



I E G U L D Ī J U M S T A V Ā N Ā K O T N Ē

8.3.2.2./16/I/001

Atbalsts izglītojamo individuālo kompetenču attīstībai

Atbalsta pasākuma nosaukums – pedagoga palīgs

Metodiskais materiāls darbam attālināti

Materiāla sagatavošanai deklarētas 2 stundas

DATORIKA 4. KLASE

Zīmējuma veidošana

Stundas mērķis: Apgūt pamatiemaņas darbā ar zīmēšanas lietotni.

Stundas uzdevumi:

1. Iepazīstināt ar zīmēšanas lietotni Molberts darba vidi.
2. Apgūt standartriku lietošanu zīmējuma veidošanā.
3. Apgūt zīmējuma saglabāšanu.

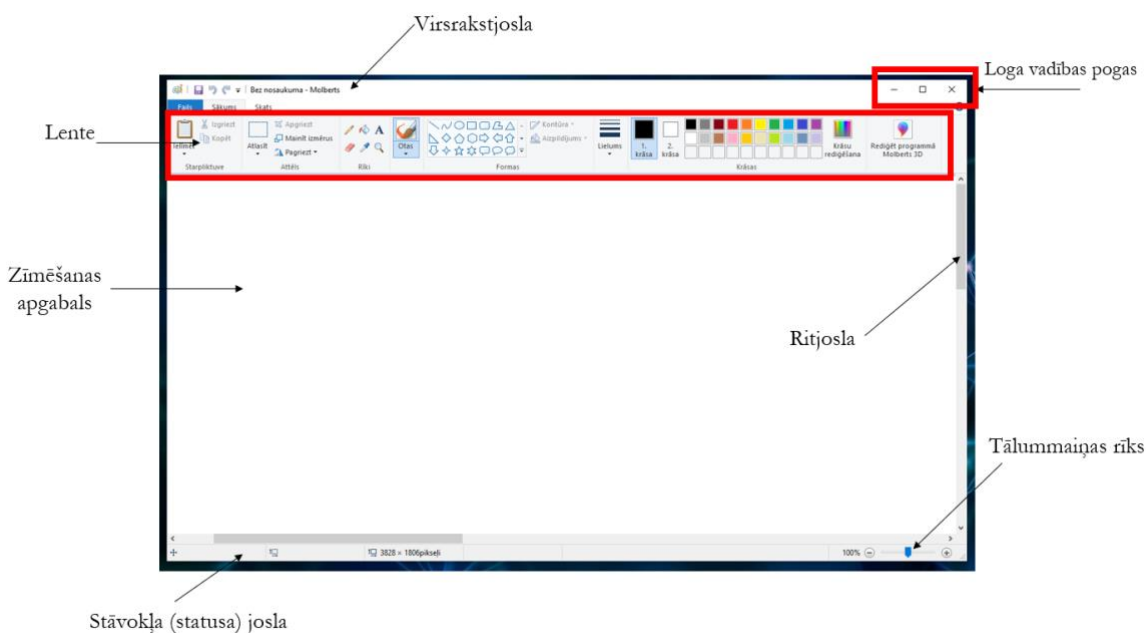
Stundas norises aptuvenais plānojums: Skolēni saņem materiālu ar informāciju, kurā iepazīstina ar Molberts darba vidi. Izpētot materiālu, sāk darbu, kurš paredz zīmējuma izveidošanu, tā saglabāšanu un nosūtīšanu skolotājam. Zīmējumu veido pēc parauga, kurā darbības sakārtotas pa soļiem.

Sasniedzamais rezultāts:

- Atver uz aizver zīmēšanas lietotni.
- Izmantojot zīmēšanas lietotnes standartrikus, izveido attēlu.
- Veic zīmējuma saglabāšanu pēc pamācības.
- Nosūta e-klases pastā savu zīmējumu.

