

Giáo án Tin học lớp 3 tuần 16

TIN HỌC

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH:

TẬP VẼ VỚI PHẦN MỀM TUX PAINT (tiết 1)

I. MỤC TIÊU:

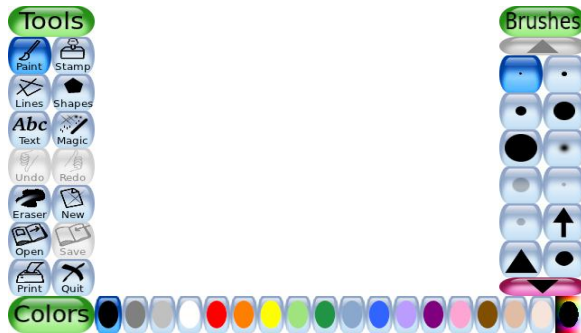
- Ôn tập kiến thức đã học. Biết cách sử dụng các công cụ vẽ trong phần mềm Tux Paint.
- Phát triển tư duy sáng tạo, thực hiện được tuần tự các bước trong phần mềm vẽ tranh.
- Vẽ được một bức tranh hoàn chỉnh bằng chương trình Tux Paint.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: SGK, máy tính, máy chiếu.
- Học sinh: SGK và bút ghi.

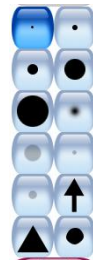
III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
<p>1. Kiểm tra bài cũ:</p> <p>CH. Phần mềm tập vẽ mà em đã được học?</p> <p>2. Các hoạt động:</p> <p>a. Giới thiệu trò chơi:</p> <p>- GV giao chơi cho</p>  <p>giới thiệu diện trò học sinh.</p>	<p>- Phần mềm Paint</p> <p>- Lắng nghe.</p>



- Công cụ giúp các em vẽ hình:

+ Vùng hình mẫu: Các hình có sẵn hiện ra tương ứng với công cụ mà em chọn.



+ Vùng công cụ: Chọn Sơn để vẽ tự do, Đường để vẽ các đường thẳng hoặc gấp khúc, Hình để vẽ hình, Văn bản để gõ chữ.



+ Vùng màu sắc: Vùng chọn màu cho nét vẽ.

b. Vẽ tự do:

- GV hướng dẫn học sinh thực hành vẽ bông hoa trong Tux Paint.



+ Chọn 

+ Chọn tiếp  để chỉnh nét vẽ

- Lắng nghe.

- Lắng nghe.

- Thực hành trên máy.

<p>+ Chọn màu đỏ  cho bông hoa, màu xanh  cho cành và lá.</p> <p>- Học sinh tiến hành thực hành vẽ.</p> <p>3. Củng cố và dặn dò:</p> <p>- Tóm tắt nội dung bài học: Khái quát nội dung đã học.</p> <p>- Ghi nhớ công cụ và thao tác thực hiện.</p> <p>- Chuẩn bị bài mới.</p>	<p>- Lắng nghe.</p>
--	---------------------

4. Rút kinh nghiệm:

.....

TIN HỌC

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH:

TẬP VẼ VỚI PHẦN MỀM TUX PAINT (tiết 2)

I. MỤC TIÊU:




- Ôn tập kiến thức đã học. Biết cách sử dụng các công cụ vẽ trong phần mềm Tux Paint.
- Phát triển tư duy sáng tạo, thực hiện được tuần tự các bước trong phần mềm vẽ tranh.
- Vẽ được một bức tranh hoàn chỉnh bằng chương trình Tux Paint.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: SGK, máy tính, máy chiếu.
- Học sinh: SGK và bút ghi.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:



HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
<p>1. Ổn định lớp:</p> <p>2. Các hoạt động:</p> <p>a. Vẽ hình khối:</p> <p>- GV hướng dẫn cho học sinh vẽ ngôi nhà theo các bước sau:</p> <p>+ Chọn </p> <p>+ Chọn hình vuông  hoặc hình tam giác  ở vùng hình mẫu.</p> <p>+ Chọn màu cho ngôi nhà.</p> <p>+ Di chuyển con trỏ chuột ra trang vẽ, nhấn giữ chuột và kéo để vẽ.</p> <p>+ Lưu bài vẽ.</p> <p>* Thao tác vẽ hình trên phần mềm Tux paint được thực hiện tương tự thao tác vẽ hình trên phần mềm Paint.</p> <p>b. Hoạt động 4 –trang 58 (SGK):</p> <p>- GV hướng dẫn học sinh thực hành hoạt động 4 trong SGK.</p> <p>- Nhận xét.</p> <p>3. Củng cố và dặn dò:</p> <p>- Tóm tắt nội dung bài học: Khái quát nội dung đã học.</p> <p>- Ghi nhớ công cụ và thao tác thực hiện.</p>	<p>- Lắng nghe.</p> <p>- Thực hành.</p> <p>- Thực hành.</p> <p>- Lắng nghe.</p>

- Chuẩn bị bài mới.	
---------------------	--

4. Rút kinh nghiệm:

.....

Tham khảo thêm Giáo án trọn bộ lớp 3 tại đây:

<https://vndoc.com/giao-an-lop-3-tron-bo/download>

