**ЗОШ І-ІІІ СТУПЕНІВ № 3**

**М. ЖМЕРИНКИ**

**ІНТЕГРОВАНИЙ УРОК ІНФОРМАТИКИ ТА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

**У 2 КЛАСІ**

**Тема:*Ознайомлення з художнім прийомом в живописі «пуантилізмом» та з графічним редактором TuxPaint. Малювання рибки методом «пуантилізму» та в даному редакторі***

**Урок підготувала та провела**

**вчитель початкових класів:**

**Адамчук Ірина Анатоліївна**

**МЕТА:**

* ***познайомити учнів із художнім прийомом в живописі «пуантилізмом» та з інтерфейсом графічного редактораTux Paint;***
* ***вчити створювати композиції у техніці «пуантилізм» та навчити користуватися інструментами та палітрою кольорів у графічному редакторі;***
* ***формувати навички культури роботи з різними художніми матеріалами, виконувати вправи на розвиток моторики руки, зорово-руливої координації, формувати інформаційну, самоосвітню, здоров`язберігаючу, комунікативну компетентності;***
* ***розвивати уяву, фантазію та образне мислення;***
* ***виховувати старанність та акуратність в роботі, естетичне сприйняття, почуття прекрасного.***

**ОБЛАДНАННЯ:**

* **мультимедійний комплекс;**
* **презентація до уроку;**
* **ілюстрації та відеоролики із зображенням різноманітних мешканців водойм;**
* **комп`ютерна програма Tux Paint;**
* **зразки поетапного виконання малюнку;**
* **матеріали для малювання (аркуш паперу, фарби, ватні палочки,);**
* **сигнальні картки;**
* **роздатковий матеріал.**

**Девіз уроку:**

**Ми – художники митці,**

**ми – таланти і творці!**

**ХІД УРОКУ**

**І. Організаційна частина**

Пролунав дзвінок,

Починається урок.

Будем працювати старанно

Щоб почути у кінці,

Що у другому класі

Діти – просто молодці!

Доброго ранку, доброго дня,

Я вам бажаю здоров`я і добра

Всі на уроці? Не сумуємо?

У світ інформатики дружно крокуємо!

Урок малювання у нас незвичайний

Він дуже корисний і дуже повчальний.

**Інтегрована вправа «Очікування»**

*(інтерв`ю з мікрофоном)*

* Що кожен з вас очікує від сьогоднішнього уроку?

*(нових знань, захоплюючих вражень, цікавих новинок, гарної роботи, чогось нового, незвичних завдань)*

* Сьгодні на уроці ми будемо працювати під **девізом:**

**Ми – художники митці,**

**ми – таланти і творці!**

**ІІ. Мотивація навчальної діяльності.**

 **Повідомлення теми і завдань уроку.**

1. **Бесіда.**
* Сьгодні у нас незвичайний урок. Він відбудеться у комп`ютерному класі. Ви вже вмієте малювати олівцями і пензлями на папері, крейдою на дошці, пальчиками на вологій поверхні. А сьгодні будемо малювати не так, як звичайно, познайомимося з дуже цікавим видом малювання – «пуантилізмом».
* А також навчимося створювати дивовижні малюнки за допомогою комп`ютера, спеціальної програми – графічного редактора Tux Paint.
* А які саме малюнки? В цьому нам допоможе дізнатися незвичайна подорож, в яку ми з вами вирушимо та спробуємо розгадати тему нашого уроку.

*(перегляд відеоролика)*

1. **Інтерактивна вправа «Шифрограма»**
* Вам сподобалась подорож? Вона стане піказкою до розгадки нашої теми уроку. А тепер будьте уважні.

Завдання ШИФРОГРАМА: Перед вами таблиця з зашифрованими словами, відгадку потрібно прочитати горизонтально через одну букву починаючи з виділеної.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| П | М | І | Р | Д | І |
| В | Ь | О | Х | Д | Є |
| Н | Ю | Е | У | Ц | Ж |
| А | М | Р | Т | С | Ч |
| Т | Е | В | Ф | О | . |

* Так. Підводне царство.
1. **Асоціативний кущ. Підводне царство.**
* Що ви уявляєте, коли чуєте словосполучення – підводне царство?
* Які картинки зявляються у вашій уяві?
* Хто з вас був на морі?
* Яких жителів моря ви знаєте, бачили?
* Сьогодні на уроці ми ще не раз будемо милуватися красою підводного царства, мандрувати морськими глибинами і знайомитись з мешканцями моря.
* Морська вода чиста і прозора, навколо так багато риб – малих і великих, таких різних за формою, величиною і забарвленням.
* У глибинах океанів і морів живе неймовірно багато мешканців: риб, крабів, восьминогів, морських зірок, молюсків. Великі і маленькі, сміливі і боязкі, яскраві і непомітні… Такі схожі і водночас різні.
* А ось кого ми будемо малювати із мешканців моря, спробуйте відгадати.
1. **Творча вправа «Відгадай»**
* Послухайте загадку і спробуйте її відгадати.

Очі має, та не моргає,

Ніг не має, та не наздожинеш.

У воді вона живе

Не має дзьоба, а клює. (Рибка)

* Так, звичайно ж, рибка.
* Отже тема нашого уроку «Малювання рибки».

**ІІІ. Пояснення нового матеріалу.**

1. **Бесіда «Що таке пуантилізм»**
* Малювати ми будемо за допомогою техніки «Малювання крапками» (пуантилізм) – це цікавий і незвичайний напрям в живописі. Походить від французького слова «пуанти» - пуанти взуття балерини, які залишають крапки.
* Винахідниками цього виду живопису були французькі художники.
* Подивіться, які красиві малюнки, виконані в цьому жанрі.
1. **Матеріали для роботи**
* Для роботи вам будуть потрібні наступні матеріали:
* аркуш паперу А – 4;
* простий олівць;
* кольорові фарби;
* склянка з водою;
* замість пензля нам необхідні ватні палички.
* Сьогодні ми намалюємо рибку, яку розфарбуємо крапками.
1. **Пояснення учням поетапності малювання рибки**
* Зараз я вам продемонструю поетапність малювання рибки:
* потрібно провести пунктирну лінію, завдовжки вашої майбутньої рибки;
* малюємо криву лінію у вигляді дуги зверху від пунктиру;
* далі малюємо криву лінію у вигляді дуги знизу від пунктиру;
* домальовуємо декілька заокруглених ліній, для того, щоб вийшов у нас хвостик;
* виділяємо дугою частину голови;
* витираємо допоміжні лінії (пунктир);
* Домальовуємо роти, плавники, око;
* Розфарбовуємо нашу рибку крапками.
1. **Пояснення учням поетапності роботи в графічному редакторі Tux Paint**
* Програма Tux Paint – графічний редактор, який призначений для створення та роботи з малюнками. Англійське слово **Paint**означає малювати, а**Tux –** цеім`я маленького пінгвінчика, персонаж що супроводжуватиме нас при роботі з цією програмою і який разом із нами буде вчитися малювати.
* Ось значок цього графічного редактора, він є на робочому столі комп`ютера і якщо підвести вказівник миші і клацнути двічі лівою кнопкою, то почне працювати програма Tux Paint.
* Перед вами вікно цієї програми. Біле поле схоже на аркуш паперу, на якому ви і будете створювати малюнки. Тут у нас розміщено панель інструментів, за допомогою яких ми будемо малювати. Для цього ми підводимо вказівник миші і клацанням лівою кнопкою миші обираємо потрібний інструмент. На нижній частині екрану є палітра кольорів.
* За допомогою цієї програми можна створювати дивовижні малюнки, деякі з них я пропоную вашій увазі.
* Сподобались вам малюнки? Тож і ми спробуємо попрацювати в даному редакторі під час практичного завдання.
1. **Фізкультхвилинка «Танок рибок»**
* А зараз настала хвилинка - відпочинку, підведіться та повторюйте за нами.

**V. Практична робота**

1. **Інструктаж з техніки безпеки під час роботи за комп`ютером. Гра «Можна - не можна» *(сигнальні картки)***
* Перед роботою ми пригадаємо правила техніки безпеки: на екрані з`являтимуться картинки, якщо на вашу думку правильно - зелена картка, відповідно не правильно – червона картка, так і перевіримо хто як поводиться за комп`ютером.
1. **Інструктаж з техніки безпеки під час роботи**
* Коли ми працюємо з фарбами, то користуємось ними обережно;
* палочки не струшувати на парту, на підлогу, на товариша;
* не крутитися, щоб не заважати іншим;
* не передавати робочі інструменти іншим.
* Робоче місце повинно бути чисти та охайним.
1. **Самостійна робота учнів**
* Зараз ви приступите до самостійної роботи, а розділитись на дві групи нам допоможе скринька з скарбами із дна моря,
* діставайте свій скарб

(ракушки – за комп`ютером, перлини за робочою поверхнею)

* прошу за ваші робочі місця:

1 група малює рибку за допомогою графічного редактора Tux Paint.

2 група створює малюнок за допомогою техніки «пуантилізм»

*(під час роботи включено музичний супровід)*

1. **Індивідуальна допомога учням**
2. **Релаксація**
3. **Самостійна робота учнів**
* Групи змінють вид діяльності.
1. **Індивідуальна допомога учням**

**VI. Підсумок уроку**

1. **Демонстрація дитячих малюнків**
* Ви чудово попрацювали, ми можемо прикрасити наше підводне царство вашими чудовими рибками і милуватись ними довго – довго.
1. **Рефлексія**
* Пригадайте, що означає слово Tux виберіть правильну відповідь: а) ім`я кішки б) ім`я пінгвіна в) ім`я курчати
* Для чого призначена програма Tux Paint?
* Будемо продовжувати працювати в цій програмі?
* Чи справдились ваші очікування від уроку?
* Що означає слово «пуантилізм»?
* Що з сьогоднішнього уроку ви дізнались, навчились?
1. **Перегляд мультфільму «Акваріум»**
* Подарунок за роботу – наклейка «Золота рибка»

Ось закінчено урок,

Пролунає для нас дзвінок!

Працювали добре, друзі!

Відпочиньте по заслузі!

1. **Прибирання робочих місць.**

До побачення