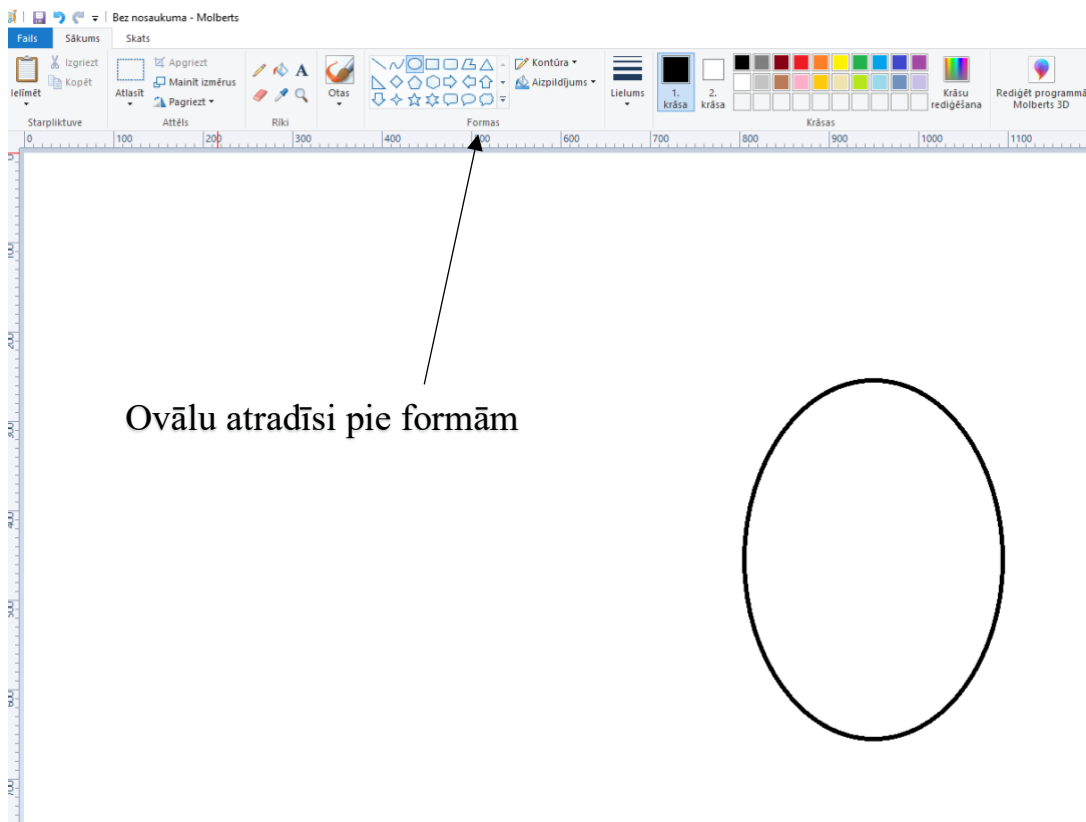
1. Atver savā datorā programmu Molberts/Paint, izpēti, kādas iespējas piedāvā šī programma.

