

## Lekcja 2.\* (temat 2.): Uruchamiamy programy



Wiedza i umiejętności		Treści, pytania, ćwiczenia i zadania z podręcznika, materiały z CD	Podstawa programowa
podstawowe	rozszerzające		Uczeń:
Uczeń:	Uczeń:		
zna podstawowe zasady bezpiecznej pracy z komputerem; uruchamia program z wykazu programów w menu <b>Start</b> i poprawnie kończy pracę programu; wymienia podstawowe elementy okna programu oraz omawia przykładowe menu programu; tworzy prosty rysunek w programie Paint	uruchamia program komputerowy i kończy jego pracę w wybrany przez siebie sposób; porównuje menu w różnych wersjach programu Paint, wskazując podobieństwa i różnice	temat 2. z podręcznika (str. 18-26); ćwiczenia 1-9 (str. 20-26); pytania 1-12 (str. 26)	1.1. komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych; 1.2. odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy; 1.5. posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym; 1.6. przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera; 4.1. tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki;
<b>Forma zajęć:</b> krótkie wprowadzenie, pokaz z wykorzystaniem projektora, dyskusja, praca z podręcznikiem i CD			

### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji oraz sprawdza zadanie domowe. Dwaj wybrani uczniowie odpowiadają na pytania 1. i 2. (str. 17).
2. Uczniowie przypominają zasady poznane na poprzedniej lekcji (str. 18). Wybrany uczeń (lub nauczyciel) czyta kolejne zasady. Nauczyciel je krótko objaśnia.
3. Nauczyciel krótko objaśnia, w jaki sposób wydajemy komputerowi polecenia, gdy chcemy uruchomić program. Zwraca uwagę na pojęcia: *pulpit, ikona, pasek zadań*, pokazując wygląd tych elementów na ekranie monitora.
4. Uczniowie analizują rys. 1. (str. 19), porównując wygląd pulpitu z rysunku do pulpitu komputera, z którego korzystają (ćw. 1, str. 20). Wybrany uczeń czyta na głos metodę ze strony str. 19.
5. Uczniowie uruchamiają program Paint. Wspólnie z nauczycielem analizują przykład 1. i nazywają podstawowe elementy okna programu, obserwując je na ekranie monitora – ćw. 2, str. 20 i rys. 2, str. 21.
6. Nauczyciel omawia sposób korzystania z menu programu. Zwraca uwagę na podobieństwa między różnymi menu. Uczniowie analizują rysunki 3a, 3b i 3c (str. 22) oraz wykonują ćw. 4. (str. 23).
7. Uczniowie wykonują samodzielnie ćwiczenia od 5. do 7. (str. 24-25), korzystając z przykładów 2. i 3. (str. 23-24). Zależnie od przygotowania grupy, nauczyciel może „krok po kroku” wykonać

\* Numeracja lekcji odpowiada numeracji wprowadzonej w planie wynikowym dla klasy IV.

pierwsze ćwiczenie praktyczne i pokazać sposób korzystania z przykładu. Nauczyciel pomaga tylko tym, którzy sobie nie radzą.

8. Uczniowie wykonują ćwiczenie 8. (str. 25). Wybrany uczeń podaje rozwiązanie punktu 2. ćwiczenia.
9. Nauczyciel poleca zakończenie pracy programu Paint bez zapisywania rysunku. Wyjaśnia, dlaczego na razie nie zapisujemy pracy. Wspólnie z uczniami analizuje przykład 4. (str. 25).
10. Uczniowie wykonują ćw. 9. (str. 26). Jeden z uczniów czyta na głos regułę ze str. 26.
11. W podsumowaniu zajęć nauczyciel zadaje uczniom pytania o poznane lub przypomniane metody, które stosowali na tej lekcji.

### **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.*

*W danym momencie można rozwinąć tylko jedno menu z opcjami lub odsłonić tylko jedną kartę z opcjami.*

### **Ocena**

Należy 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. 18-26); przygotowanie odpowiedzi ustnej na pytania 1-12 (str. 26).

**Uczniom zainteresowanym** warto polecić przeczytanie dodatkowych informacji o myszy komputerowej ze str. 27 i przygotowanie krótkiej wypowiedzi na ten temat na następne zajęcia.