

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli  
edukacji informatycznej – edukacja  
wczesnoszkolna

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego  
Materiał opracowany w ramach grantu przez ZHP Chorągiew Kielecka im. Stefana Żeromskiego, mgr inż. Pawła Jachowicza

## SCENARIUSZ 1 z 5

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: UCZNIÓW KLASY I SZKOŁY PODSTAWOWEJ I SEMESTR

#### PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela informatyki

#### TEMAT:

KSZTAŁTY PODSTAWOWE W PROGRAMIE PAINT

#### CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- rozwijanie umiejętności posługiwania się wbudowanymi narzędziami Paint,
- wykorzystanie klawisza *shift* w czasie tworzenia obrazu

#### TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (E1-POCZ-EINF-2.0-1.3),
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (E1-POCZ-EINF-2.0-2.2),
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (E1-POCZ-EINF-2.0-3.1),
- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem (E1-POCZ-EINF-2.0-3.2),
- współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię (E1-POCZ-EINF-2.0-4.1),
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami (E1-POCZ-EINF-2.0-5.1).

#### METODY PRACY:

- techniki informatyczne
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna

- prezentacja
- praca indywidualna.

### ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer z systemem operacyjnym Windows
- program Paint
- ZOOM

### PRZEWIDYWANY CZAS: 40 minut

### PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1: Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, sprawdzenie komunikacji (mikrofony, słuchawki, kamery). Uczniowie są przy komputerach. (5 minut)

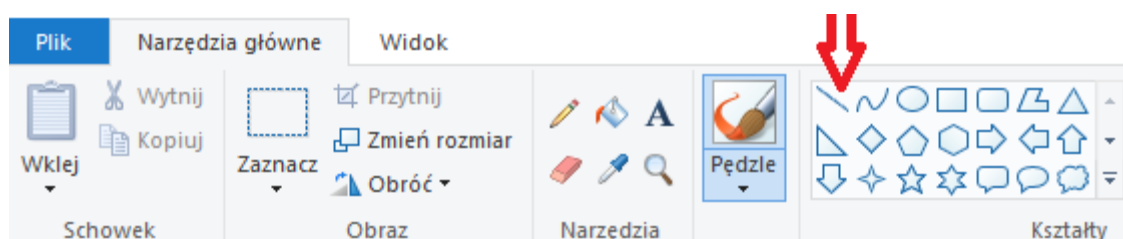
Część 2: Podanie celu zajęć: często musimy narysować prostą linię poziomą lub pionową. Bardzo często wychodzi nam jednak linia krzywa lub poświęcamy dużo czasu na wykonanie linii prostej. Czyli nie umiemy korzystać programu Paint. Próbujemy rysować myszką lub innym urządzeniem wskazującym starając się prowadzić urządzenie wskazujące jak najdokładniej. Jedno drgnięcie ręki powoduje, że nasza praca jest do poprawy i nie jesteśmy zadowoleni z niej. Nauczyciel udostępni swój ekran i wykonuje nieprawidłową linię. (5 minut)



Rysunek 1: Linia nieprawidłowa, załamana – przykład

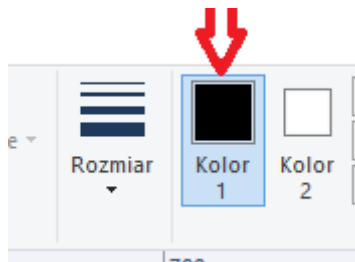
### Część 3: Ćwiczenie 1:

Spróbuj narysować linię prostą przy pomocy myszki. W tym celu wybierz linię prostą z przybornika znajdującego się w pasku narzędzi. Nauczyciel udostępni swój ekran i pokazuje omawiane miejsce menu w programie Paint. Wskazuje myszką lub strzałką, gdzie na przyborniku jest linia prosta.



Rysunek 2: Przybornik w pasku narzędzi programu Paint (opracowanie własne)

Grubość linii jest dowolna, kolor 1: czarny. Nauczyciel udostępnia swój ekran i pokazuje przybornik programu Paint. Wskazuje myszką lub strzałką, gdzie na przyborniku jest Kolor 1 i jak go wybrać.



Rysunek 3: Wybór koloru 1 w programie Paint (opracowanie własne)

Po wykonaniu przez uczniów linii pytamy uczniów, czy są zadowoleni z pracy, ile razy musieli poprawiać tę linię. (5 minut)

Część 3: Mówimy dzieciom, że narysowanie dokładnej, idealnej linii prostej nie jest trudne i każdy sobie bez problemu poradzi. Poproś uczniów aby patrzyli teraz na klawiaturę.



Rysunek 4: Klawiatura, Źródło:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Klawiatura\\_maszynistki.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Klawiatura_maszynistki.jpg)

Przypominamy dzieciom, że na klawiaturze są dwa klawisze *shift*. Nauczyciel udostępnia swój ekran i pokazuje zdjęcie klawiatury. Wskazuje dwa klawisze *shift* i prosi dzieci o wskazanie u siebie klawiszy *shift*. (5 minut)

Część 4: Ćwiczenie 2:

Narysuj linię prostą trzymając w czasie rysowania klawisz *shift*. Puść myszkę, puść klawisz *shift*. Otrzymasz wówczas idealną linię prostą.



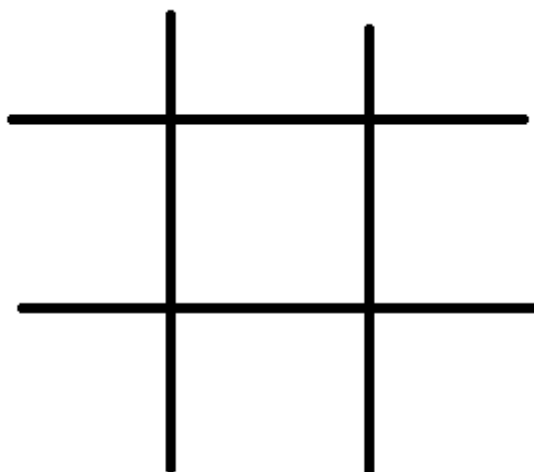
Rysunek 5: Idealna linia prosta.

Nauczyciel udostępnia swój ekran i pokazuje idealnie narysowaną linię prostą.

Nauczyciel informuje uczniów, że analogicznie do linii poziomej można narysować linię pionową. Pokazuje on-line na udostępnionym przez siebie ekranie. (5 minut)

Część 6: Ćwiczenie 3:

Narysuj samodzielnie siatkę do prostej gry w kółko i krzyżyk. Nauczyciel udostępnia swój ekran wskazując cel zadania:



Rysunek 4: Siatka do gry w kółko i krzyżyk.

Cześć 6: Dzieci samodzielnie na własnych komputerach rysują zadanie. (5 minut)

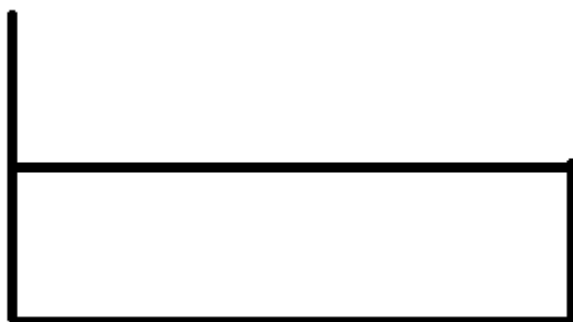
Cześć 7: Dzieci wg wskazania nauczyciela udostępniają swoje ekrany. Nauczyciel widząc dobrze wykonaną pracę wstawia plus w dzienniku. Rodzice dzieci, które miały problem są o tym informowani z prośbą o ponowne wykonanie tego zadania.

(8 minut)

Cześć 8: Omówienie osiągniętego celu i wskazanie prostych przykładów, gdzie umiejętność wykonania idealnych linii jest konieczna, np. rysunek domu, dróg dla robotów. (2 minuty)

**EWALUACJA ZAJĘĆ** (sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia)

Praca domowa: Za pomocą linii prostych narysuj poniższy rysunek:



Rysunek 7: Zadanie domowe

## **BIBLIOGRAFIA**

Opracowanie własne

## **ZAŁĄCZNIKI**

Załącznik 1 - Rysunek1-ŹleNarysowanaLiniaProsta.png

Załącznik 2 - Rysunek2-Przybornikkształtów.png

Załącznik 3 - Rysunek3-PrzybornikKolor1.png

Załącznik 4 - Rysunek4-Klawiatura.png

Załącznik 5 - Rysunek5-IdealnaLiniaProsta.png

Załącznik 6 - Rysunek6-SiatkaDoGryKolkoKrzyzyk

Załącznik 7 - Rysunek7-ZadanieDomowe.png

## **SCENARIUSZ 2 z 5**

### **SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: UCZNIÓW KLASY I SZKOŁY PODSTAWOWEJ II SEMESTR**

#### **PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela informatyki**

#### **TEMAT:**

RYSUJEMY TULIPANY W PROGRAMIE PAINT

#### **CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwijanie umiejętności posługiwania się wbudowanymi narzędziami Paint,
- wykorzystanie linii krzywej w rysowaniu kształtów
- wykorzystanie przybornika edytora kolorów do wypełniania kształtu
- rozwijanie umiejętności kopiowania przezroczystego i wklejania
- rozwijanie umiejętności zmniejszania kształtów

#### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (E1-POCZ-EINF-2.0-1.3),
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (E1-POCZ-EINF-2.0-2.2),
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (E1-POCZ-EINF-2.0-3.1),
- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem (E1-POCZ-EINF-2.0-3.2),
- współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię (E1-POCZ-EINF-2.0-4.1),
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami (E1-POCZ-EINF-2.0-5.1).

## **METODY PRACY:**

- techniki informatyczne
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna
- prezentacja
- praca indywidualna.

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z systemem operacyjnym Windows 11
- program Paint
- ZOOM

## **PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut**

## **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Część 1: Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, sprawdzenie komunikacji (mikrofony, słuchawki, kamery). Uczniowie są przy komputerach. (5 minut)

Część 2: Podanie celu zajęć: Nauczyciel mówi o zmianie pogody w kontekście odejścia zimy i nadejścia wiosny. Mówi o pierwszych pojawiających się kwiatach. Oprócz przebiśniegów i krokusów pojawiają się też tulipany. Następnie przełącza swój ekran z narysowanym tulipanem. (3 minuty)

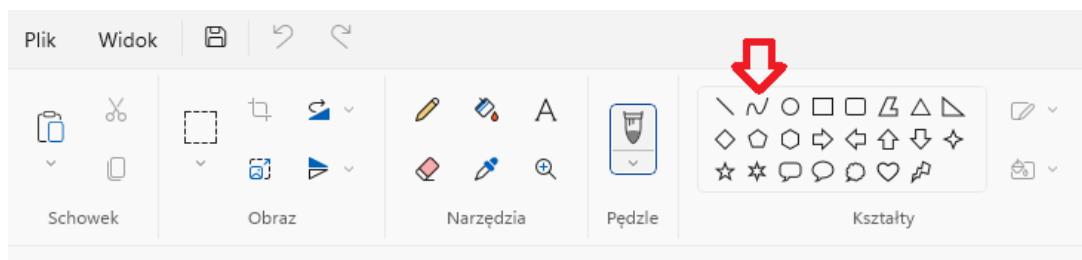


Rysunek 5: Rysunek tulipana (opracowanie własne)



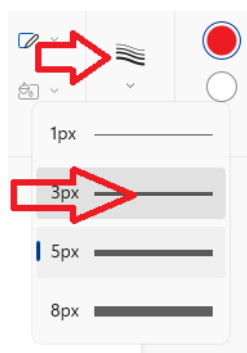
### Część 3: Ćwiczenie 1:

Spróbuj narysować linie krzywą przy pomocy myszki. W tym celu wybierz linię krzywą z przybornika znajdującego się w pasku narzędzi. Nauczyciel udostępnia swój ekran i pokazuje omawiane miejsce menu w programie Paint. Wskazuje myszką lub strzałką, gdzie na przyborniku jest linia krzywa.

