



#### CELE OGÓLNE

- doskonalenie techniki obsługi programu Microsoft Paint.

#### CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- potrafi otworzyć samodzielnie program Paint,
- zna i potrafi używać narzędzi programu potrzebnych do tworzenia figur oraz ich pokolorowania,
- potrafi operować myszką tak, by trafić na wyznaczony punkt w narzędziach i przenieść go na otwartą kartę programu,
- rozpoznaje i różnicuje cztery figury geometryczne: kwadrat, koło, prostokąt i trójkąt.

**METODY PRACY:** słowna, czynne, oglądowe

**FORMY PRACY:** indywidualna, zbiorowa

**POMOCE:** platforma, karta pracy

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ

##### 1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się z ekranu „W świecie figur” > „Rozpoznajemy figury”

- podanie celu zajęć,
- rozpoznawanie figur geometrycznych w otoczeniu i na ilustracjach.

##### 2. Ćwiczenie > Platforma > Zadania > „Co wiesz o Microsoft Paint'cie?”

- przypomnienie działania i wykorzystania programu Paint,
- uruchomienie programu Paint na komputerze,
- rysowanie figur geometrycznych i wypełnianie ich kolorem przy pomocy przybornika programu,
- tworzenie własnych elementów i kompozycji,
- nadawanie tytułów obrazkom,
- próba zapisywanie obrazka na komputerze i umieszczanie go w odpowiednim folderze.

##### 3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się z ekranu „W świecie figur” > „Okrągła rodzina”

- wysłuchanie opowiadania o „Okrągłej rodzinie”,
- rysowanie zapamiętanych elementów lub tworzenie całej ilustracji do tekstu.

##### 4. Podsumowanie > Platforma > Zadania > "Działanie Microsoft Painta

- sprawdzenie swojej wiedzy na temat programu Paint,
- ocena wykonania zadania - odznaka okolicznościowa.

##### 5. Praca domowa

KARTA PRACY

- wyszukiwanie jakimi figurami różnią się obrazki,
- łączenie nazwy z obrazkiem,
- samoocena pracy.