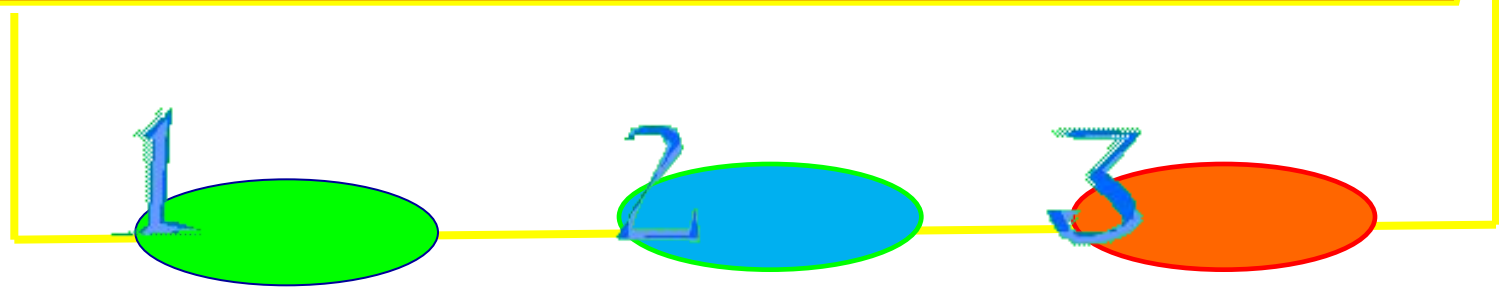
Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для ластика, а также для заливки фигур.

2. СЫЗЫҚТЫҢ ҚАЛЫҢДЫҒЫН, ҚЫЛҚАЛАМНЫҢ ТҮРІН НЕМЕСЕ ТӨРТБҰРЫШТЫҢ ТИПІН ТАҒАЙЫНДАУ.





Деңгейлік тапсырма



1

3 баға



2

4 баға



3

5 баға



Бағалау критерийлері

1. Тапсырманың көлемі, орналасуы – 3 ұпай
2. Түстерді қолдана білуі – 2 ұпай
3. Уақытқа бағынуы – 1 ұпай

Жиынтық баға: Жасыл стикер, 6 ұпай – «5»

Сары стикер, 4 - 5 ұпай – «4»

Қызыл стикер, 2- 3 ұпай – «3»

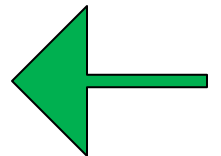
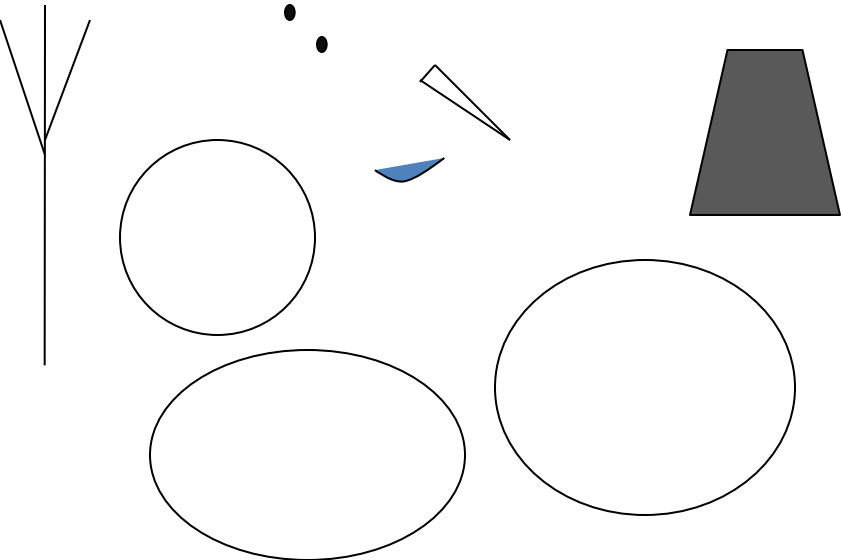
I-деңгей
№1 тапсырма.

1. Paint бағдарламасын іске қосыңыздар.

1. Берілген фигуралардан жұмбақ жауабының суретін құрастырып,
Paint терезесінде сал.