Molberta darba vide

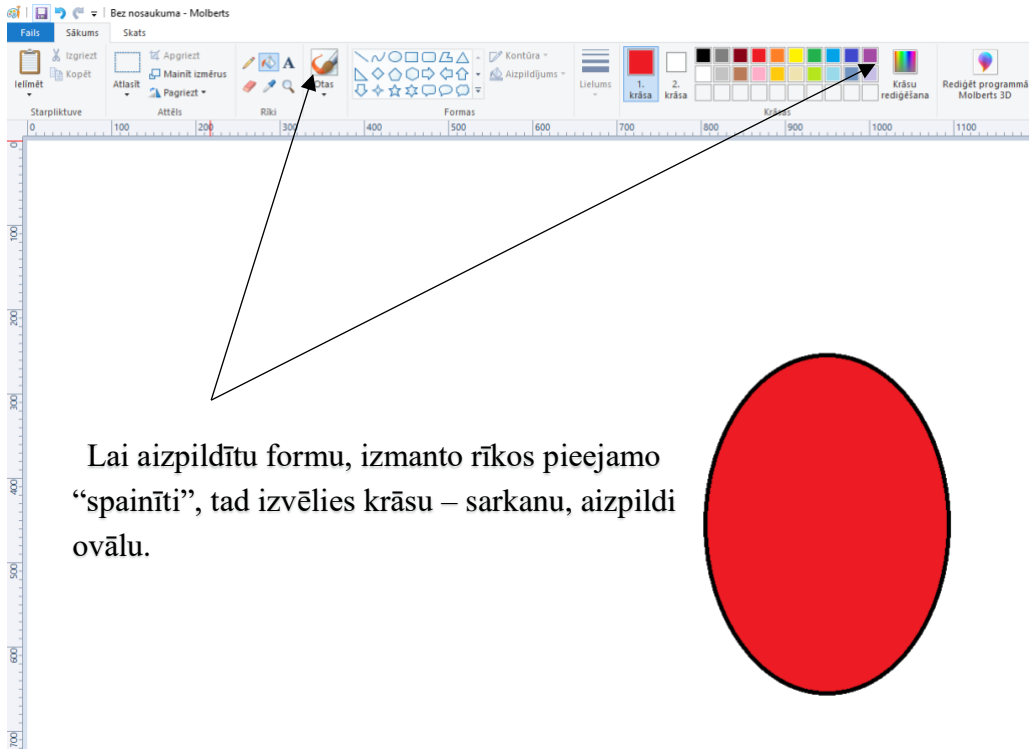


2. Veido zīmējumu (bizbizmārīti) pa soļiem.

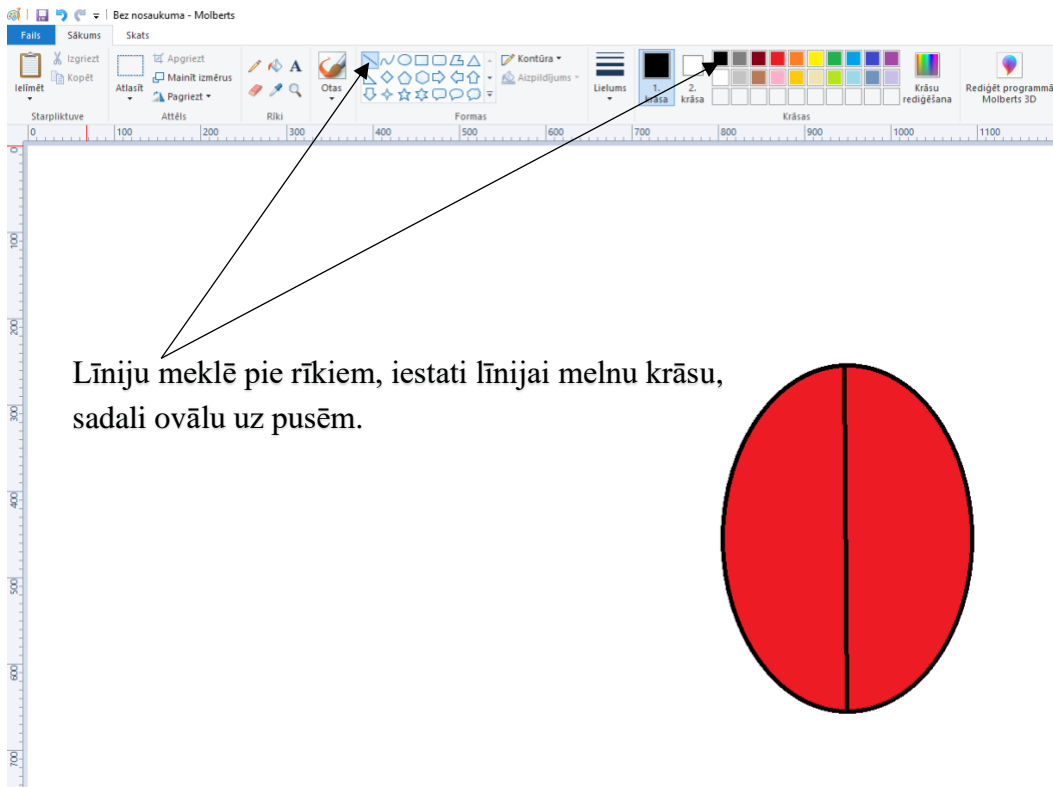
- Izmantojot rīku – ovāls, uzzīmēt bizbizmārītes ķermeni.