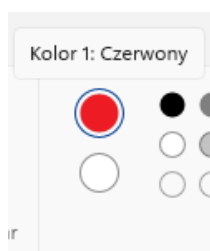


Rysunek 6: Przybornik z kreską krzywą (opracowanie własne)

Grubość linii jest 2 punkty, kolor 1: czerwony. Nauczyciel udostępnia swój ekran i pokazuje przybornik programu Paint. Wskazuje myszką lub strzałką, gdzie na przyborniku jest grubość linii oraz kolor 1 i jak wybrać odpowiednie ustawienia.



Rysunek 7: Wybór grubości linii w programie Paint (opracowanie własne)



Rysunek 8: Wybór koloru 1 w programie Paint (opracowanie własne)

Uczniowie na swoich komputerach wybierają te same ustawienia, co nauczyciel. W przypadku problemów uczniów, nauczyciel prosi ucznia o udostępnienie swojego ekranu. (5 minut)

Część 3: Nauczyciel udostępnia swój ekran i rysuje tulipana, pokazując każdy etap i objaśnia co klika myszką. Uczniowie wykonują te same czynności synchronicznie. Do

narysowania tulipana wykorzystuje linię krzywą i na zakończenie wlane koloru. Rysowanie tulipana dzieli na etapy przedstawione poniżej. Nauczyciel przypomina uczniom, że Paint pozwala wygiąć dwa razy linię. W naszym przypadku wygięcie jest tylko jedno, stąd po pierwszym wygięciu należy wcisnąć linię prostą, a następnie linię krzywą.



Rysunek 9: Pierwsza narysowana i wygięta kreska. (opracowanie własne)



Rysunek 10: Druga narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)



Rysunek 11: Trzecia narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)



Rysunek 12: Czwarta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)

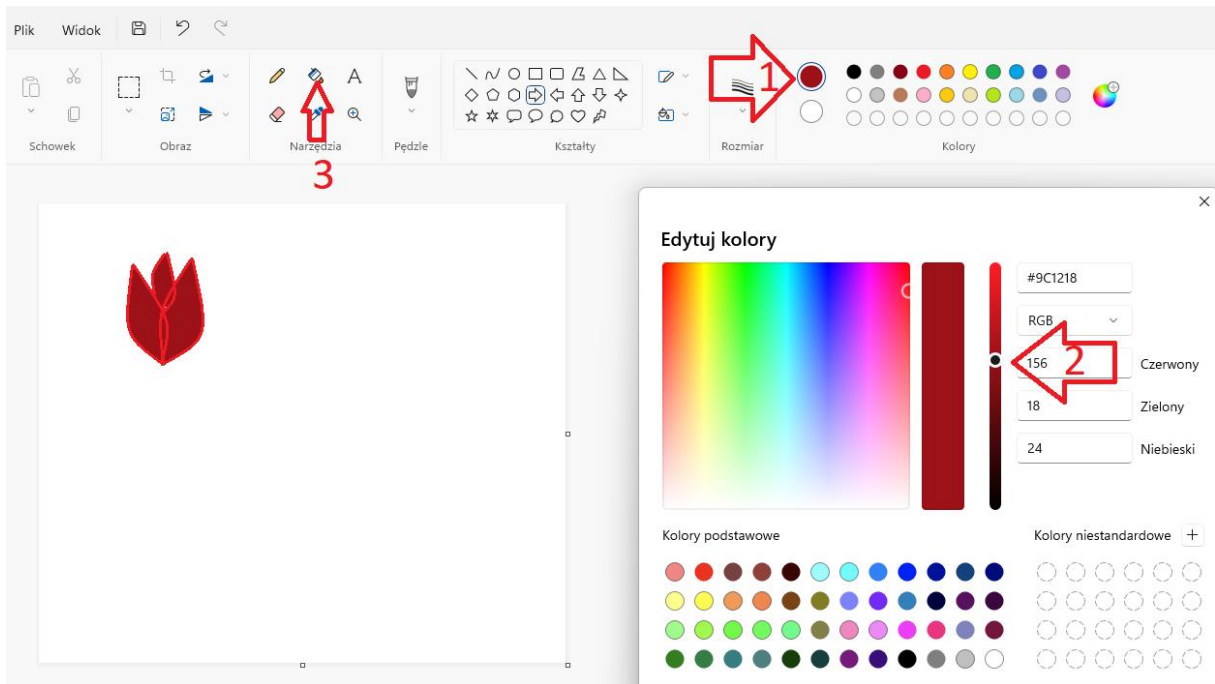


Rysunek 13: Piąta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)



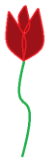
Rysunek 14: Szósta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)

W kolejnym kroku nauczyciel pokazuje, jak wybrać kolor pierwszy z przybornika kolorów, następnie jak wybrać odcień koloru czerwonego, jak wybrać kubetek do wiania koloru i wlewa kolor w płatki tulipana.

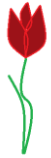


Rysunek 15: Wybór koloru1, odcienia czerwonego i kubetka do wypełnienia płatków (opracowanie własne)

Nauczyciel przystępuje do narysowania łodygi i liści. Zmienia kolor na kolor zielony i rysuje poszczególne linie jak poniżej.



Rysunek 16: Siódma narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)



Rysunek 17: Ósma narysowana i wygięta kreska. (opracowanie własne)



Rysunek 18: Dziewiąta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)

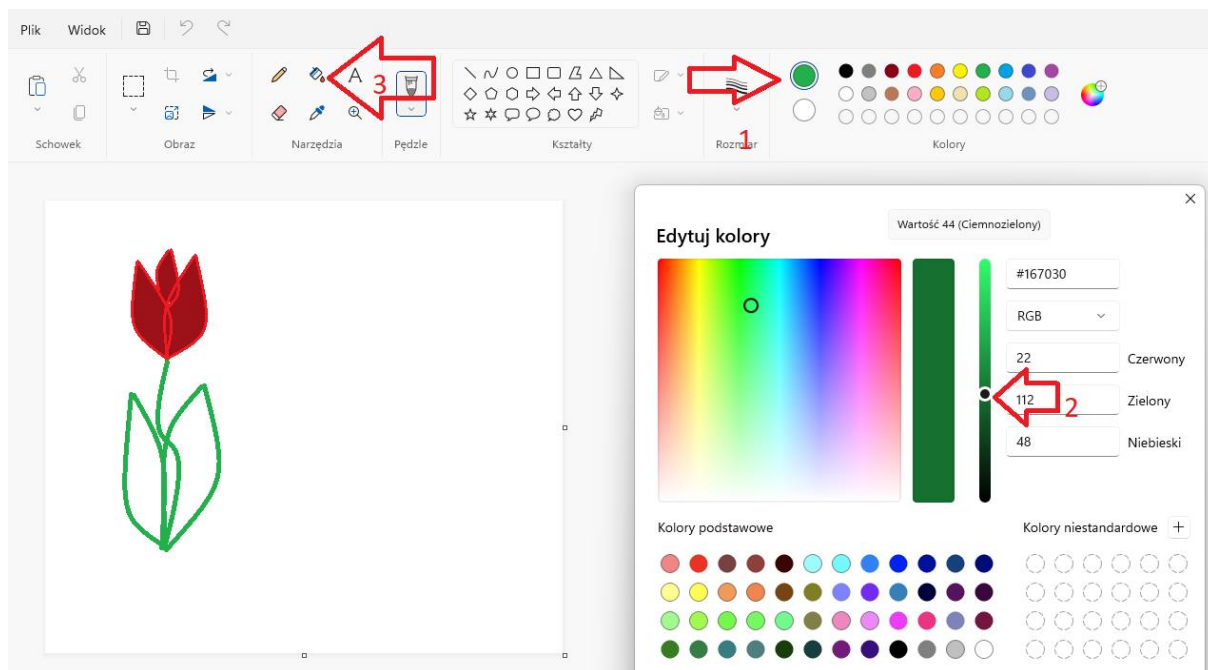


Rysunek 19: Dziesiąta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)



Rysunek 20: Jedenasta narysowana i wygięta kreska (opracowanie własne)

Następnie nauczyciel wybiera z przybornika koloru 1 ciemniejszy odcień koloru zielonego, kubetek i wypełnia liście.

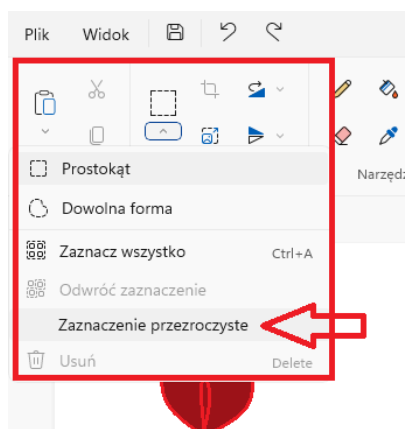


Rysunek 21: Wybór koloru1, odcienia zielonego i kubekka do wypełnienia liści (opracowanie własne)

Czas 17 minut

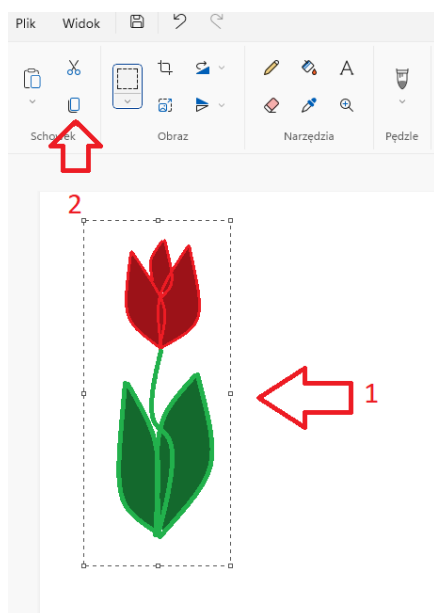
Część 4: Powielenie tulipana

Nauczyciel pokazuje uczniom narzędzie do wycinania i ustawienia przezroczystości



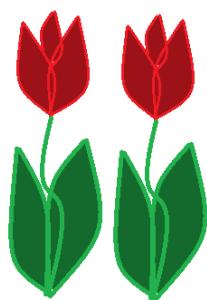
Rysunek 22: Zaznaczenie przezroczyste (opracowanie własne)

W kolejnym kroku nauczyciel zaznacza tulipana i kopiuje do schowka.



Rysunek 23: Zaznaczenie i skopiowanie do schowka (opracowanie własne)

O ostatnim kroku nauczyciel wkleja i przesuwa wklejony rysunek na odpowiednie miejsce

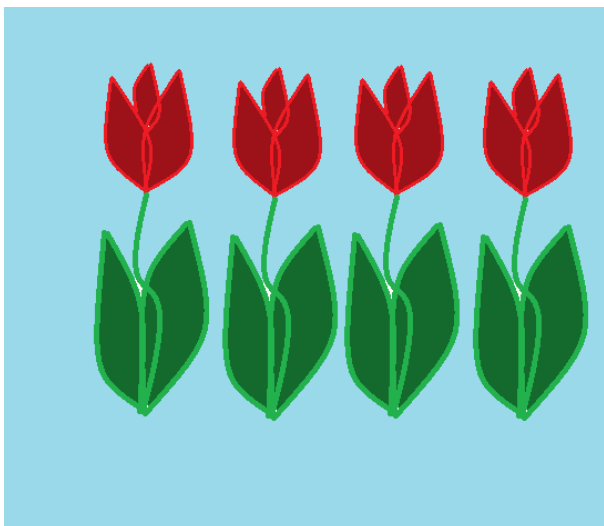


Rysunek 24: Cel końcowy (opracowanie własne)

Czas 10 minut

**EWALUACJA ZAJĘĆ** (sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia)

Praca domowa: Dorzuć jeszcze dwa takie same tulipany. Następnie wlej jasnoniebieskie tło aby otrzymać następujący obraz:



Rysunek 25: Praca domowa (opracowanie własne)

Poproś rodziców i przysłań tego pliku na adres e-mail nauczyciela informatyki

## **BIBLIOGRAFIA**

Opracowanie własne

## **ZAŁĄCZNIKI**

Rysunek5-Kreska1.png

Rysunek6-Kreska2.png

Rysunek7-Kreska3.png

Rysunek8-Kreska4.png

Rysunek9-Kreska5.png

Rysunek10-Kreska6.png

Rysunek12-Kreska7.png

Rysunek13-Kreska8.png

Rysunek14-Kreska9.png

Rysunek15-Kreska10.png

Rysunek16-Kreska11.png

Rysunek1-Cel.png

Rysunek2-Przybornik.png

Rysunek3-PrzybornikKreski.png

Rysunek4-PrzybornikKolor1.png

Rysunek7-WypełnienieKształtów.png

Rysunek11-WypełnieniePłatków.png

Rysunek17-WypełnienieLiści.png

Rysunek18-WybórZaznaczeniaPrzezroczystego.png

Rysunek19-Zaznaczenie\_i\_Skopiowanie.png

Rysunek20-Wklejenie rysunku i przesunięcie.png

Rysunek21-praca końcowa.png

Rysunek22-praca domowa.png



## **SCENARIUSZ 3 z 5**

### **SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: UCZNIÓW KLASY II SZKOŁY PODSTAWOWEJ I SEMESTR**

#### **PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela informatyki**

#### **TEMAT:**

RYSUJEMY KARTKĘ ŚWIĄTECZNĄ W PROGRAMIE PAINT I ZAPISUJEMY.  
LEKCJA PODZIELONA JEST NA DWIE JEDNOSTKI LEKCYJNE. CZĘŚĆ 1.

#### **CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwijanie umiejętności posługiwania się wbudowanymi narzędziami Paint,
- wykorzystanie dostępnych narzędzi programu Paint,
- wykorzystanie przybornika edytora kolorów do wypełniania kształtu,
- wykorzystanie siatki do precyzyjnego umieszczania kształtów,
- rozwijanie umiejętności skalowania obiektu,
- rozwijanie umiejętności określania wielkości rysunku,
- rozwijanie umiejętności kopiowania przezroczystego i wklejania,
- rozwijanie umiejętności zmniejszania kształtów.

#### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (E1-POCZ-EINF-2.0-1.3),
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (E1-POCZ-EINF-2.0-2.2),
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu (E1-POCZ-EINF-2.0-2.3),
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (E1-POCZ-EINF-2.0-3.1)
- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem (E1-POCZ-EINF-2.0-3.2);

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami (E1-POCZ-EINF-2.0-5.1).

#### **METODY PRACY:**

- techniki informatyczne,
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna,
- Prezentacja,
- praca indywidualna.

#### **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z systemem operacyjnym Windows 11,
- program Paint,
- ZOOM.

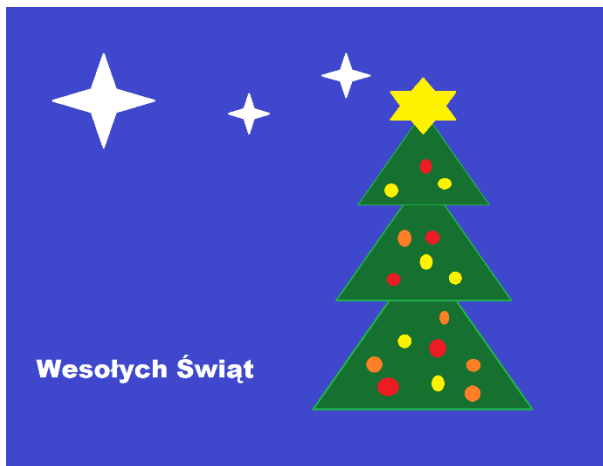
#### **PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut**

#### **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Część 1: Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, sprawdzenie komunikacji (mikrofony, słuchawki, kamery). Uczniowie są przy komputerach. (5 minut)

Część 2: Podanie celu zajęć: Nauczyciel o tradycji przesyłania kartek świątecznych na Święta Bożego Narodzenia oraz o możliwości kupienia kartek i przesłania pocztą ze znaczkiem, jak również o możliwości zrobienia własnych kartek świątecznych i przesłania do rodziny przy pomocy serwisu e-mail. Proponuje dzieciom wykonanie własnej kartki, na której będzie ozdobiona choinka, gwiazdka oraz napis.

Przedstawia przykład kartki. Nauczyciel przekonuje uczniów, że zrobienie takiej kartki nie jest trudne. Pokazuje kartkę, którą uczniowie będą wykonywać. (3 minuty)

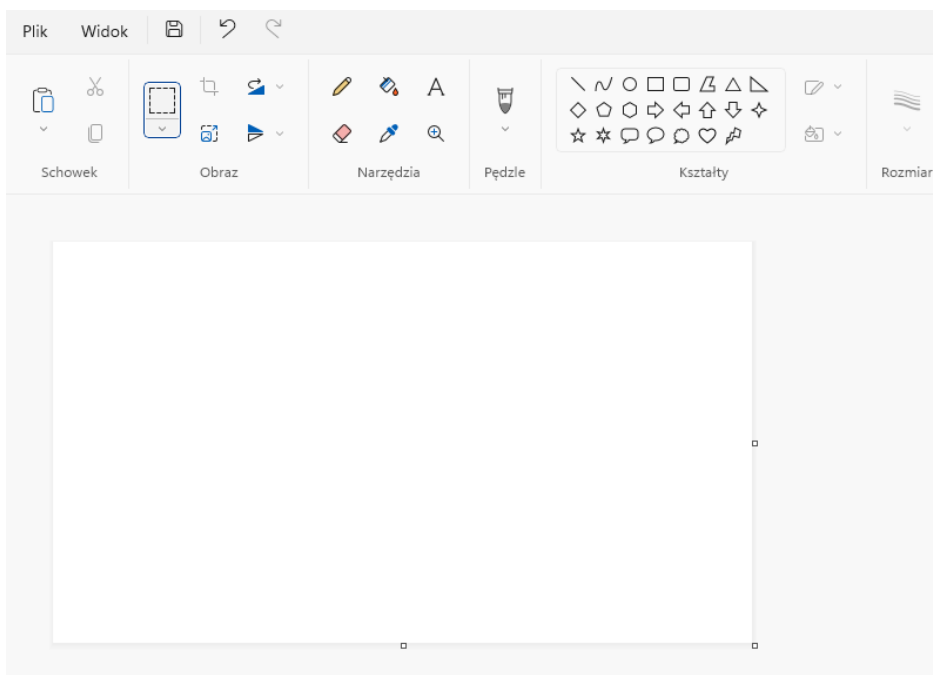


Rysunek 26: Kartka świąteczna, którą będziemy rysować (opracowanie własne)

### Część 3: Ustawienie obszaru roboczego

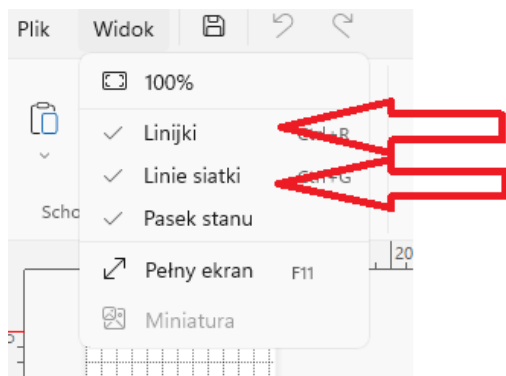
#### Ćwiczenie 1:

Otwórz nowy plik w programie Paint. Ustaw skalę na 50%. Zmień rozmiar na 1530 x 1180 pikseli. Uwidocznij siatkę. W tym celu nauczyciel prosi uczniów o uruchomienie programu Paint i wykonywanie poniższych czynności. Każda czynność jest omawiana z jednokrotnym powtórzeniem. Uczniowie wykonują to samo co nauczyciel w następującym toku. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia.



Rysunek 27: Plansza programu Paint po wezwaniu (opracowanie własne)

Nauczyciel pokazuje, jak włączyć linijki z wielkością obrazu i linie siatki



Rysunek 28: Menu, gdzie wybiera się linijki i linie siatki (opracowanie własne)

Nauczyciel pokazuje na ekranie efekt zaznaczenia i objaśnia, w jakim celu wykonał powyższe czynności.

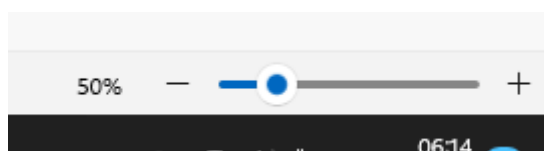


Rysunek 29: Obszar roboczy po wybraniu żądanego ustawienia (opracowanie własne)

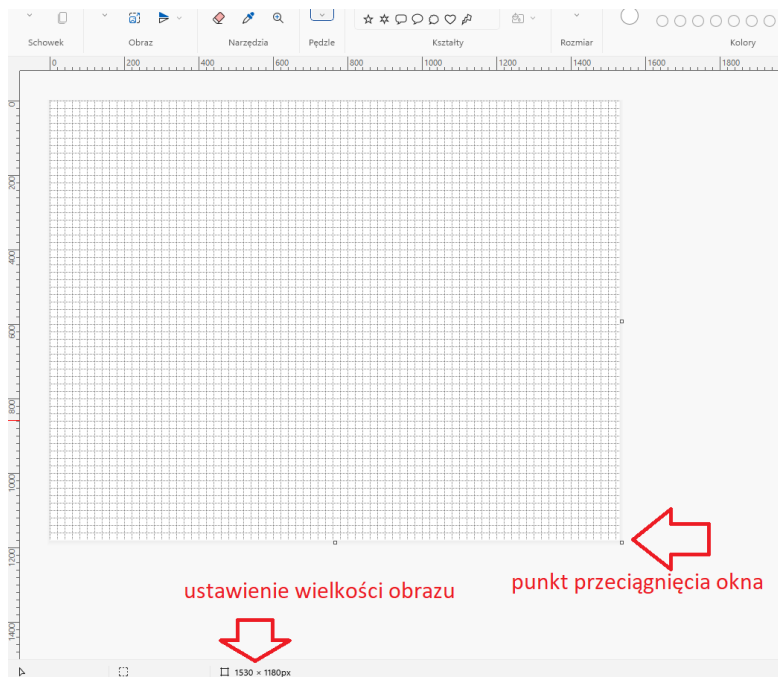
Czas: 8 minut.

#### Ćwiczenie 4

Ustaw wielkość rysunku. Zmień skalę na 50% oraz ustaw długość 1530 pikseli i szerokość obrazu na 1180 pikseli. Nauczyciel informuje uczniów, że jeżeli nie osiągną precyzyjnego ustawienia i zrobią 10 pikseli więcej, czy mniej, nie będzie miało to dużego znaczenia. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia.



Rysunek 30: Suwak skali w programie Paint (opracowanie własne)

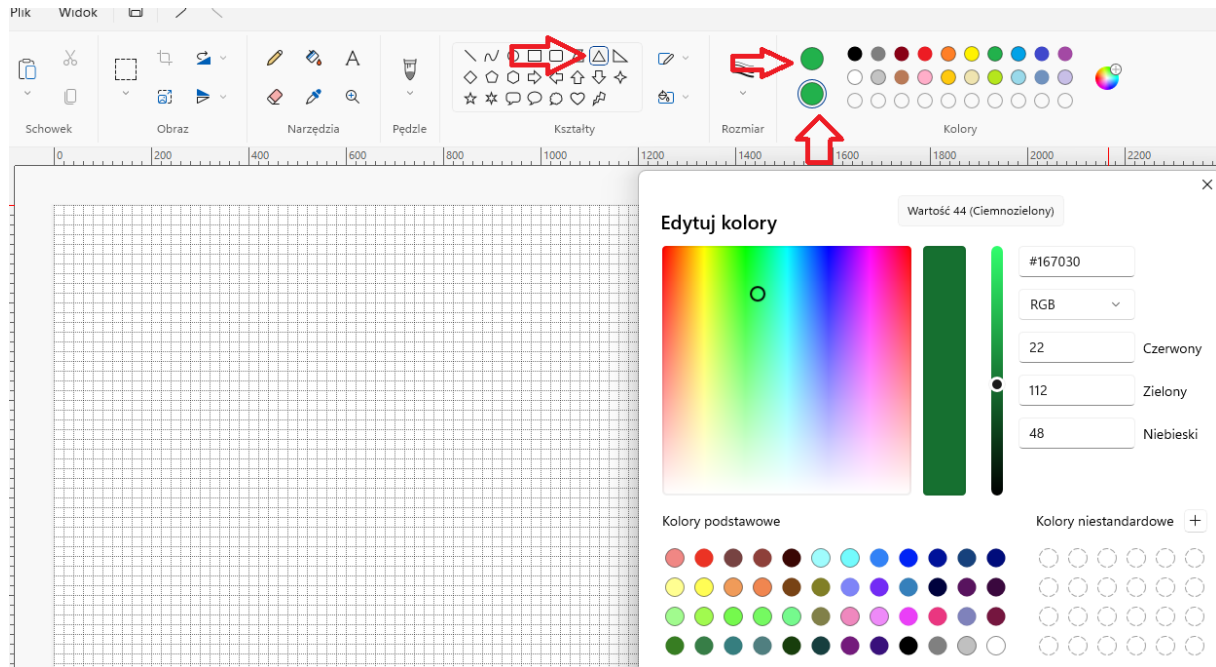


Rysunek 31: Prawidłowe ustawienie obszaru roboczego (opracowanie własne)

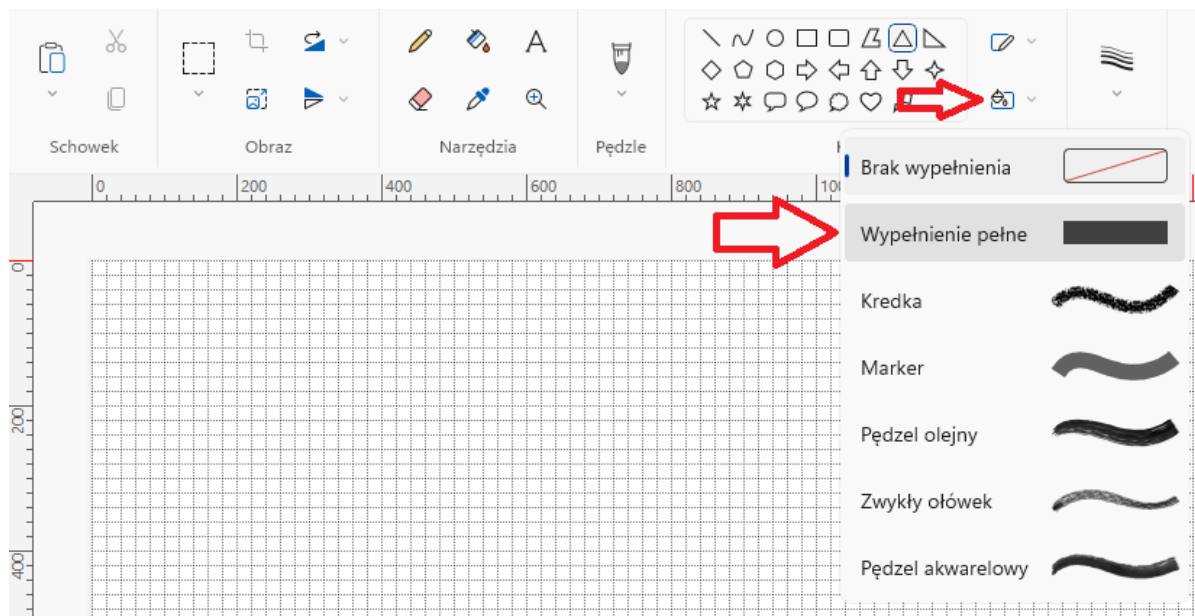
Czas: 8 minut.

Cześć 4. Wykonanie rysunku choinki – wybór kształtu i kolorów

Ćwiczenie 4: Nauczyciel pokazuje wybór kształtu: trójkąta, koloru pierwszego i drugiego, oraz wskazuje, gdzie jest wypełnienie pełne. Uczniowie wykonują pokazane czynności. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia.



Rysunek 32: Wybór trójkąta, koloru pierwszego i drugiego oraz odcienia koloru zielonego (opracowanie własne)



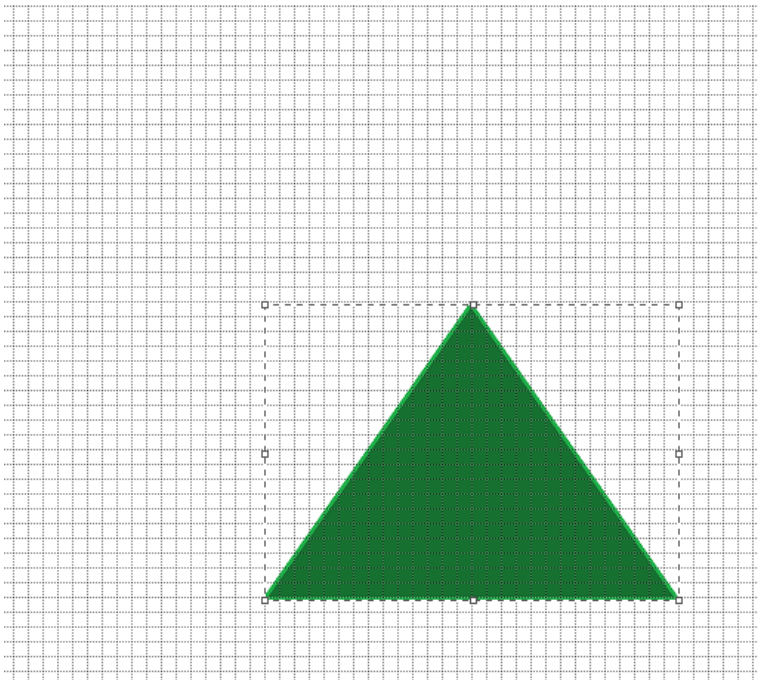
Rysunek 33: Miejsce wyboru wypełnienia (opracowanie własne)

Czas: 8 minut

Część 5: Wykonanie rysunku choinki

Nauczyciel objaśnia, że prostą choinkę można wykonać przy pomocy trzech trójkątów. Trójkąty różnią się jedynie wielkością. Nauczyciel stosuje technikę kopiuj i wklej ze zmianą wielkości wklejonego obrazu. Uczniowie wykonują czynności równoległe na swoich komputerach. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia.

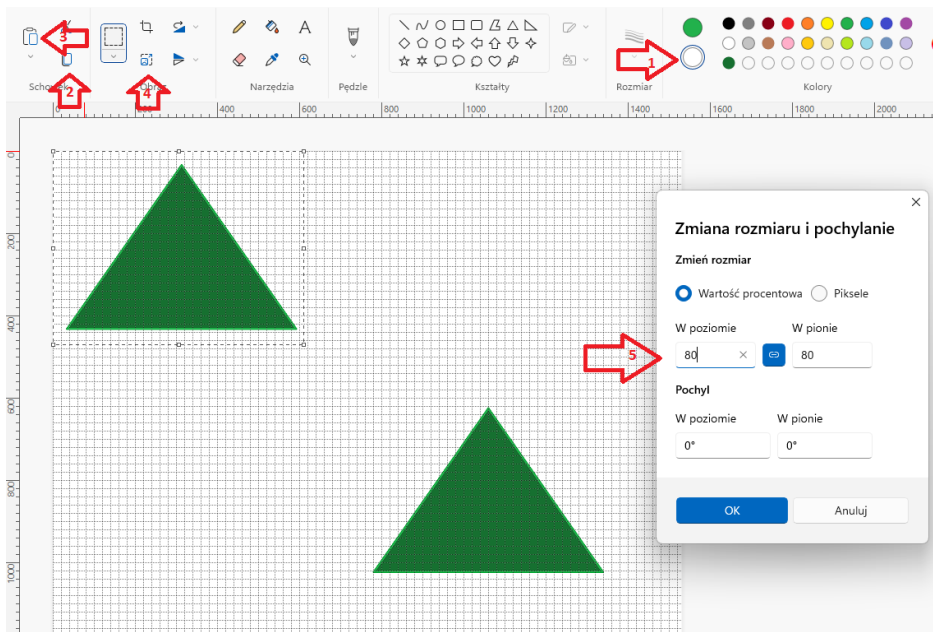
Ćwiczenie 5: Narysuj trójkąt. Zaczynij i dolnego prawego rogu. Rysując prowadź myszkę do góry. Górny róg umieść na linii siatki.