Шелек қалпақ басында,
Сәбіз екен мұрыны
Қыста қардан туатын,
Тауып көрші сен осы

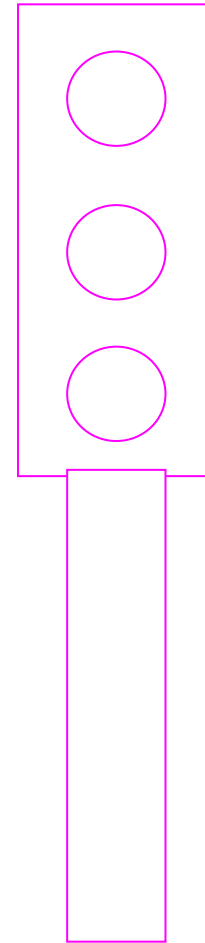
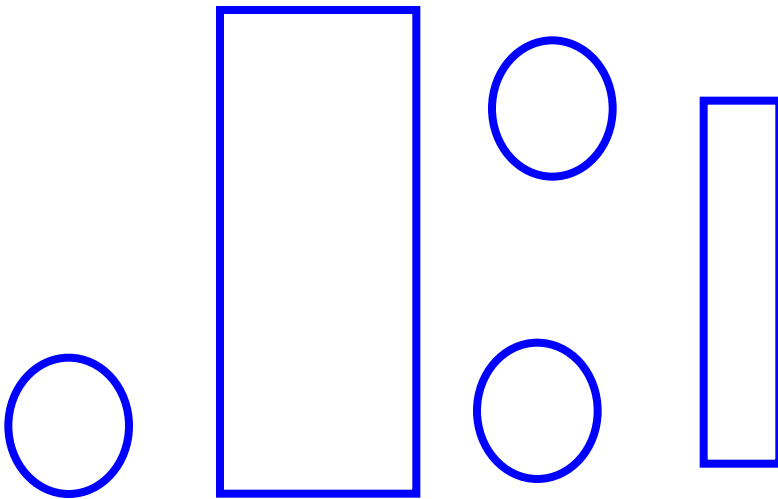
(Аққала)



№2 тапсырма

2. Берілген фигуралардан жұмбақ жауабының суретін құрастырып, Paint терезесінде сал.

Бір көзіңмен «кідір» дейді,
Бір көзім «жүгір» дейді.
Бір көзім «абайла» дейді
«Қарап ал маңайға» дейді

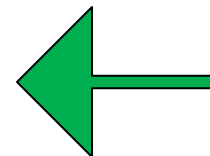
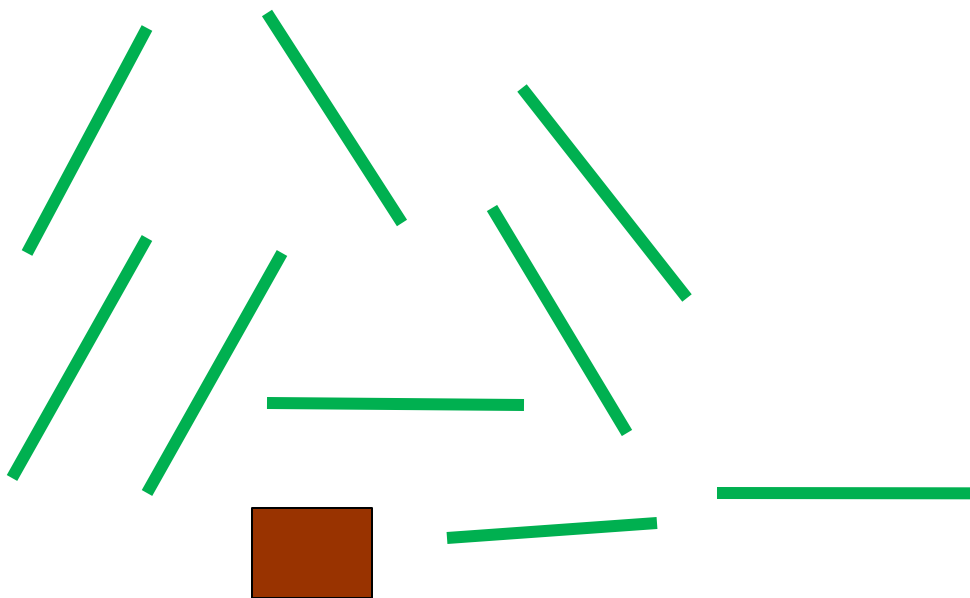


№ 3 тапсырма

1. Берілген фигуралардан жұмбақ жауабының суретін құрастырып, Paint терезесінде сал.

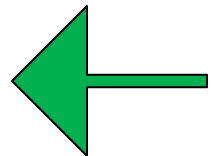
3) Қақаған қыста,
Өседі тыста.
Өзгертпей өңін,
Сақтауға ұста.

(Шырша)



II-деңгей

1. Paint бағдарламасын іске қосыңыздар
2. Дөңес төртбұрыш құралын пайдаланып Пирамида суретін салыңыз
3. Суретті өз қалауларың бойынша бояңыздар
4. Суретке “Бейне” атын беріп сақтаңыздар.

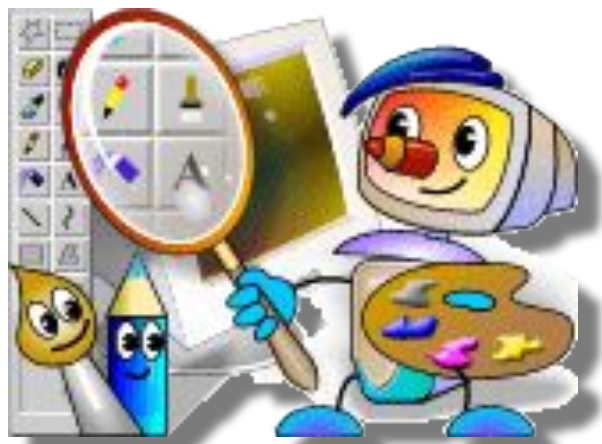


Ш-деңгей

1. Барлық құралдарды пайдаланып еркін тақырыпта мазмұнды сурет салыңыздар.

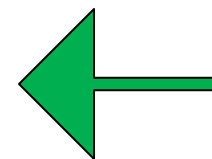
2. Суретке тақырып қой.

3. Салынған суретті сақта



1. Қыс көріністері.

2. Аққала





ДЕМАЛЫС СƏТІ



Қол саусақтарына арналған жаттығулар

- Алақанды уқалау.
- Қолды қысу
- Білезіктен айналдыру

Көзге арналған жаттығулар

- Көзді бірнеше рет жыпылықтату.
- Көзіңмен ақырын оң жаққа қарай 3-4 рет айналым жаса. Соншалықты айналым солға қарай жаса.

