

Mariola Chmielewska

Scenariusz lekcji informatyki

zgodny z programem nauczania informatyki w szkole podstawowej „Lubię to!”

KLASA: IV a

TEMAT LEKCJI: W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach programu.

CZAS REALIZACJI: 1 godzina lekcyjna.

ELEMENTY PODSTAWY PROGRAMOWEJ REALIZOWANE NA LEKCJI:

- II.3a

CEL OGŁÓLNY:

- tworzenie obrazu w programie MS Paint
- praca w dwóch oknach programu MS Paint

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint
- tworzy rysunki w programie Paint
- rozróżnia zastosowania Koloru 1 i Koloru 2 podczas rysowania za pomocą Kształtów
- używa opcji Edytuj kolory
- rysuje obiekty z wykorzystaniem kształtów Prostokąt i Oval
- stosuje klawisz Shift podczas rysowania koła i kwadratu
- stosuje różne opcje wypełniania rysowanych kształtów
- ustawia różne opcje dla konturu kształtu
- zmienia kolor konturu oraz kolor wypełnienia kształtu
- zmienia rozmiar i położenie zaznaczonego obiektu
- wkleja do obrazu kopię obiektu utworzonego w innym obrazie
- stosuje narzędzie Obróć
- tworzy według własnego pomysłu dodatkowe obiekty, które można umieścić na obrazie marynistycznym

METODY I FORMY PRACY:

- pokaz multimedialny,
- słowna (pogadanka),
- ćwiczeniowa (praca z podręcznikiem i praca na komputerze),
- praca indywidualna,
- praca zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- zestaw komputerowy z programem MS Paint
- podręcznik, zeszyt przedmiotowy
- flipbook
- film instruktażowy
- telewizor multimedialny

PRZEBIEG LEKCJI:

1. Czynności organizacyjne (sprawdzenie listy obecności, zapisanie tematu lekcji w dzienniku, itp.).
2. **Faza wprowadzająca**
 - Dzieci logują się do komputerów i uruchamiają program Paint. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, co będą robić na zajęciach. Tłumaczy, że na początku wykonają odpowiednie tło, a następnie wkleją na nie statki rysowane na poprzednich lekcjach. Nauczyciel na przykładzie użycia kształtu Prostokąt tłumaczy zależność zachodzącą między Kolorem 1 i Kolorem 2, a wypełnieniem i konturem obiektu rysowanego z wykorzystaniem kształtów. Pokazuje, jak ustawić rodzaj wypełnienia i wygląd konturu. Uczniowie rysują w programie Paint prostokąt i eksperymentują z różnymi ustawieniami. Nauczyciel przypomina sposób wykorzystania klawisza Shift podczas rysowania koła i kwadratu. Następnie pokazuje, jak wybrać kolor i dodać go do zestawu kolorów.
3. **Faza realizacyjna**

Uczniowie wykonują tło obrazu (patrz podręcznik str.38). Nauczyciel pokazuje, jak otworzyć drugie okno programu z obrazem przedstawiającym statek. Informuje, jak szybko przełączać się między oknami za pomocą klawiszy Alt oraz Tab. Prezentuje sposób pracy w dwóch oknach programu. Podkreśla, że podczas kopiowania obiektu z jednego obrazu i wklejania go do drugiego ważne jest ustawienie w obu oknach odpowiedniego Koloru 2. Prezentuje sposób zmniejszenia zaznaczonych obiektów i ich obracania. Nauczyciel wyświetla film instruktażowy prezentujący zanurzenie

statków w wodzie (Multiteka – zanurzenie statków w wodzie). Uczniowie odwzorowują zadanie, zaprezentowane na filmie instruktażowym.

4. Faza podsumowująca

Podsumowanie wiadomości i umiejętności zdobytych na lekcji - ćwiczenia interaktywne (multiteka).

Ocena pracy na zajęciach.

5. Zakończenie lekcji i pożegnanie uczniów.