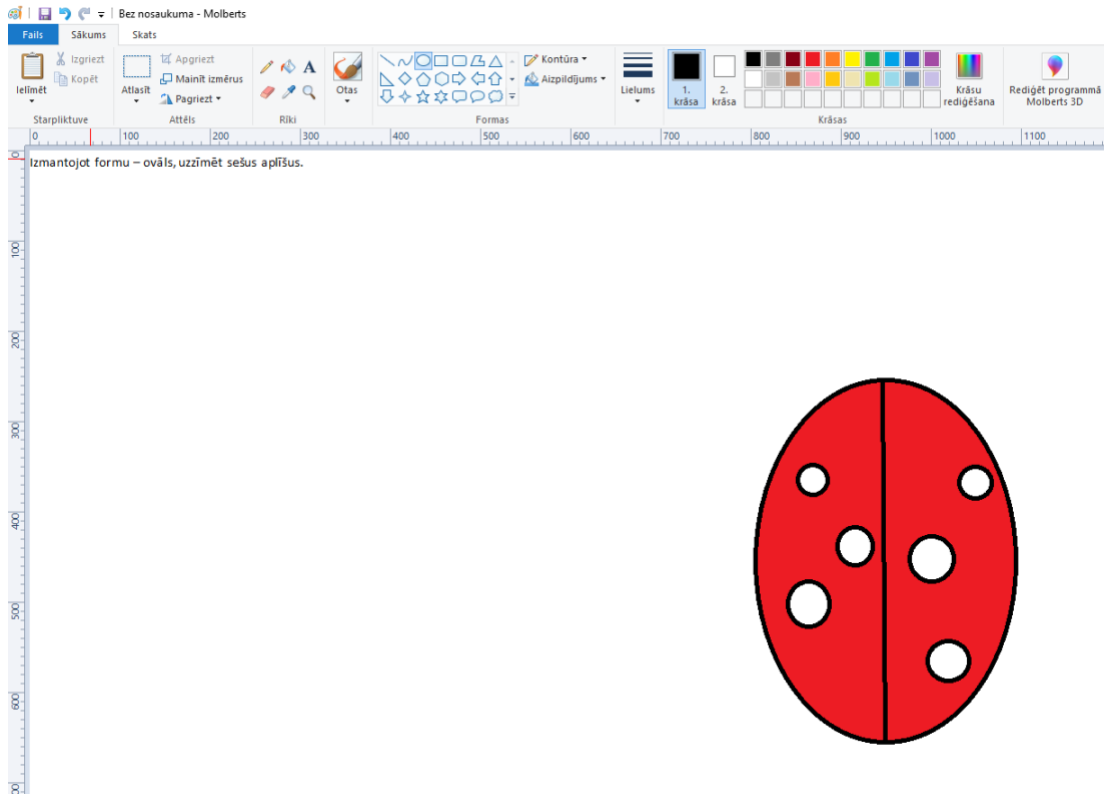
- Aizpildīt ovālu ar sarkanu pildījuma krāsu.



