Temat 1. Uruchamiamy program komputerowy

Proponowany czas realizacji tematu – 2 godz.

Przykładowe scenariusze

Lekcja 1. Praca z programem komputerowym i zasady zachowania w pracowni

Lekcja 2. Tworzymy rysunek w programie Paint i go zapisujemy

Wskazówki metodyczne

- Podczas zajęć uczniowie będą pracować przy komputerach, dlatego należy omówić zasady bezpiecznej pracy oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania. Zasady te powinny być powtarzane i przypominane wielokrotnie. Warto przypominać uczniom, że zasady są przedstawione w przystępny sposób tekstowo-graficzny w podręczniku.
- W trakcie realizacji tego tematu wyjaśniamy uczniom sposoby uruchamiania programów komputerowych. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności omawiamy najwyżej dwa sposoby: wybór nazwy programu z menu **Start** i kliknięcie ikony skrótu programu na pulpicie. Należy zwrócić uczniom uwagę, że bez względu na wybrany sposób uruchomiania programu wydajemy komputerowi to samo polecenie. Jako pierwszy należy omówić sposób uruchamiania programu z menu **Start**. Jest to sposób uniwersalny. Sposób uruchamiania programu z menu **Start** zostanie pokazany na przykładzie programu graficznego Paint.
- Podczas wykonywania różnych czynności w danym programie będziemy na początku preferować korzystanie z opcji menu, dopiero potem wprowadzimy korzystanie z przycisków, skrótów klawiaturowych i menu kontekstowego. Na pulpicie dana ikona może nie być umieszczona. Należy uczniom wyjaśnić, że tylko niektóre ikony są standardowo umieszczone na pulpicie. Użytkownik może samodzielnie umieszczać na pulpicie ikony skrótów do wybranych programów lub dokumentów.
- Aby utrzymać porządek na pulpicie, użytkownik powinien umieszczać tam tylko ikony skrótów do programów, z którymi pracuje na bieżąco. Ikonę programu Paint nauczyciel umieszcza na pulpicie przed zajęciami (lub przypina do obszaru startowego albo do paska zadań).
- W temacie uczniowie dowiadują się, że program uruchamia się w oknie. Poznają tylko kilka podstawowych elementów okna programu komputerowego. Inne będą poznawać stopniowo w trakcie wykonywania ćwiczeń. Zwracamy uczniom uwagę, że okna innych programów komputerowych są podobnie zbudowane.
- Uczniowie po zajęciach z edukacji informatycznej w klasach 1-3 często sprawnie poruszają się po menu programów komputerowych. Należy więc częściej pozwalać im samodzielnie odnajdować daną opcję. Szczególną uwagę zwracamy uczniom na możliwość korzystania z podpowiedzi pojawiających się po wskazaniu przycisku kursorem myszy.

- Podczas lekcji uczniowie wykonują ćwiczenia, korzystając z przykładu opisanego w podręczniku. Uczniowie analizują kolejne kroki przykładu z podręcznika i odnajdują odpowiedni numer kroku na zamieszczonym obok rysunku. Potem, czytając treść ćwiczenia i posiłkując się przykładem, wykonują je. Pierwsze ćwiczenie warto z uczniami wykonać wspólnie (najlepiej z wykorzystaniem projektora multimedialnego lub udostępniania swojego ekranu na stanowiskach komputerowych uczniów).
- Uczniowie mogą mieć na początku problemy z równoczesnym czytaniem i wykonywaniem poleceń, jednak wdrażani stopniowo do korzystania z podręcznika będą radzić sobie coraz lepiej. Po kilku lekcjach uczniowie nabędą wprawy w samodzielnym analizowaniu treści przykładów i wykonywaniu ćwiczeń.
- Należy przed zajęciami ustalić miejsce na zapisywanie plików roboczych przez uczniów. Nie zaleca się zapisywania na pulpicie, który powinien zawierać ikony do programów.

