

Lekcja 2 (Temat 2): Uruchamiamy program Paint

1. Nauczyciel sprawdza zadanie domowe.
2. Jeden z uczniów (lub kilku po kolei) czyta głośno zasady zachowania w pracowni komputerowej (str. 19). Nauczyciel krótko je komentuje, szczególną uwagę zwracając na punkt 3. Zasady te może przeczytać również nauczyciel.
3. Nauczyciel krótko objaśnia, w jaki sposób wydajemy komputerowi polecenia, gdy chcemy uruchomić program. Zwraca uwagę na pojęcia: *pulpit, ikona, pasek zadań*, pokazując ich wygląd na ekranie monitora.
4. Uczniowie czytają (przy czym jeden głośno) metody z kluczykiem (str. 20 i 21).
5. Uczniowie czytają treść przykładu 1 (str. 21) i analizują rysunek 2. Uruchamiają program Paint (ćw. 1, str. 22). Nauczyciel, korzystając z projektora, wykonuje ćwiczenie równoległe z uczniami. Uczniowie zapoznają się z podstawowymi elementami okna programu, obserwując je na ekranie monitora i korzystając z rys. 3 (str. 22).
6. Nauczyciel bardzo krótko komentuje (korzystając z projektora) sposób korzystania z narzędzi programu Paint. Omawia m.in., jak uaktywnić narzędzie, jak przenieść aktywność na inne narzędzie, jak rysować. Zwraca uwagę, na czym polega przytrzymanie przycisku myszy podczas rysowania. Niektórzy uczniowie znają podstawy korzystania z programu Paint – wskazane jest korzystanie z ich wiedzy w tym zakresie. Zależnie od przygotowania grupy, pierwsze ćwiczenie nauczyciel może zrobić z uczniami „krok po kroku”, pokazując sposób wykonania na projektorze.
7. Uczniowie wykonują ćwiczenie 2 (str. 24), korzystając z przykładów 2, 3 i 4 (str. 22-24). Nauczyciel pomaga tylko tym, którzy sobie nie radzą.
8. Uczniom, którzy szybciej wykonali ćwiczenie 2, nauczyciel poleca samodzielne wykonanie ćwiczenia 3. Pozostałym uczniom nauczyciel poleca użycie narzędzia **Wypełnianie kolorem** do zamalowania przynajmniej dwóch prostokątów.
9. Nauczyciel poleca zakończenie pracy programu Paint bez zapisywania rysunku. Wyjaśnia, dlaczego na razie nie zapisujemy pracy. Wspólnie z uczniami analizuje przykład 6 i wykonuje ćwiczenie 4 (str. 25). Jeden z uczniów czyta na głos regułę ze str. 25.

Notatka z lekcji

Sposoby uruchomienia programu:

a) odszukanie i kliknięcie nazwy programu w menu **Start**

lub

b) kliknięcie ikony programu na pulpicie.

Uruchomiony program pojawia się w oknie.

Pracę programu kończymy, zamykając okno programu.

Ocena

Ocenić uczniów za odpowiedzi ustne (zadanie domowe). Ocenić aktywność uczniów i pracę bieżącą na lekcji. Można wstawić na razie plusy. Są to początkowe zajęcia i niektórzy uczniowie mogą mieć problemy z podstawowymi umiejętnościami. Zwłaszcza na pierwszych lekcjach obserwuje się duże zróżnicowanie umiejętności i wiedzy uczniów, dlatego nie można osób słabiej radzących sobie z wykonywaniem zadań od razu oceniać negatywnie. Natomiast uczniom, którzy radzą sobie dobrze, trzeba zadawać od razu zadania samodzielne. Należy zaproponować im narysowanie robota według własnego pomysłu. Uczeń, który wykaże się znajomością dodatkowych narzędzi i metod oraz wykona ciekawy rysunek, może otrzymać wysoką ocenę.

Zadanie domowe

Przeczytanie treści tematu 2 (str. 19-25); przygotowanie odpowiedzi ustnej na pytania 2-5 (str. 26), natomiast pisemnej na pytanie 6 (str. 25).

Uczniom zainteresowanym warto polecić przeczytanie dodatkowych informacji o myszy komputerowej ze str. 26 i przygotowanie krótkiej wypowiedzi na ten temat na następne zajęcia.