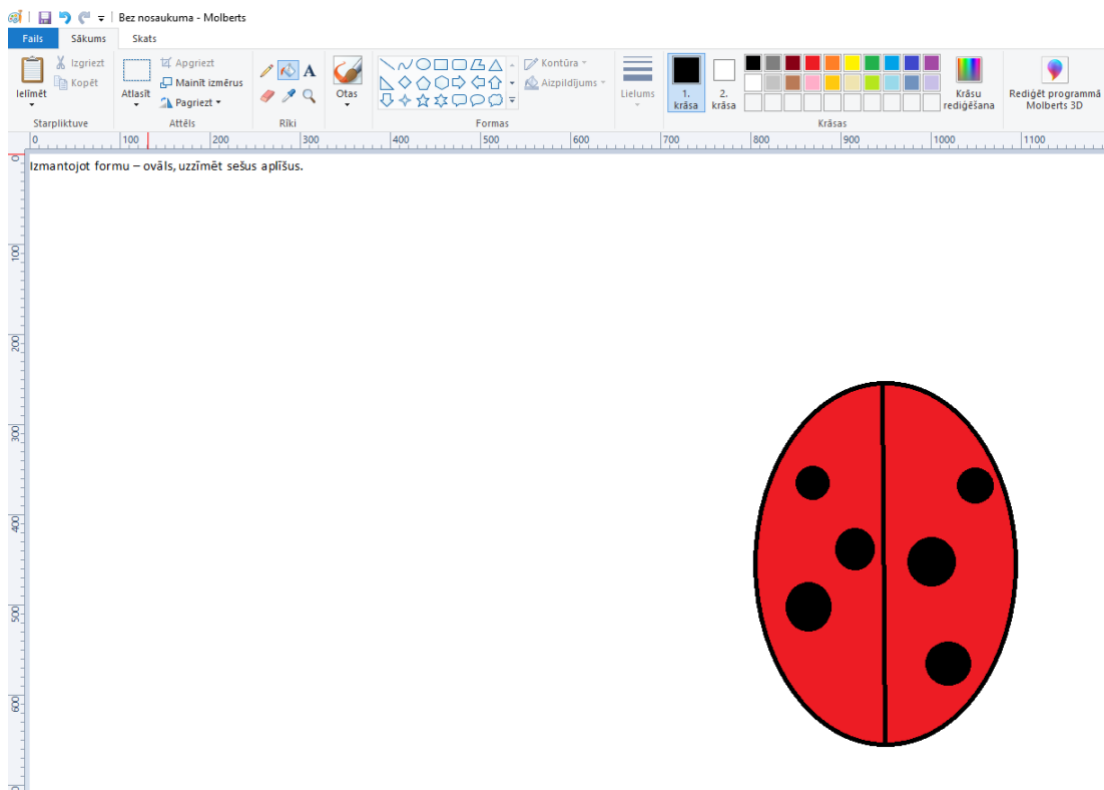
- Novelc taisnu līniju melnā krāsā.



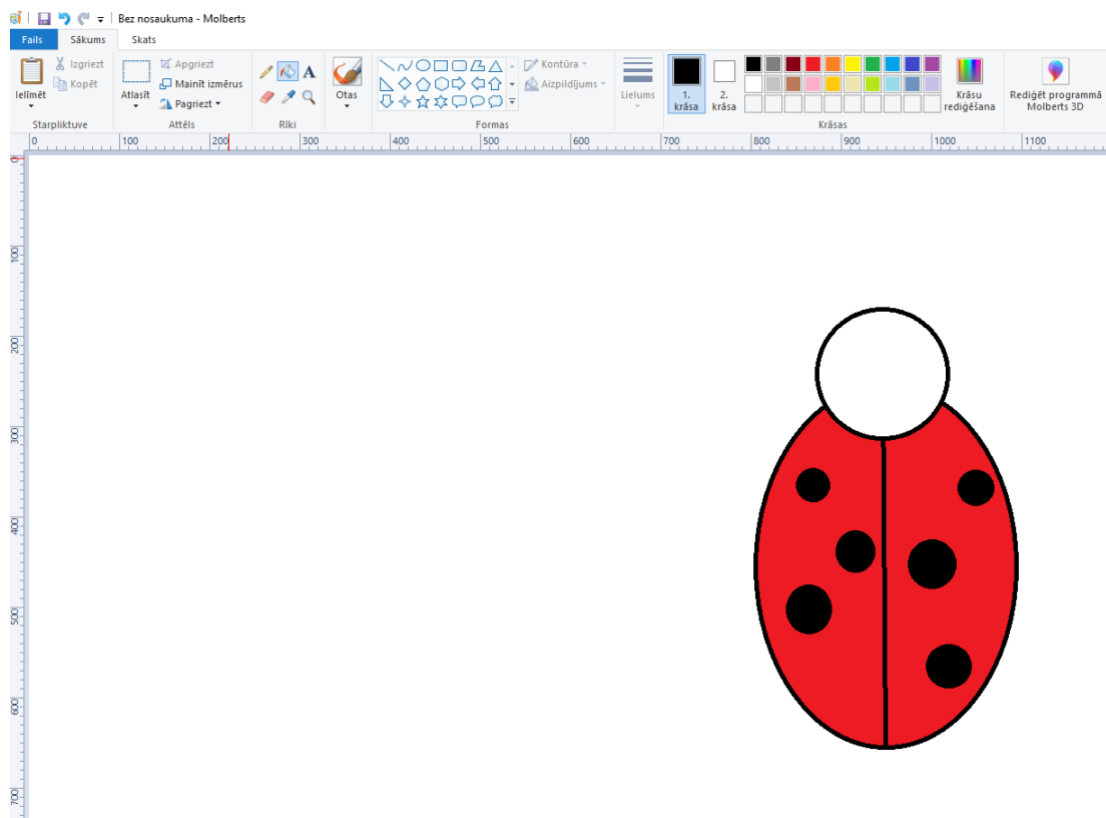
- Izmantojot formu – ovāls, uzzīmēt sešus aplīšus.



