

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH

KOPIOWANIE I KASOWANIE W PROGRAMIE PAINT

PRZEDMIOT: Edukacja informatyczna
Klasa: III szkoła podstawowa
CZAS REALIZACJI: 1 godzina lekcyjna (45 minut).



Zagadnienia:

Kształcenie umiejętności posługiwania się komputerem, nauka kopiowania i kasowania w programie Paint

METODY I FORMY PRACY:

• Pogadanka Praca zbiorowa Praca indywidualna Dyskusja

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- miękka piłeczka lub mała zabawka pluszowa, karta pracy; ćwiczenie multimedialne, puzzle interaktywne z hasłem tolerancja,

CELE LEKCJI:

Cel ogólny:	Cele szczegółowe:
<ul style="list-style-type: none"> • kształcenie umiejętności posługiwania się komputerem; • rozwijanie umiejętności pisania w programie Paint; • wprowadzenie wiadomości na temat kopiowania i kasowania elementów w programie Paint; • rozwijanie umiejętności posługiwania się multimediami. 	<p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi skopiować element w programie Paint; • potrafi wkleić skopiowany element w programie Paint; • wie co to znaczy być tolerancyjnym.



PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wprowadzenie

Czas realizacji: 5 minut

1. Nauczyciel wita się z uczniami.
2. Sprawdzenie listy obecności.
3. Zapisanie tematu lekcji w zeszytach.

Rozwinięcie

Czas realizacji: 35 minut

4. Nauczyciel proponuje zabawę na powitanie.
Dzieci stoją w kręgu. Jedno z nich trzyma małą zabawkę lub miękką piłeczkę. Rzuca ją do wybranego przez siebie ucznia i wita go, wymawiając jego imię i jakąś pozytywną cechę. Np. Witam Zosię, która jest miła. Witam Stasia, który ładnie śpiewa. (Za każdym razem inne dziecko musi trzymać zabawkę tak żeby wszyscy zostali powitani).
5. Uczniowie układają z puzzli interaktywnych hasło TOLERANCJA.
6. Nauczyciel przeprowadza krótką dyskusję na temat:
 - „Co to jest tolerancja”
7. Uczniowie wykonują rysunek w programie Paint, którego tematem jest tolerancja.
8. Nauczyciel omawia polecenia programu Paint kopiuj/wklej, przerzuć/obruć.
9. Uczniowie wykonują ćwiczenie 1.
10. Uczniowie wykonują zadanie 1 z karty pracy. (może to być praca domowa).

Zakończenie

Czas realizacji: 5 minut

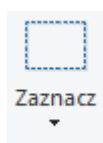
11. Podsumowanie tematu zajęć

Załącznik 1

KARTA PRACY

Polecenie

Uczniowie wpisują TAK lub NIE w pustych polach obok zdań z narzędziami programu Paint, przyciskami i klawiszami.



+ delete

służy do usuwania
elementów



służy do kolorowania
obrazka



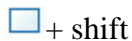
służy do rysowania
kwadratów



Służy do zamykania
programu



służy do rysowania linii



+ shift

Służy do usuwania
elementów obrazka