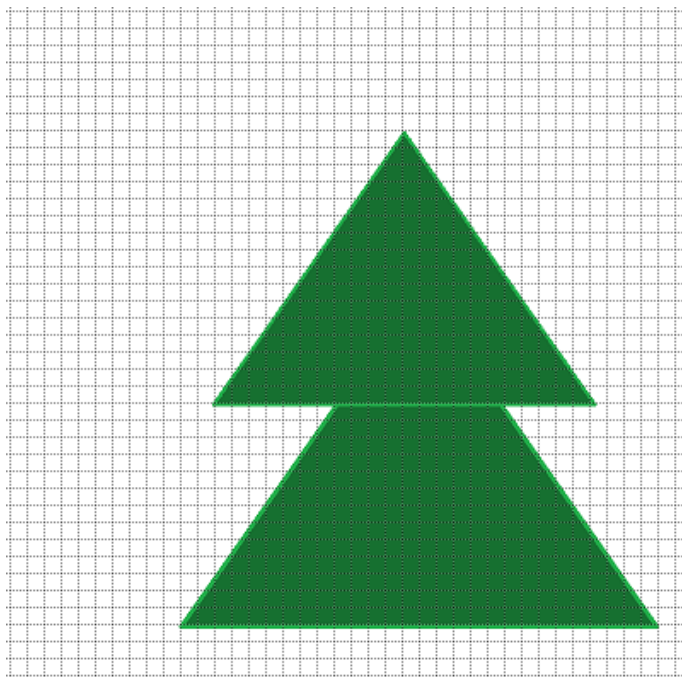
Rysunek 34: Pierwszy trójkąt choinki (opracowanie własne)

Czas 5 minut.

Ćwiczenie 6: Skopiuj przezrójście trójkąt pierwszy, wklej go i zmień rozmiar o 20 (jest obecnie 100, zmniejszamy o 20 i otrzymujemy 80) oraz przenieść w odpowiednie miejsce. Uwaga! Nie podawaj słowa procent. W klasie drugiej słowo może być nieznane.



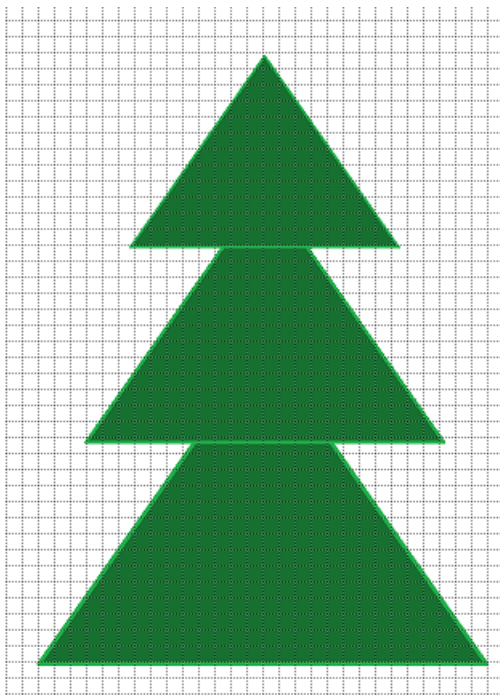
Rysunek 35: Wykonanie drugiego elementu choinki (opracowanie własne)



Rysunek 36: Naniesiony drugi element choinki (opracowanie własne)

Ćwiczenie 7: Wykonaj samodzielnie trzeci element choinki. Zaczynaj od wklejenia i zmiany rozmiaru na 60. Następnie przenieś obraz w odpowiednie miejsce.

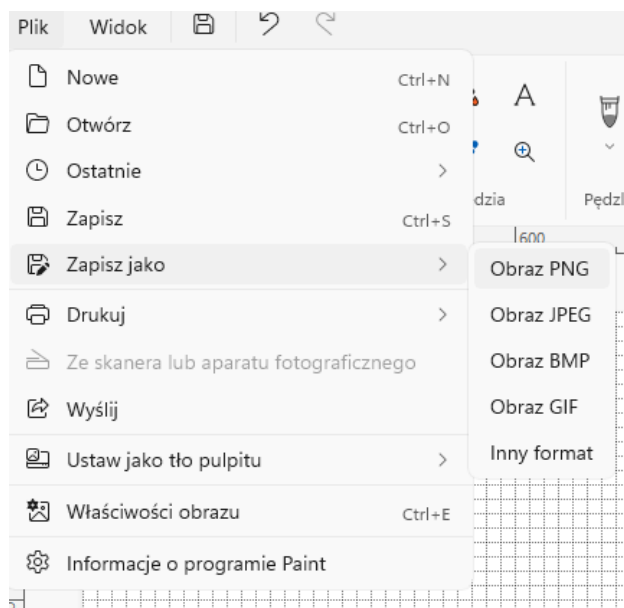




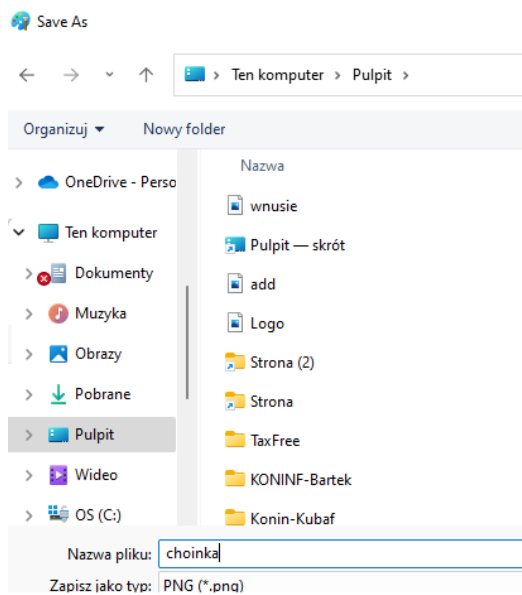
Rysunek 37: Rysunek z trzecim elementem choinki (opracowanie własne)

Czas 5 minut.

Cześć 6: Zapisanie rysunku na pulpicie



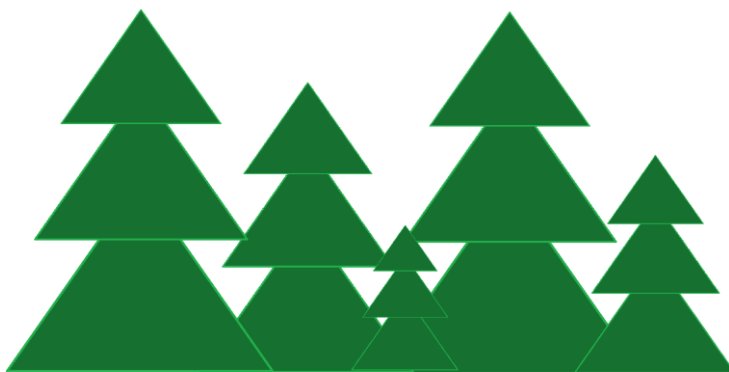
Rysunek 38: Wybór opcji zapisu z menu (opracowanie własne)



Rysunek 39: Zapis na pracy pulpicie (opracowanie własne)

## **EWALUACJA ZAJĘĆ** (sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia)

Praca domowa: Skopuj przeźroczyście choinkę i zrób mały las. Obraz zapisz w pliku las.png na pulpicie. Poproś rodziców i przysłanie tego pliku na adres e-mail nauczyciela informatyki



Rysunek 40: Las wykonany metodą wklejenia i zmiany wielkości

## **BIBLIOGRAFIA**

Opracowanie własne

## **ZAŁĄCZNIKI**

Rysunek0 - Cel pracy.png

Rysunek 1. - Paint po wezwaniu programu.png

Rysunek 2. - Aktywacja linijki i linii siatki.png

Rysunek 3. -Ekran po aktywacji linijki i linii siatki.png

Rysunek 4. -Suwak do ustawiania skali.png

Rysunek 5. -Ustawienie obszaru roboczego.png

Rysunek 6. -Wybór trójkąta i kolorów.png

Rysunek 7. -Wybór wypełnienia.png

Rysunek 8. -Pierwsza część choinki.png

Rysunek 9. -Skopiowanie i ustawienie drugiego elementu.png

Rysunek 10. -Naniesienie drugiego elementu.png

Rysunek 11. -Naniesienie trzeciego elementu.png

Rysunek 12. -Zapisanie-1.png

Rysunek 13. -Zapisanie-2.png

Rysunek 14. -Praca domowa.png

## **SCENARIUSZ 4 z 5**

### **SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: UCZNIÓW KLASY II SZKOŁY PODSTAWOWEJ I SEMESTR**

#### **PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela informatyki**

#### **TEMAT:**

RYSUJEMY KARTKĘ ŚWIĄTECZNĄ W PROGRAMIE PAINT I ZAPISUJEMY.  
LEKCJA PODZIELONA JEST NA DWIE JEDNOSTKI LEKCYJNE. CZĘŚĆ 2.

#### **CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwijanie umiejętności posługiwania się wbudowanymi narzędziami Paint,
- wykorzystanie dostępnych narzędzi programu Paint,
- wykorzystanie przybornika edytora kolorów do wypełniania kształtu,
- wykorzystanie siatki do precyzyjnego umieszczania kształtów,
- rozwijanie umiejętności skalowania obiektu,
- rozwijanie umiejętności określania wielkości rysunku,
- rozwijanie umiejętności kopiowania przezroczystego i wklejania,
- rozwijanie umiejętności zmniejszania kształtów.

#### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (E1-POCZ-EINF-2.0-1.3),
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (E1-POCZ-EINF-2.0-2.2),
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu (E1-POCZ-EINF-2.0-2.3),
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (E1-POCZ-EINF-2.0-3.1)
- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem (E1-POCZ-EINF-2.0-3.2);

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami (E1-POCZ-EINF-2.0-5.1).

#### **METODY PRACY:**

- techniki informatyczne,
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna,
- Prezentacja,
- praca indywidualna.