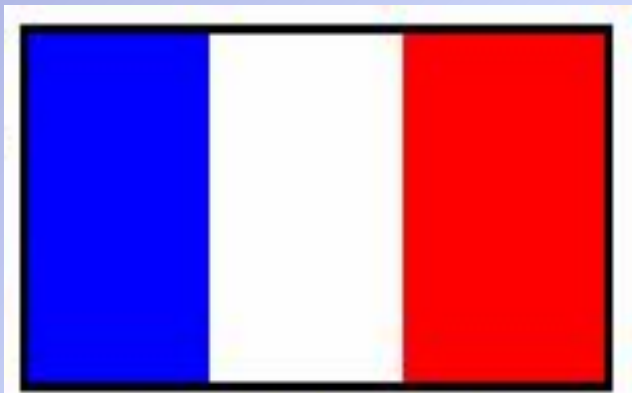
Практикалық жұмыс



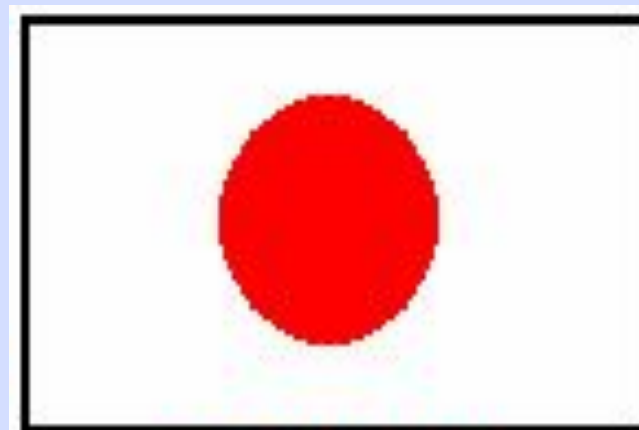
Қазақстан



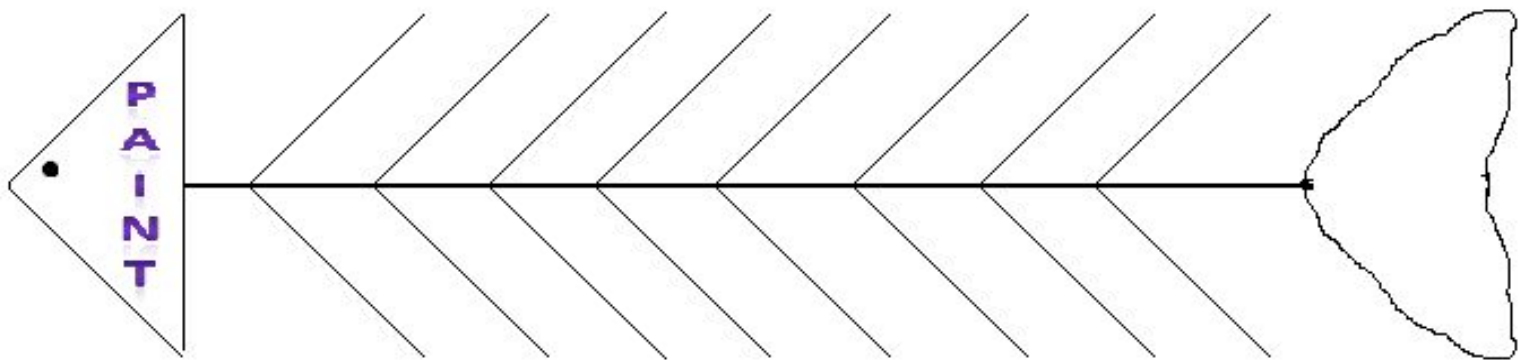
Россия



Франция



Япония



Балықтың үстіңгі қабырғаларына Paint туралы осы сабаққа дейін не білгендерінді жазасындар, ал төменгі қабырғаларына Paint туралы осы сабақта алған мағлұматтарынды жазып, балықтың күйрығына жалпы қорытындыларынды жазу

1. Графиктік редактор Paint-ті іске қосу жолы.

a) Іске қосу-программалар-стандартты-Paint графикалық редакторы

b) Іске қосу-Paint графикалық редакторы

c) Іске қосу-Документтер-Без имени

2.Тік төртбұрышты салу құралы.

a) түзу сайманы; b) тіктөртбұрыш сайманы; c) көпбұрыш сайманы

3. Фигуралардың іштерін бояу сайманы.

a) қарындаш сайманы; b) бүріккіш сайманы; c) құю сайманы;

4.Экранға қисық сызықтарды шығару үшін:

a) қарындашты пайдаланамыз; b) қисық құралын пайдаланамыз;

c) көпбұрыш құралын пайдаланамыз;

5.Экранда жоқ саймандар тақтасын қалай орнатамыз?

a) Түр-аспаптар панелі-белгі қоямыз; b) Экраннан іздейміз;

c) компьютерді жүктейміз;

6.Экранға қисық сызықтарды шығару үшін:

- a) қарындашты пайдаланамыз; b) қисық құралын пайдаланамыз;**
- c) көпбұрыш құралын пайдаланамыз;**

7. Суретті құйып бояу үшін:

- a) бүріккіш құралы b) құю құралы c) өшіргіш құралы**

8. Суретті өшіру үшін:

- a) өшіргіш b) карандаш c) бүріккіш**

9. Түс таңдау палитрасы терезенің қай жерінде орналасқан?

- a) сол жақ төменгі бөлігінде b) Оң жақ төменгі бөлігінде**
- c) сол жақ жоғарғы бөлігінде**

10. Сурет салу программасы:

- a) Paint b) WordPad c) Блокнот**

№	1	2	3	4	5	6	8	9	10
Жауабы	a	b	c	b	a	b	a	a	a



Үйге тапсырма:

*“Paint графиктік редакторы”
тақырыптарын оқып,
мазмұндау.*

*Құралдардың міндетін
жаттау.*



Сабақ аяқталды. Сау болыңыздар!!!



Тыңдағандарыңызға рахмет!