



**Автор:** Павлова Елена Викторовна

**Предмет:** Информационно-коммуникационные технологии/Информатика

**Класс:** 3 класс

**Раздел:** Компьютерные рисунки (сквозная тема: «Архитектура»)

**Тема:** Обработка рисунков

Цель урока:	3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора
Предполагаемый результат	Для всех учеников: Знают о графическом редакторе Для большинства учеников: Применяют инструменты графического редактора Для некоторых учеников: Объясняют правила работы с графическим редактором
Языковая цель	Предметная лексика и терминология: Магия - magic - Магия Заполнить - Fill - Толтыру үшін Редактирование - Editing - Өңдеу Печать - Print - Басып шығару
Опорные знания, умения и навыки	Работать с инструментами графического редактора, анимацией, сюжетом, сценарием

### Ход урока

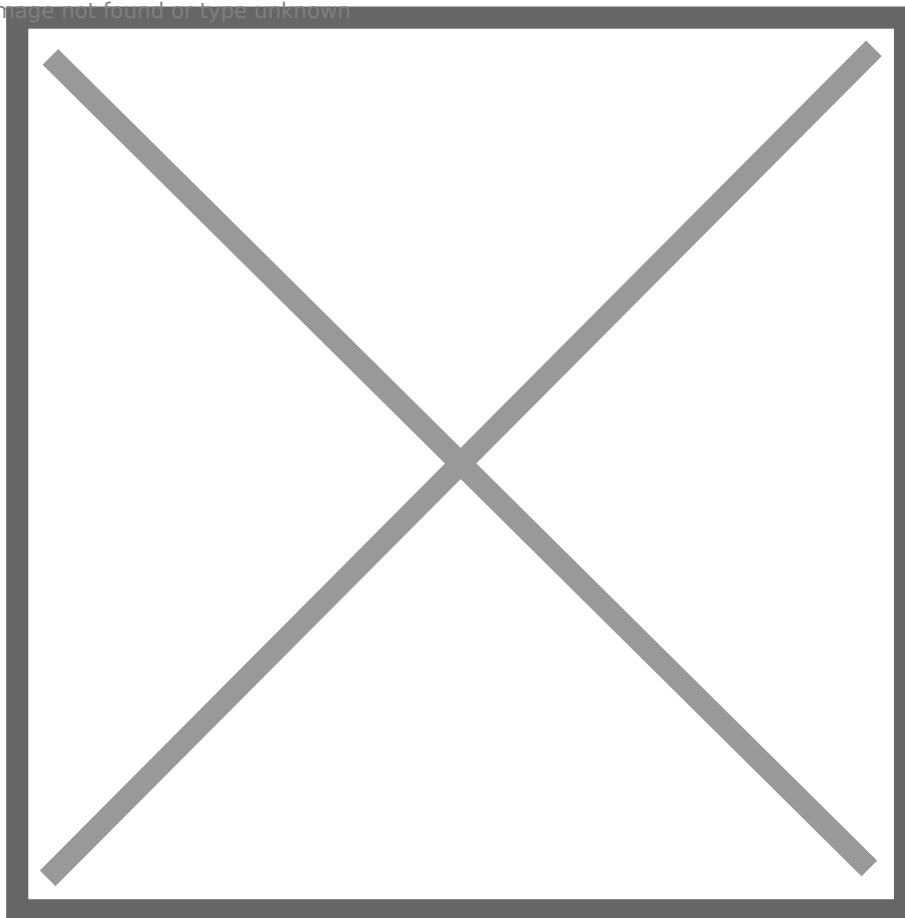
Этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
-------------	---------------------------------------	---------

Начало.  
(3 мин))

**Упражнение “Ладшки”.**

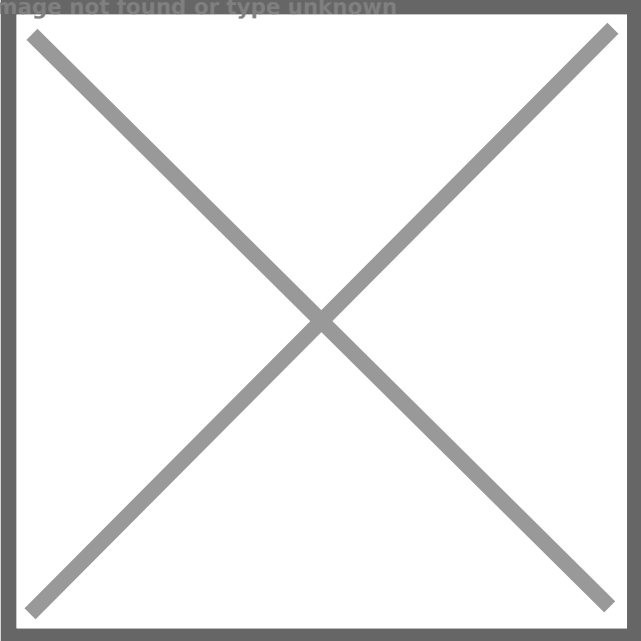
- Здравствуйте ребята. Я хочу, чтобы вы поприветствовали друг друга немного не обычным способом. У меня в руках ладшки разного цвета. Когда я подниму желтую - вы хлопаете друг друга по спине, красную - вы говорите привет, синюю - жмёте соседу руку. Итак, начнем!!! Оценивание сегодня на уроке мы будем проводить с помощью листа оценивания. Результаты вы будете записывать в графу каждого задания. Подпишите Листы оценивания:

Image not found or type unknown

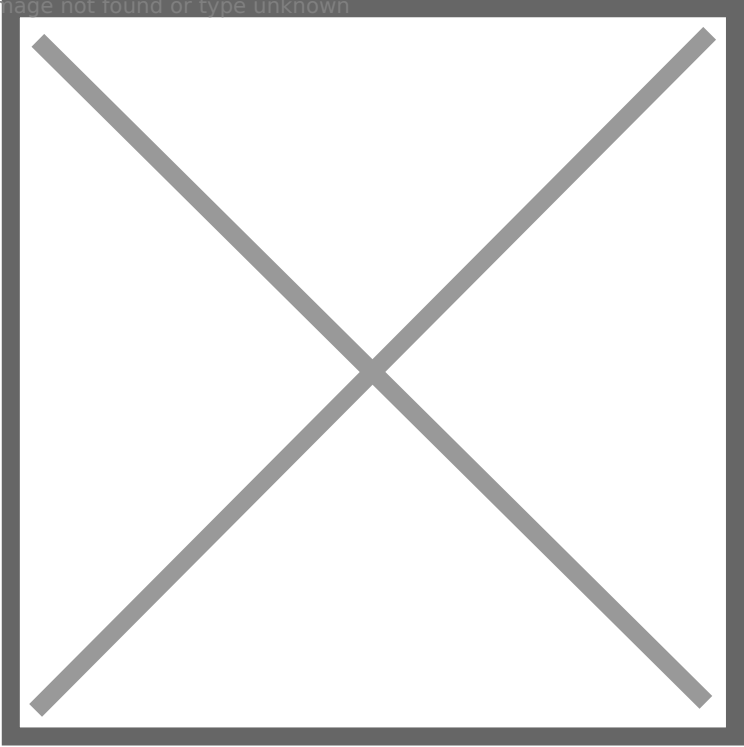


**Ладшки 3х  
цветов**

**Листы  
оценивания**

<p>Проверка домашнего задания ((6 мин))</p>	<p><b>Игра Да/Нет.</b></p> <p>Читаю утверждения, учащиеся поднимают карточки зеленого цвета, если согласны с ним и красного цвета, если не согласны.</p> <p>Tux Paint — графический редактор. <i>(Да)</i></p> <p>Вот значок графического редактора . <i>(Да)</i></p> <p>Запустить на выполнение программу Tux Paint можно, щелкнув один раз левую кнопку мыши. <i>(Нет)</i></p> <p>Этот инструмент называется Штамп. <i>(Да)</i></p> <p>От одной группы штампов к другой можно перейти с помощью стрелок влево и вправо. <i>(Да)</i></p> <p>Кнопка предназначена для отмены действия. <i>(Да)</i></p> <p>Палитра цветов позволяет выбрать цвет рисования. <i>(Да)</i></p> <p>- А теперь пройдите за компьютере и зарегистрируйте свои фамилию и имя.</p> <p><b>Задание. Подпишите элементы программы Tux Paint.</b></p> <p><small>Image not found or type unknown</small></p>  <p>После выполнения задания на доску выводится количество верно отвеченных элементов окна, учащиеся заносят результат в Лист оценивания в графу Проверка домашнего задания.</p>	<p>Презентация</p> <p>Сигнальные карточки</p> <p>Задания на компьютере в системе управления классом NetControl</p>
---	--	--