#### **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z systemem operacyjnym Windows 11,
- program Paint,
- ZOOM.

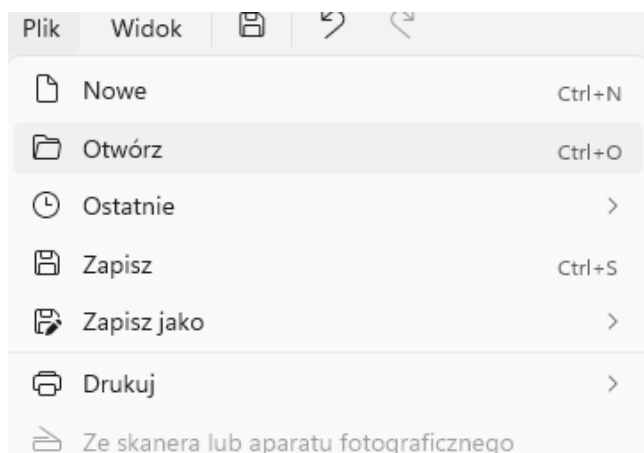
#### **PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut**

#### **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

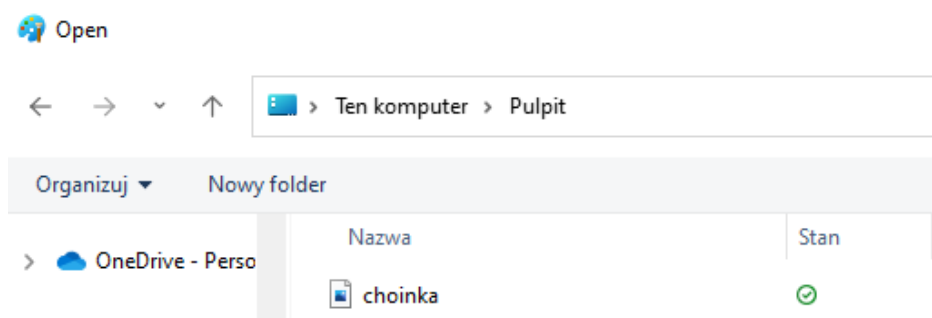
Część 1: Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, sprawdzenie komunikacji (mikrofony, słuchawki, kamery). Uczniowie są przy komputerach. (5 minut)

Część 2: Podanie celu zajęć: Nauczyciel prosi uczniów o omówienie ostatniej lekcji. Omawia też przesłane prace domowe – las. Następnie prosi uczniów o uruchomienie programu Paint oraz przypomina, jak otwiera się pliki znajdujące się na pulpicie użytkownika. Po wykonaniu tych czynności, uczniowie ustawiają wielkość obrazu na 50%. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia. Czas 10 minut.

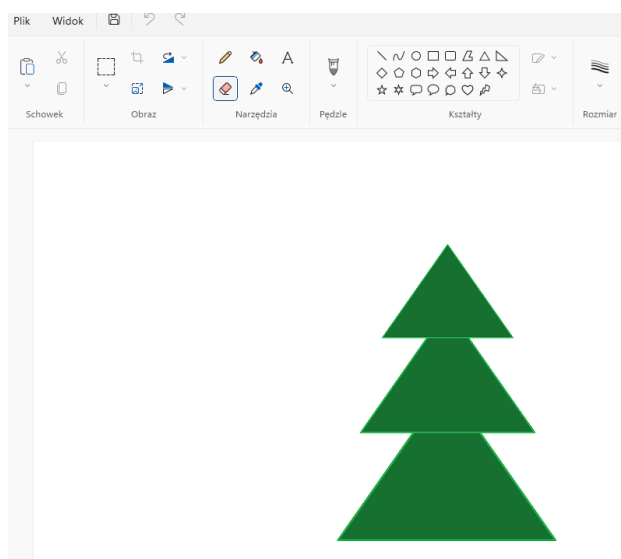
Ćwiczenie 1: Otwórz rysunek, który był wykonywany na ostatniej lekcji.



Rysunek 41: Otwórz istniejący plik (opracowanie własne).

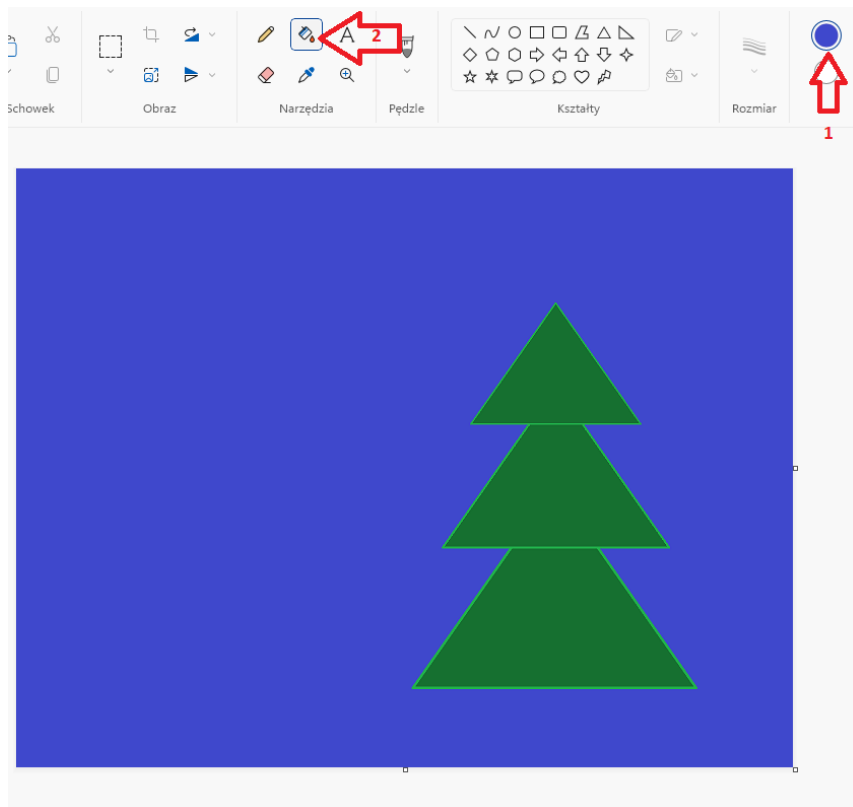


Rysunek 42: Odszukanie pliku na pulpicie



Rysunek 43: Rysunek z poprzedniej lekcji (opracowanie własne).

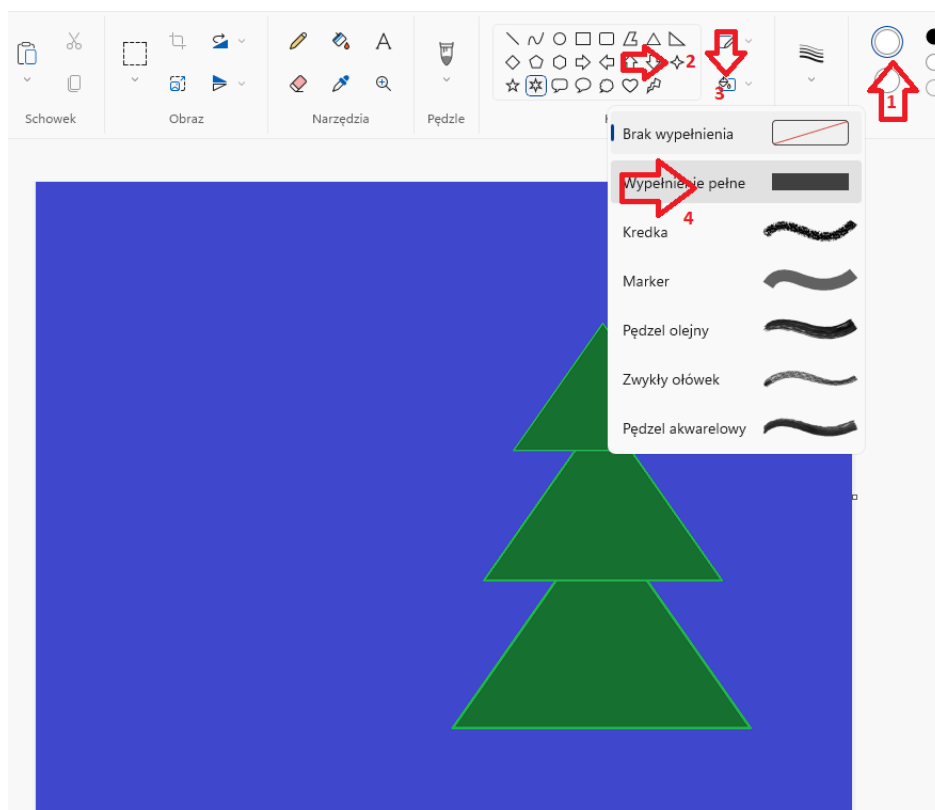
Część 3: Wstawienie tła. Nauczyciel pokazuje uczniom, jak wprowadza tło. W tym celu z przybornika kolorów wybiera granatowe tło i wlewa przy pomocy kubelka na obraz.



Rysunek 44: Wybór koloru do tła, kubelka i naniesienie tła (opracowanie własne).

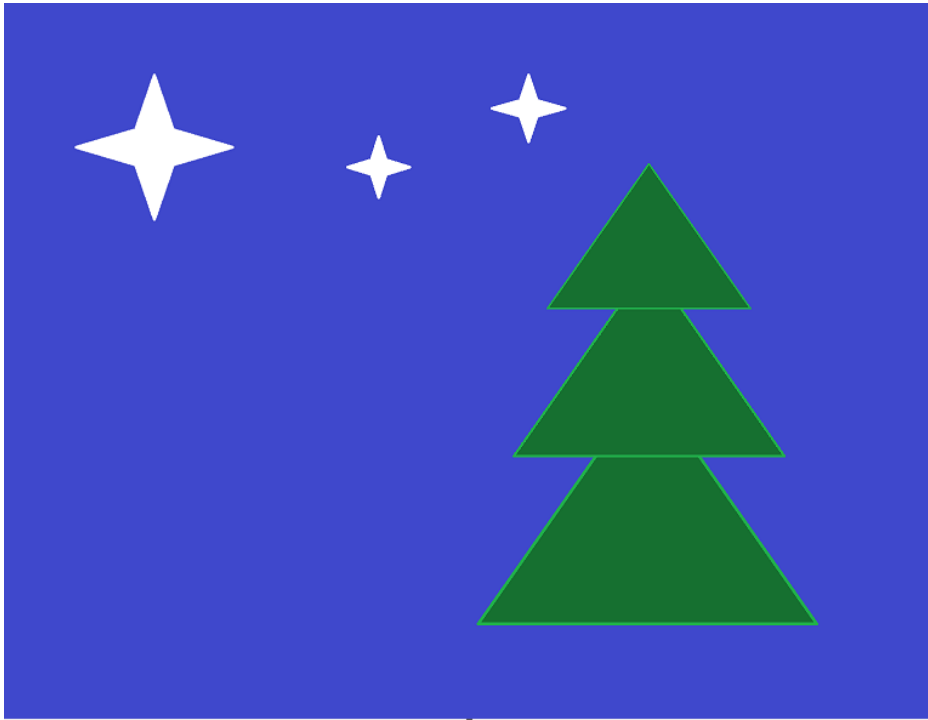
Część 5. Wstawienie gwiazd koloru białego. Nauczyciel zmienia kolor pierwszy na biały, wybiera z przybornika kolorów gwiazdę oraz z przybornika wypełnienia: wypełnienie pełne. Uczniowie w tym czasie wykonują te same czynności.

