

Prowadzący zajęcia: Edyta Kaczmarek

Klasa: IV

TEMAT: Komputerowe kolorowanki

CELE LEKCJI:

- Ø uczeń będzie umiał uruchomić program Paint,
- Ø uczeń będzie umiał korzystać z narzędzi do kolorowania,
- Ø uczeń będzie umiał posługiwać się paletą kolorów,
- Ø uczeń będzie umiał cofnąć ostatnie zmiany,
- Ø uczeń będzie umiał zapisać dokument w swoim folderze.

METODA: wykład połączony z instruktażem, praca indywidualna.

RODKI DYDAKTYCZNE: tablica, komputer przenośny+ rzutnik multimedialny, komputery, pliki zawierające obrazki do kolorowania.

PRZEBIEG LEKCJI:

1. Czynności organizacyjno porządkowe: powitanie klasy, sprawdzenie listy obecności, przypomnienie zasad bhp w pracowni.
2. Podanie tematu lekcji i uwiadomienie uczniom celów lekcji
3. Przedstawienie wiadomości o programie Paint oraz instruktaż korzystania z narzędzi do kolorowania (wykorzystanie komputera przenośnego i rzutnika).

Rozpoczynamy pracę z programem Paint. Program ten dostarczany jest wraz z pakietem Windows. Program ten służy nam może zarówno do tworzenia grafiki(rysunków) jak i drobnej obróbki stworzonych wcześniej grafik (zdjęć, rysunków).

W najszybszy sposób program Paint możemy uruchomić za pomocą menu Programy – Akcesoria, dostępnego po kliknięciu przycisku Start.

Górna część naszego ekranu to, jak w większości programów, menu w którym dostępna jest pomoc oraz standardowe menu Edycji (kopiuj, wklej, ...), menu Widok i menu Plik (zapisz, otwórz, drukuj,...), menu „Obraz” oraz menu „Kolory”

Oprócz wspomnianych pozycji, zauważamy zbiór narzędzi dostępnych w programie (lewa strona naszego ekranu) oraz paletę kolorów zawierającą kolory podstawowe (dół naszego ekranu)

Po uruchomieniu programu mamy do dyspozycji czystą kartkę formatu A4 na, której możemy rozpocząć pracę.

Program Paint porównamy do domowego zbioru przyborów do malowania, czyli podstawowych narzędzi (które umieszczone są na pasku narzędzi –lewa strona naszego ekranu). Dzięki nim będziemy korzystać z narzędzi do kolorowania:

Wypełnianie kolorem 

Pozycja Wypełnianie kolorem służy do zamalowywania części naszego obrazu o zamkniętym kształcie.

Aerograf (Spray) 

Po wyborze Sprayu w dodatkowym menu określimy jego wielkość.

Pędzel 

Po wyborze Pędzla w dodatkowym menu możemy określić rodzaj i wielkość pozostawionego kształtu przez to narzędzie na naszej kartce.

Jak posługiwać się tymi narzędziami?


Oto po jego wyborze musimy określić jeszcze kolor z palety kolorów, która jest dostępna w dolnej części naszego ekranu.

Lewa czarna paleta kolorów to podgląd aktualnych ustawień. Widzimy tam dwa kwadraty nachodzące na siebie.



Górny kwadracik to kolor pierwszoplanowy – wybieramy go i używamy za pomocą lewego przycisku myszy.

Dolny kwadracik to kolor drugoplanowy – wybieramy go i używamy za pomocą prawego przycisku myszy.

Do kolorowania obrazków gdzie użyto już kolorów niestandardowych (których nie ma w paletce kolorów) można używać narzędzia Pobieranie koloru  (3 pozycja w 1 kolumnie).

Pamiętaj!

Gdy nie jesteś zadowolony z efektu wykonanej operacji możesz cofnąć wprowadzone zmiany (3 ostatnie) korzystając z polecenia COFNIJ (menu EDYCJA)

4. Przypomnienie algorytmu zapisywania własnej pracy

W celu zapisania rezultatów naszej pracy musimy:

1. Z menu Plik wybrać pozycję Zapisz jako,
2. W otwartym oknie dialogowym wpisujemy nazwę naszej pracy,
3. Określamy lokalizację naszej pracy (czyli miejsce w którym ma być zapisany plik – Zapisz w:)
4. Klikamy zapisz

5. Wykonywanie wicze pod kontrolą nauczyciela.

Na pulpicie znajduje się folder KOLOROWANKI, wybierz dwie dowolne i pokoloruj korzystając z dostępnych narzędzi.

Aby rozpocząć pracę z wybranymi kolorowanymi zaznacz je a następnie z menu podręcznego (prawy przycisk myszy) wybierz polecenie EDYTUJ.

Efekty swojej pracy zapisz w swoim folderze pod dowolną nazwą.

6. Powtórzenie wiadomości ci zdobytych na lekcji poprzez odpowiadanie na proste pytania zadawane przez nauczyciela:

1. Do czego służy program Paint?
2. Omów podstawowe narzędzia programu Paint służące do kolorowania.
3. W jaki sposób zapisujemy stworzony obraz?