

Temat: Malowanie na ekranie - rysujemy figury geometryczne na komputerze.

Czas trwania zajęć: 2 godz..

Cele główne:

- Rozróżnianie i nazywanie figur geometrycznych (koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt).
- Doskonalenie umiejętności rysowania figur w programie Paint.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- poprawnie uruchamia i zamyka program Paint,
- wyjaśnia znaczenie ikon programu Paint,
- rozpoznaje, poprawnie nazywa i wskazuje figury geometryczne: trójkąty, koła, kwadraty, prostokąty
- wykonuje rysunki figur geometrycznych korzystając z palety barw i innych funkcji programu Paint.
- zachowuje poprawną postawę podczas pracy przy komputerze

Metody:

- rozmowa,
- pokaz (prezentacja),
- obserwacja,
- ćwiczenia praktyczne,
- praca indywidualna.

Formy:

- zbiorowa (jednolita),
- indywidualna (jednolita),
- samodzielna praca przy stanowisku komputerowym.

Pomoce:

- program graficzny Paint, Internet

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Sprawy organizacyjno-porządkowe:

- ✓ zajęcie stanowiskach pracy przy komputerach
- ✓ samodzielne uruchomienie sprzętu komputerowego
- ✓ samodzielne uruchamianie programu graficznego Paint

Nauczyciel przypomina uczniom kolejne kroki:

- Przyciskamy w pasku zadań Start.
- Następnie Programy.
- Akcesoria.

- Paint.

3. Nauczyciel przypomina uczniom, jak korzystając z poszczególnych narzędzi z przybornika programu rysowały koła, prostokąty, kwadraty, trójkąty.

4. Samodzielna praca uczniów.

Uczniowie rysują w programie Paint koło, obok koła, prostokąt, kwadrat, a na końcu trójkąt. Następnie kolorują figury w wybranych kolorach.

5. Nauczyciel podaje, jak narysować zwykłe linie i różne linie krzywe.

6. Wykonanie rysunku w programie Paint

Rysowanie dowolnego rysunku składającego się z figur geometrycznych i linii prostych i krzywych.

7. Zakończenie zajęć