**Тема**. Відображення базових графічних примітивів

**Мета**: розглянути програмування базових графічних примітивів, скласти алгоритм та програму для відображення базових графічних примітивів; формувати вміння і навички створювати проекти в візуальному середовищі засобами Microsoft Visual C#;

розвивати логічне мислення та навички роботи з ПК.

**Тип уроку:** комбінований

**Обладнання й матеріали:** комп’ютерний клас обладнаний в мережу, інтерактивна дошка, роздатковий матеріал.

Хід заняття

**1. Організаційний етап.**

##### Організація учнів. Створення позитивного психологічного комфорту

**2. Мотивація навчальної діяльності**

На цьому уроці ви ознайомитесь із графічною системою координат, дізнаєтеся про принципи формування зображень на екрані, навчитеся застосовувати графічні методи для створення зображень.

**3. Повідомлення теми та мети уроку**

3.1. Повідомлення теми

3.2. Проектування мети учнями

3.3. Повідомлення мети вчителем та завдань уроку

3.4. Прогнозування результатів власної діяльності

**4. Вивчення нового матеріалу**

4.1. Пояснення матеріалу вчителем, використовуючи інтерактивну дошку, учні виділяють головне, занотовуючи до опорної таблиці (за планом)

**План**

1. Поняття пера.
2. Основні графічні примітиви: лінія, прямокутник, крива, овал.
3. Малювання графічних примітивів.

Пригадування правил безпечної роботи за комп’ютером

**5. Формування вмінь та навичок**

5.1. Виконання практичного завдання.

Відображення графічних примітивів в середовищі Microsoft Visual C#

*Репрезентація роботи*

5.2. Демонстрація результату роботи

5.3. Виявлення труднощів

5.4. Оцінювання

**6. Підведення підсумків уроку**

Рефлексія у вигляді незакінчених речень: "Я зрозумів (ла)..", "Найважливішим відкриттям для мене було…", "Я взяв (ла) для себе корисне ..", "Я хотіла (в) б ще попрацювати надалі з …".

**7. Повідомлення завдання додому**

Інструктаж щодо виконання завдання: відповісти на питання в кінці параграфу, дати письмові відповіді на питання для роздумів, критерії оцінювання.