

Практичні завдання до заняття

Проаналізуй, середовище якого графічного редактора краще обрати для виконання кожного із запропонованих завдань.

Обґрунтуй свій вибір. Виконай завдання в обраному середовищі.

Завдання 1 (6 балів). Дитяче свято

Для облаштування дитячого свята за допомогою інструментів графічного редактора шестикласники створили прикраси, що мають форму різних геометричних фігур (рис. 1). Серед наведених прикладів вибери прикрасу і створи її в середовищі графічного редактора. Збережи результат у файлі з іменем Прикраса.

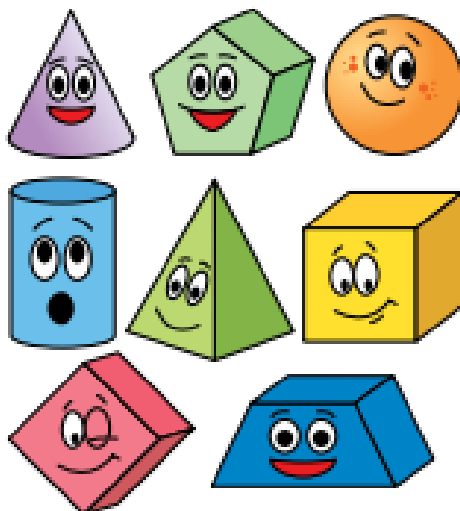


Рис. 1. Геометричні фігури

Завдання 2 (6 балів). Прапори

Для облаштування виставки «Україна — європейська держава» створи в середовищі графічного редактора зображення прапора України та прапорів європейських країн-сусідів України. Додай до створених прапорів назву відповідної країни. Збережи результат у файлі з іменем Прапори.

Завдання 3 (9 балів). Дні науки

Для проведення Днів науки створи в середовищі графічного редактора зображення для чотирьох піктограм, що демонструють засоби науки, якою тобі

було б цікаво займатись. Скористайся зразками, наведеними на рисунку 2, або придумай власні піктограми.

Додай підписи з назвами науки під кожною зі створених піктограм.

Збережи результат у файлі з іменем Піктограми.



Рис. 2. Піктограми

Завдання 4 (9 балів). Аватарки

Створи в середовищі графічного редактора аватарку — невеличке зображення, яке можна використати для свого представлення в Інтернеті. Скористайся одним із запропонованих зображень (рис. 3) або створи власні. Збережи створене зображення у файлі з іменем Аватарка.



Рис. 3. Аватарка

Завдання 5 (9 балів). Герої історії

Обери історію чи казку, яку ти хочеш розповісти однокласникам та однокласницям, проілюструвавши її за допомогою презентації. Добери в Інтернеті зображення героїв цієї історії, опрацюй їх так, щоб зображення не містило зайвих об'єктів і фону, збережи зображення кожного героя у файлі з прозорим фоном у папці Сторітеллінг.

Завдання 6 (12 балів). Гроші

Розглянь грошові банкноти України. Визнач, які пам'ятники та видатні люди зображено на них, як розміщено написи номіналу й інші позначки. Для

проведення ярмарку в школі створи ескіз платіжної купюри для розрахунку в межах даного ярмарку. Передбач наявність зображення фасаду школи на купюрі, номінал та інші зображення за твоїм вибором.

За ескізом створи відповідне зображення у графічному редакторі. Продемонструй його у класі та візьми участь у голосуванні за кращу платіжну купюру.

Завдання 7 (12 балів). Герб школи

Дізнайся в Інтернеті правила створення гербів. Установи, чи є у твоєму навчальному закладі герб. Знайди в Інтернеті зображення гербів інших навчальних закладів. Проаналізуй знайдені зображення, знайди спільні ознаки та відмінності. Спробуй удосконалити зображення наявного герба школи чи запропонуй власний герб.

Потрібні малюнки отримай, використовуючи інструменти графічного редактора. Продемонструй отримане зображення герба у класі та візьми участь у голосуванні за кращий ескіз герба школи. Три герби, які отримають найбільше голосів, запропонуйте для обговорення на раду школи.

Завдання 8 (12 балів). Закони школи

Дізнайся в Інтернеті, що таке закон і які бувають закони.

Проаналізуй приклади та придумай два закони школи. Один має щось дозволяти, другий — забороняти. Для відображення змісту цих законів створи до них ескізи. На малюнку відобрази гасло закону. Об'єднай два зображення в одне. Продемонструй зроблений проект у класі та запитай, що потрібно покращити в підготовлених ескізах шкільних законів.

Завдання 9(12 балів). Енергоефективність.

Дізнайся в Інтернеті, які є способи заощадження сімейного бюджету завдяки ефективному використанню енергоресурсів, води тощо. Створи плакат, для цього використай зображення будинку, яке можна завантажити з файла Будинок, підпиши на ньому джерела ефективного використання бюджету та

можливий розмір економії. Продемонструй свій плакат у класі, обговоріть заходи ощадливості та створіть спільний плакат «Ощадлива оселя», у якому вкажіть ідеї щодо економії бюджету та їх авторів.