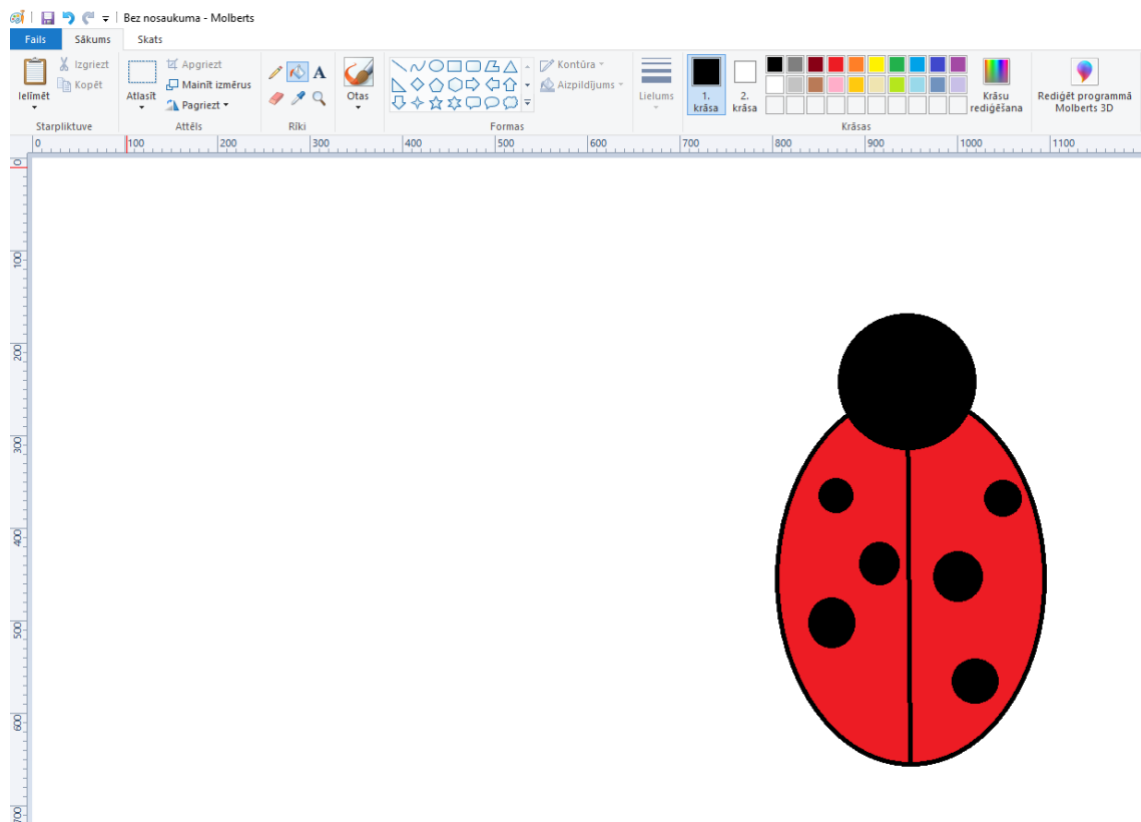
- Aplīšus aizpildīt ar melnu pildījuma krāsu.



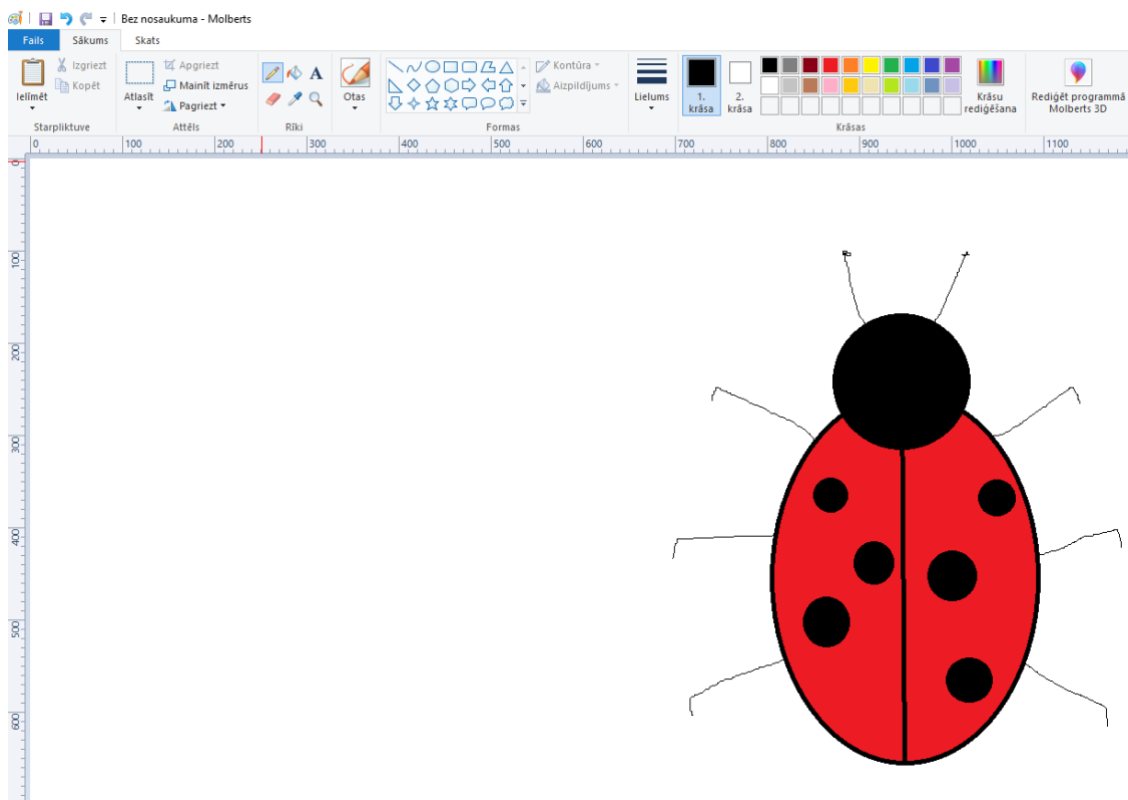
- Izmantojot rīku – ovāls, uzzīmēt bizbismārītei galvu.



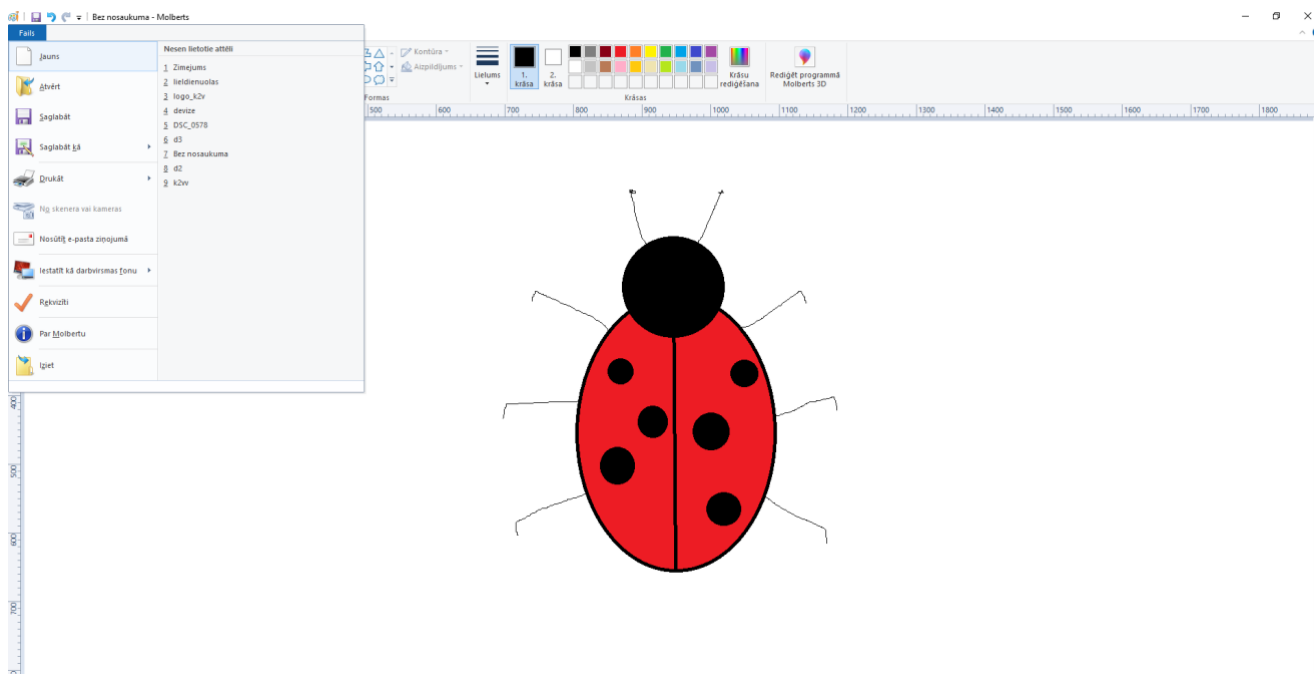
- Aizpildīt ovālu ar melnu pildījuma krāsu.



