

1. Praca w edytorze grafiki Paint

a. 1. Cele lekcji

i. a) Wiadomości

Uczeń:

- posługuje się terminologią komputerową,
- zna podstawowe rodzaje plików graficznych,
- zna pojęcie program, plik graficzny.

ii. b) Umiejętności

Uczeń potrafi:

- posługiwać się narzędziami do edycji grafiki,
- wstawiać i kasować elementy graficzne,
- wydrukować dokument.

b. 2. Metoda i forma pracy

Pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne z komputerem, praca z całą klasą, praca w parach przy komputerze.

c. 3. Środki dydaktyczne

Komputer, oprogramowanie, drukarka, film nagrany przez nauczyciela.

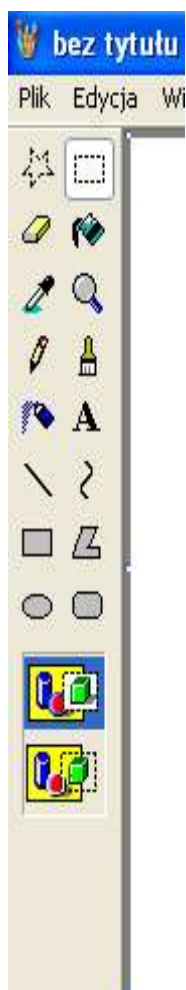
d. 4. Przebieg lekcji

i. a) Faza przygotowawcza

Przywitanie się z uczniami, sprawdzenie listy obecności, podanie tematu zajęć. Wprowadzenie do tematu zajęć. Pokaz pliku przygotowanego przez nauczyciela obrazującego wykorzystanie narzędzi do edycji grafik (www.szkołajakdom.katowice.pl/paint.avi). Nauczyciel prosi uczniów o włączenie komputerów i otworzenie edytora Paint.

ii. b) Faza realizacyjna

1. Nauczyciel omawia podstawowe narzędzia do edycji grafiki:



- zaznacz dowolny kształt (narzędzie służące do zaznaczania kształtów np. w celu ich skopiowania),
- gumka (narzędzie umożliwiające ścieranie narysowanych obiektów, po wybraniu tego narzędzie w polu wyboru cechy można ustalić grubość gumki),
- wypełnianie kolorem (narzędzie umożliwiające wypełnienie kolorem różnych obiektów),
- wybierz kolor (narzędzie umożliwiające pobranie koloru z rysunku),
- lupa (narzędzie umożliwiające powiększenie fragmentu rysunku),
- ołówek (narzędzie służące do rysowania cienkich linii, których grubości nie można zmieniać),
- pędzel (narzędzie służące do rysowania, po wybraniu tego narzędzie w przyborniku pojawia się paleta koloru, w polu wyboru cech można ustalić grubość pędzla),
- aerograf (narzędzie umożliwiające uzyskanie efekt rozpylenia koloru),
- tekst (zestaw narzędzi służący do edycji tekstu),
- linia (narzędzie służące do rysowania prostych i odcinków, po kliknięciu na ten element w polu wyboru wyświetla się grubość linii),
- krzywa (narzędzie umożliwiające rysowanie dowolnych krzywych),
- prostokąt (narzędzie umożliwiające rysowanie prostokątów i kwadratów),

- koło (narzędzie dzięki któremu możemy narysować koło).

2. Uczniowie przechodzą do pracy samodzielnej:

Wykonanie rysunku – Kartka świąteczna

iii. c) Faza podsumowująca

Uczniowie zapisują swoją pracę. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonanych zadań, ocenia prace uczniów.

e. 5. Bibliografia

1. Brehmer A., *Poznajemy Informatykę*, Videograf, Katowice 2002.
2. Grubiel H., *Technologia Informacyjna*, WSiP, Warszawa 2004.
3. Heathocote O., *Informatyka w szkole*, ReadMe, Łódź 2005.
4. Hermanowska G., *Technologia Informacyjna*, Operon, Gdynia 2005.
5. Koba G., *Technologia Informacyjna*, Migra, Warszawa 2002.
6. Mordaka M., *Informatyka 2005*, Czarny Kruk, Bydgoszcz 2005.
7. Nęcka E., *Trening twórczości. Podręcznik dla psychologów, pedagogów i nauczycieli*, Impuls, Kraków 1998.
8. Nowakowski Z., *Informatyka bez tajemnic*, Edu-Mikom, Warszawa 1999.
9. Szmidt J.K., *Dydaktyka twórczości. Koncepcje – Problemy – Rozwiązania*, Impuls, Kraków 2003.

f. 6. Załączniki

brak

g. 7. Czas trwania lekcji

45 minut

h. 8. Uwagi do scenariusza

brak