

1.

2. Podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint

1. Cele lekcji

i. a) Wiadomości

Uczeń:

- potrafi omówić widok ekranu,
- zna podstawowe procedury paska narzędzi programu,
- rozumie znaczenie pojęć: zaznaczanie, wypełnianie kolorem, zapisywanie,
- rozumie przeznaczenie i zasady działania programu.

ii. b) Umiejętności

Uczeń:

- potrafi operować procedurami paska narzędzi programu,
- potrafi umiejętnie zmienić wygląd dokumentu,
- potrafi wykorzystać możliwości programu Paint do swoich potrzeb,
- zdobywa umiejętności pracy indywidualnej.

2. Metoda i forma pracy

Objaśnienie, wykład z instruktażem, praca indywidualna

3. Środki dydaktyczne

Komputer

Program do edycji grafiki Paint

4. Przebieg lekcji

i. a) Faza przygotowawcza

Nauczyciel zapoznaje uczniów z tematyką lekcji i uświadamia im cele zajęć. Nauczyciel przedstawia uczniom kryteria oceniania.

ii. b) Faza realizacyjna

1. Nauczyciel prosi o włączenie komputerów i uruchomienie programu Paint.
2. Nauczyciel krótko przedstawia możliwości programu.
3. Nauczyciel omawia widok ekranu przedstawiając zbiór dostępnych narzędzi programu:

- dobór narzędzi i kolorów,
 - użycie gotowych elementów (prostokąty, koła, elipsy, okręgi),
 - wstawianie napisów,
 - operacje na elementach graficznych (zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie).
4. W celu sprawdzenia ilości zapamiętanych przez uczniów informacji, nauczyciel prosi o wykonanie ćwiczenia ([załącznik 1](#)).
 5. Nauczyciel obserwuje pracę uczniów i w razie pojawiających się wątpliwości udziela rad i wskazówek.

iii. c) Faza podsumowująca

1. Nauczyciel zadaje kolejne ćwiczenie do wykonania ([załącznik 2](#)).
2. Nauczyciel stawia oceny najbardziej aktywnym uczniom.

5. Bibliografia

1. M. Jasielski, *Zrozumieć i polubić komputer*, Świat Książki, Warszawa 1999.

6. Załączniki

a) Karta pracy ucznia

[załącznik 1](#)

ĆWICZENIE:

Narysuj 5 kółek tak, aby jedno nachodziło na drugie. Część wspólną wypełnij jednakowym kolorem, resztę według własnego uznania. Tło wypełnij żółtym kolorem. Podpisz obrazek w prawym dolnym rogu.

[załącznik 2](#)

ĆWICZENIE

Wykorzystując zdobyte na lekcji informacje dotyczące edytora grafiki, utwórz obraz swojej rodziny.

7. Czas trwania lekcji

45 minut

8. Uwagi do scenariusza

Scenariusz stanowi 1 godzinę lekcyjną wchodzącą w cykl zajęć dotyczących edytora grafiki Paint.