

# Projektujemy osiedle domków w MS Paint

**Data dodania:** 2009-05-22 12:16:26

**Autor:** Izabela Duk-Bochnak

Przedstawiam konspekt lekcji informatyki w klasie 4a SP5 w Jastrzębiu Zdroju.

**Temat:** Projektujemy osiedle domków w programie MS Paint.

## CELE LEKCJI:

NA POZIOMIE WIADOMOŚCI:

- uczeń potrafi wymienić elementy okna programu PAINT
- uczeń wie jak korzystać z narzędzi programu PAINT
- uczeń wie co to jest *perspektywa*

NA POZIOMIE UMIEJĘTNOŚCI:

- uczeń potrafi korzystać z figur prostokąta, kwadratu oraz koła do budowania różnych przedmiotów
- uczeń potrafi kopiować i wklejać elementy zapisane w innym pliku do swojego dokumentu
- uczeń potrafi zastosować efekt perspektywy w swojej pracy
- uczeń potrafi korzystać z narzędzia zwanego kłamiarzem do wypełniania kolorem obiektów
- uczeń potrafi zastosować efekt perspektywy

**METODA:** wykład poprowadzony z metodami laboratoryjnymi i instrukcjami

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:** tablica, zestaw komputerowy + oprogramowanie (program Paint)

## PLAN LEKCJI:

1. Czynności wstępne.
2. Zapoznanie uczniów z tematem lekcji i etapami jego realizacji.
3. Uwiadomienie uczniom celu lekcji.
4. Realizacja poszczególnych etapów lekcji.

5. Czynności kościowe - powtórzenie wiadomości zdobytych na lekcji.

## PRZEBIEG LEKCJI:

1. Podanie tematu lekcji i uwiadomienie uczniom celu lekcji.

2. Przypomnienie budowy okna programu PAINT.

3. Wyjaśnienie pojęcia *perspektywy* (wg Wikipedii) Perspektywa - określenie powszechnie stosowane w [architekturze](#), [malarstwie](#), [fotografii](#) w stosunku do konstrukcji obrazu powstałego w wyniku [rzutu ?rodkowego](#). Jest to specyficzny sposób przedstawienia trójwymiarowej przestrzeni na [płaszczyźnie](#), odpowiadający w przybliżeniu obrazowi przestrzeni, jaki tworzy [oko](#) ludzkie. Podstawową jej zasadą jest pozorne zmniejszanie się wielkości przedmiotu w miarę oddalania od widza oraz pozorną zbieżność ku horyzontowi wszystkich linii biegnących od oka widza do przedmiotu

4. Wykonywanie ćwiczeń pod kontrolą nauczyciela:

*Ćwiczenie 1.* Uczniowie rysują domek za pomocą prostokąta, kopiuje go i wklejają wielokrotnie za każdym razem zmniejszając jego rozmiar. Wybierają styl przezroczysty, aby ramka zaznaczonego domku nie zasłaniała innych elementów rysunku.

*Ćwiczenie 2.* Uczniowie zapisują rysunek w pliku OSIEDLE na pulpicie.

*Ćwiczenie 3.* Z folderu RYSOWANKI wybierają plik ALEJA z rysunkami drzew. Kopiuje dwa drzewa i wklejają do swojej pracy.

*Ćwiczenie 4.* Uczniowie rysują drogę za pomocą narzędzia *krzywej linii* tworząc efekt *perspektywy* (jak na rys. 86 w podręczniku, str. 117-**Informatyka 2000, podręcznik dla szkoły podstawowej: kl. IV-VI**)

*Ćwiczenie 5.* Uczniowie dorysowują przejeżdżający samochód. Korzystają z narzędzia *prostokąt*, *wielokąt* oraz *elipsa*. Aby koło samochodu miało kształt okręgu, należy w czasie jego rysowania trzymać wciśnięty klawisz *SHIFT*. Oprócz tego, aby koła samochodu były jednakowej wielkości, należy narysować jedno z nich, a potem je skopiować i wkleić.

*Ćwiczenie 6.* Uczniowie za pomocą narzędzia zwanego *kałamarzem* kolorują wszystkie zamknięte elementy rysunku. Następnie zapisują go pod nazwą **KRAJOBRAZ OSIEDLA**.

5. Na koniec uczniowie przypominają na czym polega efekt perspektywy.

6. Zadanie domowe: Wzorując się na rys.100 ze strony127, uczniowie mają narysować aleję drzew, zachowując efekt perspektywy. Plik zapisują na dyskiecie lub wysyłają na swój pocztę internetową.

Opracowała: Izabela Duk-Bochnak

## Dostęp do pełnej treści możliwy po zalogowaniu.

Literka.pl Literka.pl