***Конспект урока***

**Тема: Знакомство с графическим редактором Tux Paint.**

**Цель:**

1. Познакомить с основными средствами получения рисунка с помощью графического редактора;
2. Научить работе с инструментами графического редактора;
3. Научить сохранять и открывать файл;
4. Включать учащихся в активную самостоятельную работу по составлению графических изображений.
5. **Организационный момент**

Приветствие. Проверка присутвующих на уроке.(2 мин.)

1. **Актуализация знаний.**

 -Что такое компьютер? (Основной инструмент информационных технологий)

 -С какой целью вы используете компьютер? ( Для игры, для учёбы, для поиска информации...)

 - Перечислите основные устройства компьютера? ( Монитор, системный блок, колонки, клавиатура, мышь)

 -Что можно делать с помощью компьютера? ( Считать, писать, рисовать, создавать презентации и публикации).(8 мин.)

1. **Изучение новой темы.(12 мин.)**

 Ребята! Каждый из вас на уроках рисования, природоведения, математики с помощью карандашей, фломастерев, красок рисовал собственные рисунки. А если вы загляните в школьные учебники, то найдете множество рисунков. Сегодня на уроке создавать рисунки вам поможет компьютер. Для этого нам необходимо познакомиться с программой Tux Paint.(**слайд 1**)

Адрес для входа в программу: (**слайд 2**)

Окно программы имеет следующий вид: (**слайд 3**)

Окно имеет следующие элементы интерфейса:

* Слева: панель инструментов (14 активных кнопок).
* В центре расположено рабочее поле, на котором и будет происходить создание изображения.
* Справа: панель выбора (меняется в соответствии с выбранным инструментом).
* Внизу: панель цветов.
* В самом низу окна спрятался пингвиненок Тукс, который подсказывает варианты действий с выбранным инструментом.

Итак, начинаем работу с выбора фона: (**слайд 4**)

Далее рассмотрим элементы панели инструментов: (**слайды 5-12**)

 Не забудьте, что в конце работы необходимо сохранить внесенные изменения, иначе Ваш шедевр будет безвозвратно утерян: (**слайд 13**)

Обратите внимание, что сохраненный ранее файл можно открыть и произвести с ним некоторые действия: (**слайды 14-17**)

Программа с помощью, которой человек создает, редактирует рисунки называется ***графическим редактором.***

1. **Закрепление материала.**

 **Задание:** Нарисуйте домашних животных, используя инструменты «Формы», «Линии». Результат работы запишите в Файл.(10 мин.)







**САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА.** (5 мин.)

1. Соедини по смыслу инструменты  с их назначением

Инструменты для создания рисунка

Инструменты для редактирования рисунка

 линия

карандаш

лупа

овал

заливка

кисть

ластик

ножницы

прямоугольник

1. Впиши подходящие по смыслу слова:

Графический редактор – это специальная компьютерная\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, которая предназначена для \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и обработки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

*Данные для справок: рисунка, редактирования, программа, создания.*

1. **Домашнее задание: (3 мин.)**

В тетради нарисовать, используя геометрические фигуры «Пчелу», «Мышку», «Пингвина».

1. **Подведение урока: (5 мин.)**
* Диагностика усвоения:

- Что такое графический редактор, для чего он нужен?

- Основные инструменты редактора.

 Подошел к концу наш урок. Вам понравилась роль художников? Давайте встанем и посмотрим, каких домашних животных мы нарисовали. Спасибо вам всем за работу.

****

****

****

**Оборудование: презентация[[1]](#footnote-1)**

Ссылка на бесплатную графическую программу, пригодную для использования в начальной школе.[[2]](#footnote-2)

1. Нарисовать на альбомном листе «Дом своей мечты».
2. Придумать и нарисовать в тетради графический объект для дальнейшего создания его в среде графического редактора.
1. <http://moemesto.ru/upload/> [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://tapisarevskaya.rusedu.net/category/1415/7475/page/1>

(Paint.Net и Gimp) [↑](#footnote-ref-2)