**Konspekt zajęć**

**I.T. s.25**

**Data realizacji:**………

**Prowadząca:** ……………………………………………………………………….

**Klasa:** II

**Aktywność:** Edukacja komputerowa

**Temat:** Laurka dla mamy.

* Cel ogólny –Zaznajamianie uczniów z programem MS Paint.
* Cele szczegółowe - Uczeń:

1. Potrafi wyjaśnić pojęcie grafiki komputerowej i edytora grafiki;
2. Potrafi wskazać elementy okna edytora grafiki i objaśnić ich zastosowanie;
3. Potrafi wypełnić kolorem gotowe rysunki;
4. posługuje się podstawowymi narzędziami edytora grafiki;
5. stosuje poznane narzędzia do tworzenia rysunków na zadany temat;
6. samodzielne tworzy pracę, używając wybranych narzędzi;
7. dba o estetykę tworzonych prac;

**Metoda:**

1. Czynna: metoda zadań, ćwiczeń,
2. Oglądowa: obserwacja i pokaz, dzieła graficzne
3. Słowna: objaśnienia, instrukcje

**Formy:**

indywidualna, grupowa

**Środki dydaktyczne**:

Komputery, obrazki ukazujące różne postawy siedzenia przy komputerze, kreda, tablica, prezentacja multimedialna (zał. 1), szablon laurki (zał. 2)

**Przebieg:**

1. Wiadomości wstępne.

Nauczyciel uświadamia uczniów, że obrazy stworzone za pomocą komputera i przeznaczone do wykorzystania w komputerze nazywamy grafiką komputerową.

Program służący do rysowania, malowania i obróbki prac za pomocą komputera określa się mianem edytora grafiki.

Budowa okna programu Paint. (Załącznik nr 1- slajd 1)

1. Narzędzia służące do rysowania.Nauczyciel omawia poszczególne narzędzia:

#### Narzędzia służące do rysowania linii, krzywych, figur geometrycznych (Załącznik nr 1- slajd 2):

#### *Linia* - umożliwia rysowanie prostych odcinków; Grubość linii ustalamy, klikając w *Rozmiar*, następnie wybieramy grubość linii. Aby rysowana linia była pionowa należy w trakcie jej rysowania wcisnąć i przytrzymać klawisz *SHIFT.*

#### Narzędzie służące do rysowania krzywych (Załącznik nr 1- slajd 3): *Krzywa-* służy do rysowania krzywej określonego kształtu.

#### Ołówek (Załącznik n 1- slajd 4) *Ołówek* pozwala rysować dowolne kształty.

1. Wykonanie ćwiczenia przez uczniów przy komputerach.  
   **Ćwiczenie 1**: Narysuj planszę do gry w kółko i krzyżyk. Zagraj w tę grę z kolegą.

#### Wybór kształtów (Załącznik nr 1- slajdy 5-6):

Po wyborze odpowiedniego kształtu, wy świetla nam się obok (po prawej stronie) wybór wypełnienia i konturu lini.  
Gdy naciśniemy na kontur otrzymujemy wybór różnorodnych możliwości zaznaczenia konturu kształtu (np. bez konturu, pełny kolor, kredka, flamaster itp.).  
Gdy naciśniemy wypełnienie otrzymujemy wybór takich samych możliwości wypełnienia kształtu.

Kolor 1- mówi nam o kolorze konturu

Kolor 2- mówi nam o kolorze wypełnienia

1. Wykonanie ćwiczenia przez uczniów przy komputerach.  
   **Ćwiczenie 2**: Narysuj plan swojej szkoły i jej otoczenia.

#### Narzędzia służące do usuwania usterek na rysunku (Załącznik nr 1- slajd 7):

#### *Gumka* - wymazuje wszystko to co chcemy wymazać. Wielkość gumki ustalamy klikając w *Rozmiar* na wybraną wielkość. Używając *Gumki* z wciśniętym lewym przyciskiem myszy wymazujemy wszystko to co gumka napotka na swojej drodze. Używając *Gumki* z wciśniętym prawym przyciskiem myszy wymazujemy tylko fragmenty rysunku w wybranym kolorze rysowania.

#### Narzędzie do oglądania rysunku w powiększeniu. (Załącznik nr 1- slajd 7):

*Lupa*- przez *Lupę* widzimy najdrobniejsze szczegóły rysunku.

Przy pomocy lupy sprawdzamy czy między poszczególnymi elementami konturu nie ma przerwy.

1. Narzędzie do wypełniania kolorem (Załącznik nr 1- slajd 8).

Narzędziem do kolorowania zamkniętych rysunków jest *wypełnianie kolorem*, zwane częściej *farba*. Jego ikoną jest słoiczek z wylewającą się farbą.

Aby użyć potrzebnego nam narzędzia, musimy kliknąć lewym przyciskiem myszy na odpowiednim przycisku *narzędzia*.

1. Wstawianie tekstu (Załącznik nr 1- slajd 9).

*Tekst- po wyborze tego narzędzia możemy w dowolnym miejscu umieścić tekst. Wybierając przy tym typ, kolor i rozmiar czcionki.*

1. *Zapisywanie obrazków.*

Aby zapiać plik należy wcisnąć *w lewym, górnym rogu ikonkę dyskietki. Wyświetlone zostanie dodatkowe okno, w którym musimy nazwać plik i umieścić go w jakimś miejscu w komputerze.*

1. Wykonanie przez uczniów laurki dla mamy.  
   Każde z dzieci otrzymuje plik zawierający laurkę, znajdujący się na pulpicie komputera. Zadaniem każdego ucznia jest wykonanie własnej laurki, mogą jednak korzystać z laurki którą otrzymali na pulpicie komputera, jednakże uczniowie mogą wykorzystać wyłącznie jej elementy.
2. Lekcja ciszy wg. pedagogiki Marii Montessori :Czarodziejski ogród.

* Cel ogólny –Kształtowanie umiejętności koncentrowania się na obserwowanym przedmiocie.
* Cele szczegółowe - Uczeń:

1. Rozwija koncentracje uwagi.
2. Kontroluje własne ruchy.

Metoda: Praktyczna – aktywizująca

Formy: Zespołowa

Środki dydaktyczne: Lampion, muzyka relaksacyjna, apaszki.  
Przebieg:  
Nauczyciel wprowadza odpowiedni klimat w sali gasząc światła, zapalając lampion oraz włączając muzykę relaksacyjną. Dzieci siedzą w kręgu, każde trzyma w dłoniach apaszkę zwiniętą w kulkę. Na sygnał nauczyciela kolejno powoli otwierają dłonie, w których rozkwitają kolorowe apaszkowe kwiaty.

**Załącznik nr 1**: Prezentacja multimedialna programu MS Paint.



**Załącznik nr 2**:

