

**Temat: Rozpoznawanie i kreślenie figur geometrycznych z wykorzystaniem poznanych narzędzi programu graficznego Paint.**

**Czas trwania zajęć: 2 godz.**

**Cele główne:**

- wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju dziecka,
- rozwijanie zainteresowań informatycznych.

**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.

**Metody:**

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

**Formy:**

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

**Pomoce:**

- program graficzny Paint, wykreślanka, dyskietka z konturami figur geometrycznych, Internet

**Przebieg zajęć:**

**1. Powitanie.**

**2. Sprawy organizacyjno-porządkowe:**

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

**3. Rozwiązywanie wykreślanki**

Wykreślanie w każdym z poziomych rzędów nazw związanych z komputerem (monitor, myszka, dyskietka, klawiatura), pozostałe litery tworzą rozwiązanie (koło, prostokąt, trójkąt, kwadrat).

**4. Uruchomienie przez nauczyciela dyskietki z przygotowanym w programie Point rysunkiem figur geometrycznych.** (Figury nie są pokolorowane)

**5. Samodzielna praca uczniów według wskazówek nauczyciela:**

- Jakie figury geometryczne się tam znajdują?
- Odszukanie ikony – słoik (kałamarz).
- Co oznacza ta ikona? ( wylewa kolor i zamalowuje płaszczyznę ).
- W jaki sposób i gdzie zmieniamy kolory?
- Odszukanie na ekranie koło i zamalowanie go na kolor zielony.
- Szukanie kwadratu i zamalowanie go na czerwono.
- Szukanie trójkąta i zamalowywanie jego na niebiesko.
- Szukanie prostokąt i zamalowywanie na żółto.

**6. Kontrola wykonywanej pracy.**

**7. Samodzielne rysowanie figur geometrycznych** (koła, prostokąta, kwadratu, trójkąta):

- Odszukanie po lewej stronie ekranu ikony prostokąta i rysowanie prostokąta, a następnie kwadratu. (Nauczyciel wyjaśnia uczniom, w jaki sposób mają to wykonać.)
- Odszukanie po lewej stronie ekranu ikony koła (rysunek elipsy) i rysowanie.
- Odszukanie po lewej stronie okna wielokąta i rysowanie trójkąta.

**8. Kontrola i ewentualna pomoc przy wykonywaniu poleceń.**

**9. Utrwalenie**

W celu utrwalenia kształtów i nazw poszczególnych figur geometrycznych nauczyciel proponuje uczniom zabawy z programem zamieszczonym na stronach internetowych: [www.wsip.pl](http://www.wsip.pl) – „Primaaprilisowy domek”. Zadaniem uczniów jest znalezienie na rysunku błędów i umieszczenie figur geometrycznych na właściwe miejsce.

[www.zyraffa.pl](http://www.zyraffa.pl) – edukacja – matematyka – „Poznajemy figury”. Zadaniem uczniów jest pokolorowanie kwadratów, trójkątów, kół i prostokątów na odpowiedni kolor. Pozostałe miejsca zostawiają puste. Źle zaznaczone figury po sprawdzeniu mają kolor czerwony i można je poprawić.

**10. Podsumowanie zajęć.**