Po wykonaniu, nauczyciel pokazuje jak przykładowo narysować gwiazdki. Należy wykonać trzy gwiazdki różnej wielkości. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia. Czas 10 minut.



Rysunek 45: Kolejność wykonywania poleceń (opracowanie własne).

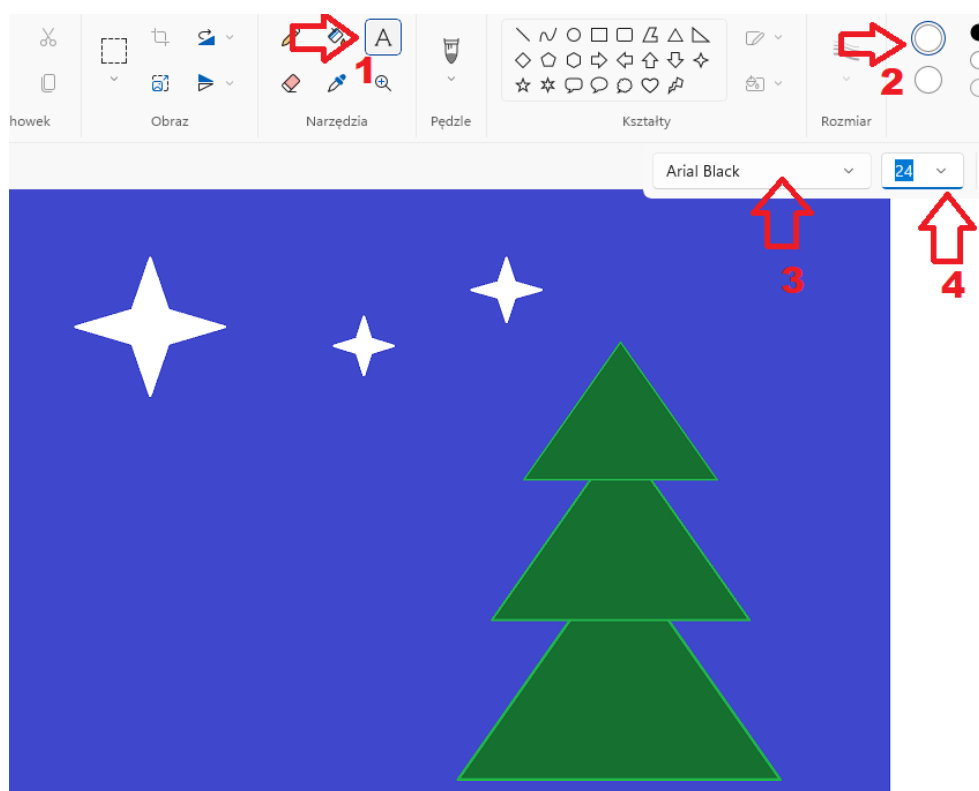




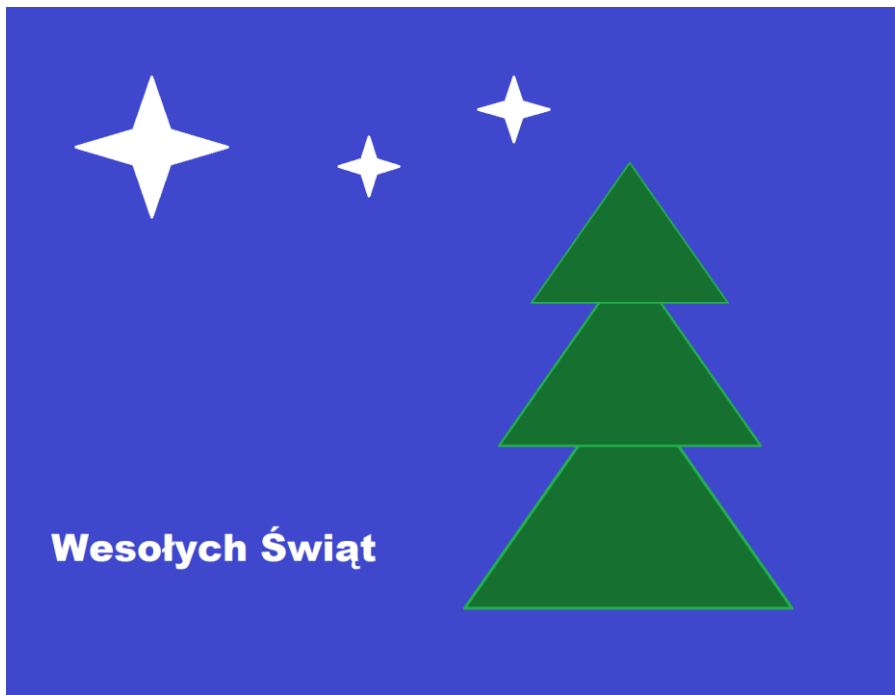
Rysunek 46: Kartka po dodaniu gwiazdek (opracowanie własne).

Część 6: Dodaj napis „Wesołych Świąt”. Nauczyciel pokazuje na udostępnionym swoim ekranie przybornik i wskazuje ikonkę, pod którą znajdują się litery. Przypomina o kolorze pierwszym. Powinien być biały. Po wybraniu z przybornika liter pokazuje wybór czcionki na *Arial Black* i jej wielkość: 48. Następnie pokazuje, jak wstawić napis. Zwraca uwagę, że słowo „Wesołych” oraz „Świąt” piszemy wielką literą, używając klawisza *shift*. Nauczyciel przypomina, że w słowie „Świąt” występuje litera „Ś”, którą należy napisać trzymając klawisz „prawy alt” oraz klawisz *shift*. Nauczyciel wstawia napis na kartce. Jeśli uczeń zgłasza problem podnosząc rączkę w aplikacji Zoom, nauczyciel prosi go udostępnienie ekranu i kieruje ucznia.

Czas 10 minut.



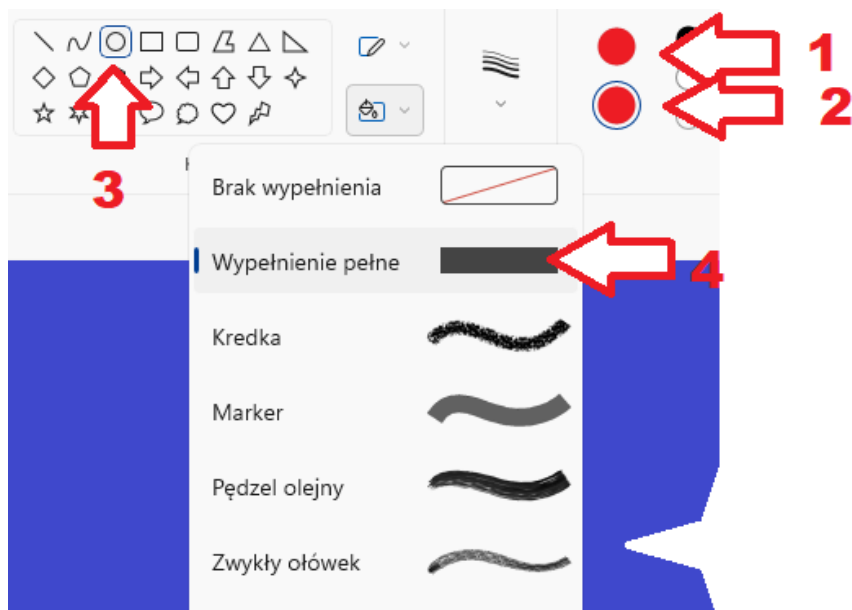
Rysunek 47: Wybór czcionki, koloru i rozmiaru (opracowanie własne).



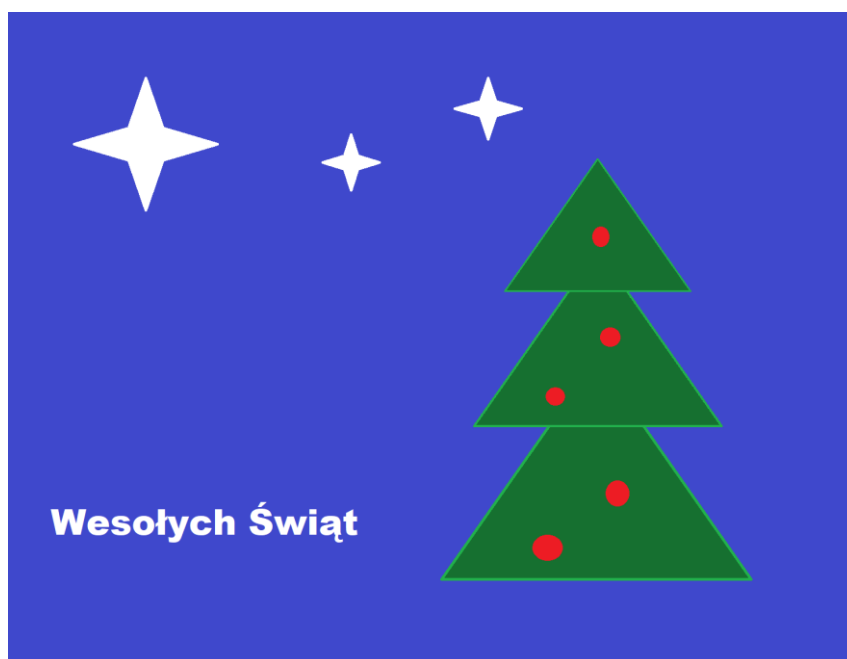
Rysunek 48: Kartka z napisem (opracowanie własne).

W przypadku uczniów ze specjalnymi wymaganiami edukacyjnymi, na tym etapie można pracę zakończyć, zwiększając czas pracy. W przypadku pozostałych dzieci pokazujemy kolejną część.

Część 7: Wstawianie ozdób na choinkę. Nauczyciel pokazuje, jak wybrać z przybornika koła, wypełnienie pełne oraz kolor pierwszy i drugi i nanosi kółka odzwierciedlające wiszące bombki na choince. Czas 5 minut.



Rysunek 49: Kolejność wyboru z przybornika w celu narysowania bombek (opracowanie własne).