<p>Основная часть (26 мин)</p>	<p>Ребята, мы продолжаем изучение возможностей программы Tux Paint.</p> <p><b>Тема урока</b> “Обработка рисунка”.</p> <p>Откройте тетради и запишите дату и тему урока.</p> <p><b>Цели урока:</b> 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора</p> <p>На доску выводится слайд с терминологией урока на 3х языках:  Терминология урока: Магия - magic – Магия  Заполнить - Fill - Толтыру үшін  Редактирование - Editing – Өңдеу  Печать - Print - Басып шығару</p> <p>Учащимся раздаются листы с терминами, они клеивают их в тетрадь.</p> <p>- Скажите, ребята, какие у нас в городе есть красивые места? Где вы любите отдыхать с родителями? А вы знаете, что такое пейзаж? Давайте посмотрим видео на эту тему.</p> <p><b>Просмотр видео на тему “Пейзаж”(1 мин)</b></p> <p>- Возможно ли создать пейзаж на компьютере? Для этого вам нужно изучить инструменты функции Магия.</p> <p><b>Просмотр видео “Инструменты функции Магия”. (3мин)</b></p> <p>- (ФО)Если вам все понятно поднимите зеленые карточки, если есть вопросы жёлтые карточки, если ничего не поняли красные карточки. Поработаем в группах.Проверим насколько вы внимательно смотрели видео. Каждой группе выдаются 4пиктограммы инструментов и назначение этих инструментов  Задание: Сопоставьтеназвание инструментов функции Магия с его назначением. Оформите на листе,приклейте и подпишите группу. На работу вам дается 5 минут. Далее учащиеся выходят к доске и презентуют свои работы.</p> <p>Затем обмениваются работами по часовой стрелке. На доску выводятся правильные ответы.</p> <p>Учащиеся выполняют взаимопроверку работ.</p> <p>Озвучиваю дескрипторы:  4 верно - 4 смайлика  2 верно - 2 смайлика  0 верно - 0 смайликов.</p> <p>- Напротив, каждого верного ответа приклейте смайлик. Верните листы обратно. Занесите количество смайликов в листы оценивания в графу Работа в группах. А теперь немного отдохнем.</p> <p><b>Физминутка “Самолет”</b></p> <p>- Вам понравилась Физминутка? Отдохнули? Молодцы!! Ну а теперь закрепим ваши знания за компьютерами.</p> <p><b>Практическая работа за компьютерами</b></p> <p>Задание.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В поисковой системе www.yandex.kz выполни запрос на тему «Рисунки, выполненные карандашом»</li> <li>2. Среди найденных рисунков выбери изображение природы.</li> <li>3. Выполнив команду «Сохранить как...», сохрани рисунки на компьютере.</li> <li>4. Для сохранения рисунков в графическом редакторе Tux Paint, сохрани рисунок с расширением *.png в папку Штамп, ярлык которой находится на рабочем столе.</li> <li>5. Запусти Tux Paint, с помощью инструмента «Штамп» размести рисунок в рабочей области, измени рисунок с помощью инструментов функции Магия. Сохраните рисунок и отправьте на печать. После завершения работы, учащиеся отправляют на печать рисунки, оценивают свои работы с помощью дескрипторов.</li> </ol> <p>Размещаю работы на доске при помощи магнитов</p> <p><b>Дескрипторы оценивания практической работы:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Запускает браузер, находит изображения формата. png - 1 балл</li> <li>2. Скачивает изображения в папку Штамп - 1 балл.</li> <li>3. Редактирует изображения, используя инструменты функции Магия - 1 балл</li> <li>4. Сохраняет и распечатывает изображение - 1 балл.</li> </ol> <p>Результаты записывают в листы оценивания. Подсчитывают общее количество баллов, набранное за урок. Выставляют отметки в листы оценивания.</p> <p>Суммирование баллов за урок.</p> <p><b>Критерии выставления отметок.</b></p> <p>4 -7 Баллов - “Не ленись!”  8 -11 Баллов - “Хорошая работа на уроке!”  12-13 баллов - “Превосходно!»</p>	<p>Карточки со словами для каждого учащегося</p> <p>Видео Пейзаж</p> <p>Видео «Инструменты функции Магия»</p> <p>Видео Физминутка “Самолет”</p>
------------------------------------	---	---

<p>Конец урока Рефлексия (2 мин))</p>	<p>- Что для вас на уроке было новым? - Будете ли вы использовать знания, полученные на уроке в повседневной жизни при создании и редактировании рисунков? - Достигли ли мы цели поставленной в начале урока?</p> <p>На доску выводится слайд с лестницей, учащимся предлагается прикрепить смайлик на ту ступень, на которой они находятся по изучению темы урока.</p> <p>Image not found or type unknown</p> 	<p>Смайлики на магнитах Презентация</p>
<p>Домашнее задание (1 мин))</p>	<p>Откройте дневники и запишите домашнее задание:  <input type="checkbox"/> Прочитать §15 в учебнике, страница 39-40  <input type="checkbox"/> С помощью фотоаппарата или мобильного телефона создайте подборку фотографий о природе на тему «Пейзаж вокруг моего дома».</p>	<p>Презентация</p>