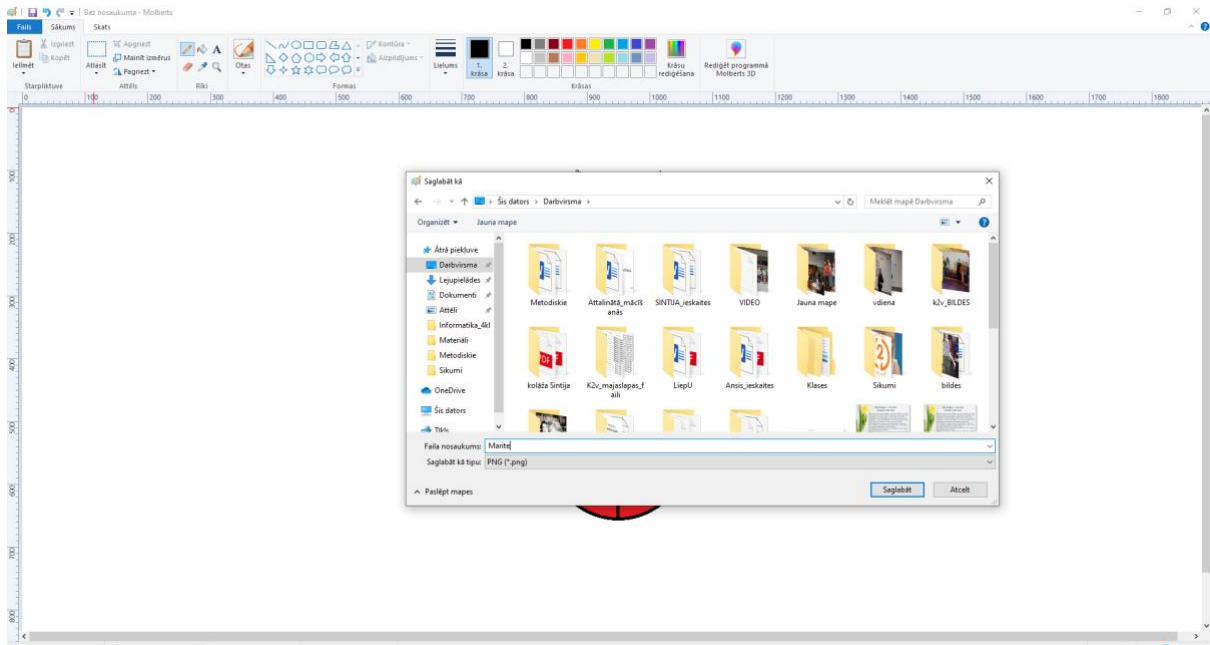
- Izmantojot rīku – zīmulis, uzzīmēt sešas kājiņas.



Zīmējuma saglabāšana



1. Fails
2. Saglabāt



3. Darbavirma

4. Maini nosaukumu uz Marite

5. Saglabā.

Iesūti failu datorikas skolotājam e-klases pastā.