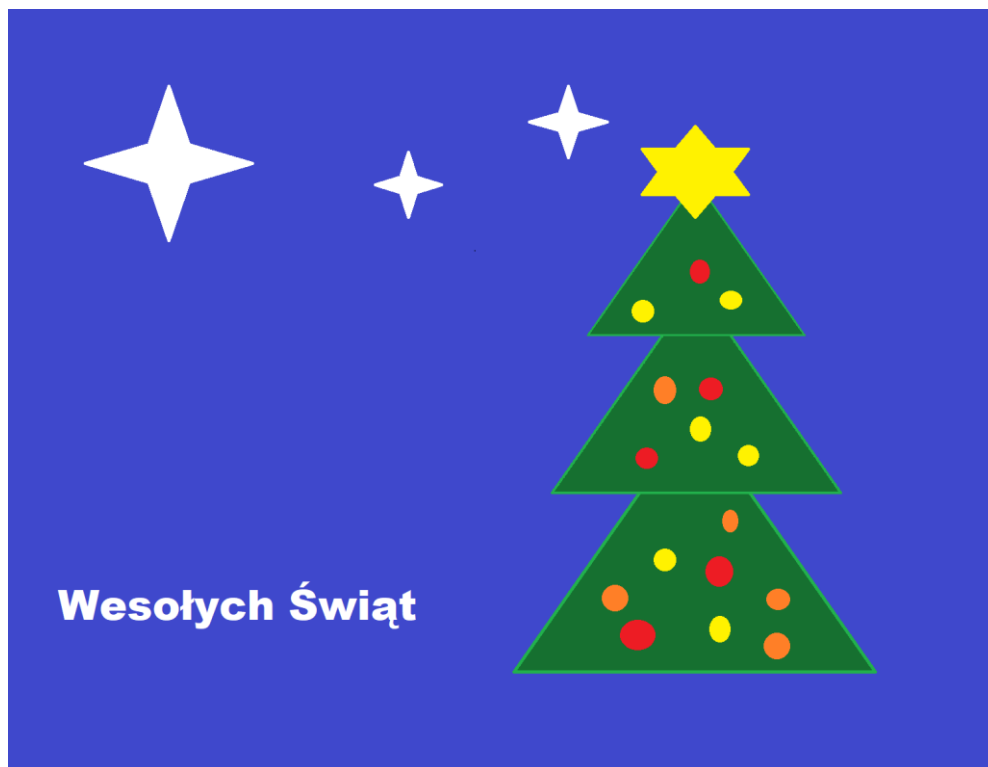


Rysunek 50: Kartka z czerwonymi bombkami (opracowanie własne).

Część 8: Zapisanie pracy na dysku. Nauczyciel przypomina i pokazuje udostępniając Swój ekran jak zapisuje się pliki na dysku. Zadaje pracę domową.

**EWALUACJA ZAJĘĆ** (sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia)

Praca domowa: Na choince zrób więcej ozdób – kolorowych bombek oraz gwiazdę na choince. Pokazuje, jak może wyglądać kartka z większą ilością ozdób.



Rysunek 51: Przykład pracy domowej (opracowanie własne).

## **BIBLIOGRAFIA**

Opracowanie własne

## **ZAŁĄCZNIKI**

Rysunek 1 - Otwórz plik.png

Rysunek 2 - Lokalizacja pliku.png

Rysunek 3 - Ekran po otwarciu pliku.png

Rysunek 4 - Dodanie tła.png

Rysunek 5 - Dodanie gwiazdek.png

Rysunek 6 - Rysunek po dodaniu gwiazdek.png

Rysunek 7 - Wybór liter.png

Rysunek 8 - Kartka z napisem.png

Rysunek 9 - Wybór kształtów na bombki.png

Rysunek 10 - Choinka z bombkami.png

Rysunek 11 - Praca domowa - przykład.png

## SCENARIUSZ 5 z 5

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: UCZNIÓW KLASY III SZKOŁY PODSTAWOWEJ I SEMESTR

#### PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela informatyki

#### TEMAT:

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI EDYCYJNYCH W EDYTORZE TEKSTU.

UTRWALENIE CZĘŚCI MOWY – LEKCJA INTERDYSCYPLINARNA.

#### CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- rozwijanie umiejętności posługiwania się wbudowanymi narzędziami Wordpad,
- wykorzystanie dostępnych narzędzi programu Wordpad,
- wykorzystanie przybornika do zmiany koloru czcionek,
- wykorzystanie przybornika do pogrubienia i pochYLENIA tekstu.
- **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**
- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (E1-POCZ-EINF-2.0-1.3),
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów (E1-POCZ-EINF-2.0-2.2),
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu (E1-POCZ-EINF-2.0-2.3),
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania (E1-POCZ-EINF-2.0-3.1)
- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem (E1-POCZ-EINF-2.0-3.2);
- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami (E1-POCZ-EINF-2.0-5.1).

## **METODY PRACY:**

- techniki informatyczne,
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna,
- Prezentacja,
- praca indywidualna.

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z systemem operacyjnym Windows 11,
- program Wordpad,
- ZOOM.

## **PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut**

## **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Część 1: Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, sprawdzenie komunikacji (mikrofony, słuchawki, kamery). Uczniowie są przy komputerach. (5 minut)

Część 2: Podanie celu zajęć: Nauczyciel objaśnia cel lekcji, którym jest przepisanie dokładne wiersza Stanisława Jachowicza „Chory Kotek” i pokolorowanie rzeczowników na czerwono, napisanie czasowników grubą czcionką, i napisanie przymiotników czcionką pochyloną. Nauczyciel wyjaśnia, że w pierwszej kolejności nastąpi przepisane tekstu, a w drugiej kolejności nastąpi kolorowanie, pogrubienie i pochylenie słów. W tym celu uczniowie na swoich komputerach uruchomiją edytor tekstu Wordpad. Czas 5 minut.

Część 3: Przepisanie tekstu. Czas 10 minut. Dzieci przepisują tekst tylko 10 minut. Nauczyciel informuje uczniów o wyznaczonym czasie oraz o fakcie niekarania za nieprzepisanie całego tekstu.

Ćwiczenie 1: Wyświetlenie tekstu do przepisania.

Pan kotek był chory i leżał w łóżeczku,  
I przyszedł kot doktor: "Jak się masz koteczku!"  
"Źle bardzo... i łapkę wyciągnął do niego.  
Wziął za puls pan doktor poważnie chorego,  
I dziwy mu śpiewa: zanadto się jadło,  
Co gorsza, nie myszki, lecz szynki i sadło;

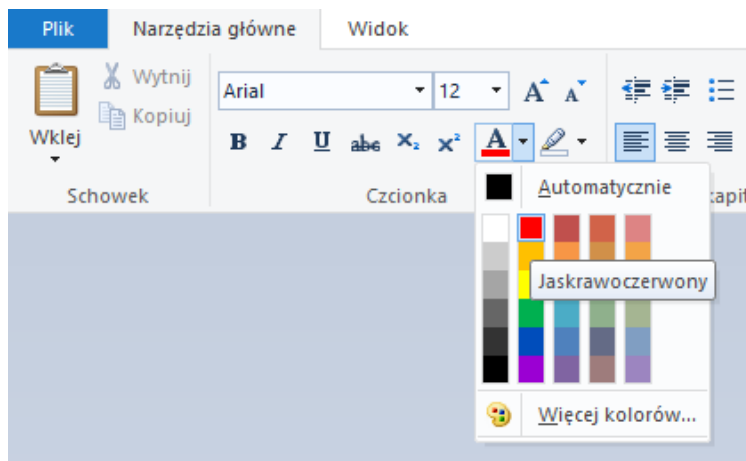
Źle bardzo... gorączka! źle bardzo koteczku!

Oj długo ty, długo poleżysz w łóżeczku.

Tekst: Stanisław Jachowicz „Chory Kotek”, dostęp: 31.05.2022

<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/chory-kotek.pdf>

Część 4: Zmiana koloru rzeczowników na czerwono. Nauczyciel przypomina, gdzie w edytorze Wordpad zmienia się kolor czcionki.



Rysunek 52: Ustawienie koloru czcionki na czerwony (opracowanie własne).

Ćwiczenie 2: Zaznacz kolorem czerwonym rzeczowniki w tekście. Uczniowie przez 5 minut zaznaczają rzeczowniki. Po wykonaniu ćwiczenia tekst nauczyciel wyświetla im tekst poprawny do sprawdzenia (czas 5 minut).

Pan kotek był chory i leżał w łóżeczku,

I przyszedł kot doktor: "Jak się masz koteczku!"

"Źle bardzo... i łapkę wyciągnął do niego.

Wziął za puls pan doktor poważnie chorego,

I dziwy mu śpiewa: zanadto się jadło,

Co gorsza, nie myszki, lecz szynki i sadło;

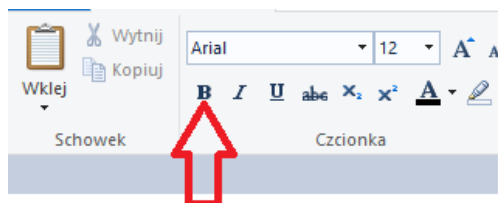
Źle bardzo... gorączka! źle bardzo koteczku!

Oj długo ty, długo poleżysz w łóżeczku.

Czas sprawdzenia – 5 minut

Część 5: Pogrubienie czasowników. Nauczyciel przypomina, że istnieją dwa sposoby pogrubienia liter. Po zaznaczeniu tekstu można wcisnąć klawisze Ctrl + B lub wybrać ikonę pogrubienia z paska narzędzi. Czas 5 minut.





Rysunek 53: Narzędzie pogrubienia tekstu (opracowanie własne).

Po wykonaniu ćwiczenia tekst nauczyciel wyświetla im tekst poprawny do sprawdzenia (czas 5 minut).

**Pan kotek był** chory i **leżał** w **łóżeczku**,  
I **przyszedł** **kot doktor**: "Jak się masz **koteczku!**"  
"Źle bardzo... i **łapkę wyciągnął** do niego.  
**Wziął** za **puls pan doktor** poważnie chorego,  
I dziwy mu **śpiewa**: zanadto się **jadło**,  
Co gorsza, nie **myszki**, lecz **szynki** i **sadło**;  
Źle bardzo... **gorączka!** źle bardzo **koteczku!**  
Oj długo ty, długo **poleżysz** w **łóżeczku**

Część 6: Zapisanie pliku na pulpicie pod nazwą Kotek.rtf.

Nauczyciel przypomina uczniom o konieczności zapisania pliku na pulpicie. Nazw pliku: Kotek, rozszerzenie: rtf. Nauczyciel zadaje uczniom pracę domową. Czas minut.

**EWALUACJA ZAJĘĆ** (sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia)

Praca domowa: Zaznacz w tekście przymiotniki czcionką pochyloną. Nauczyciel wpisuje zadanie domowe do dziennika. Czas wykonania: na następną lekcję. Odhacza konieczność odesłania pliku.

## **BIBLIOGRAFIA**

Opracowanie własne

## **ZAŁĄCZNIKI**

Rysunek 1 - Zmiana koloru czcionki.png

PanKotekByłChory-Rzeczowniki na czerwono.rtf

PanKotekByłChory.rtf

Rysunek 2- ikona pogrubienia.png

PanKotekByłChory-CzasownikiPogrubione.rtf