Błędy i problemy uczniów

- Nie przywiązują wagi do dokładnego czytania treści ćwiczeń.
- Mają problem z równoczesnym czytaniem tekstu i wykonywaniem ćwiczeń na komputerze.
- Zamiast używać **Gumki** w programie Paint, wolą zamknąć okno i narysować rysunek od nowa. Brak im cierpliwości.
- Na początku uczniowie mają problemy z zapisywaniem plików. Niewłaściwie dobierają nazwę pliku i zapisują go w nieodpowiednim miejscu.

Dodatkowe pomoce dydaktyczne

Dla ucznia:

Materiały przygotowane w Strefie ucznia: *https://dlaucznia.migra.pl/*
Uczeń może korzystać z materiałów bezpłatnie i bez logowania.

Dla nauczyciela:

- Pliki do wykonywania ćwiczeń i zadań dostępne są poprzez wyszukiwarkę materiałów na stronie wydawnictwa MIGRA: *https://www.migra.pl/wyszukiwarka_materialow*

  Uwaga: Te same pliki ćwiczeniowe są dostępne w strefie ucznia (podanej powyżej).
- Rozwiązania ćwiczeń i zadań oraz dodatkowe pomoce dydaktyczne dla nauczyciela dostępne są poprzez wyszukiwarkę materiałów na stronie wydawnictwa MIGRA: *https://www.migra.pl/wyszukiwarka_materialow*

Lekcja 1. (temat 1.)
Praca z programem komputerowym i zasady zachowania w pracowni



Realizowane treści podstawy programowej

4. *Rozwijanie umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych [...]. Uczeń:*
   1) *korzysta w sposób celowy i bezpieczny z urządzeń cyfrowych, w tym z zestawu komputerowego;*
5. *Rozwijanie umiejętności krytycznej oceny informacji oraz kształtowanie kompetencji społecznych w środowisku cyfrowym [...] Uczeń:*
   3) *przestrzega zasad bezpiecznego i higienicznego korzystania z technologii i mediów cyfrowych – moduł medialny;*

Cele ogólne

- Przyswojenie podstawowych zasad bezpiecznej pracy przy komputerze.
- Opanowanie prostych sposobów uruchamiania programów i kończenia pracy z programem.
- Zapoznanie się z podstawowymi elementami okna programu.

Cele szczegółowe

Uczeń:

- wymienia podstawowe zasady bezpiecznej pracy przy komputerze,
- uruchamia program z wykazu programów w menu **Start**,
- zamyka program w prawidłowy sposób,
- rozpoznaje podstawowe elementy okna programu,
- zna zasady korzystania z menu programu.

Metody i formy pracy

- praca z podręcznikiem,
- pokaz z objaśnieniem,
- ćwiczenia praktyczne,
- samodzielna praca ucznia,
- dyskusja kierowana.

Środki dydaktyczne

- podręcznik,
- komputer z systemem operacyjnym Windows,
- program komputerowy Paint,
- plansze edukacyjne,
- projektor multimedialny/tablica interaktywna.

Przebieg lekcji

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji oraz razem z uczniami krótko dyskutują na temat zasad zachowania się w pracowni komputerowej, wykorzystując rysunek na str. 8 podręcznika.
2. Uczniowie wykonują ćwiczenie 1. i odpowiadają ustnie na pytania. Korzystając z rys. 1. odnajdują na pulpicie komputera opisane elementy.
3. Nauczyciel krótko objaśnia, w jaki sposób wydajemy komputerowi polecenia, gdy chcemy uruchomić program. Zwraca uwagę na pojęcia: *pulpit*, *ikona*, *pasek zadań*. Uczniowie odnajdują te elementy na ekranie monitora. Wybrany uczeń czyta na głos metodę ze str. 6.
4. Uczniowie wspólnie z nauczycielem analizują przykład 1. Następnie uczniowie realizują punkty z przykładu.
5. Analizując samodzielnie rys. 2. i otworzony program Paint, uczniowie nazywają odpowiednie elementy okna programu. Nauczyciel zwraca uwagę uczniom na domyślną nazwę pliku w pasku tytułu.
6. Nauczyciel wprowadza uczniów do menu programu. Wybrany uczeń czyta treść metody na str. 9.
7. Uczniowie analizują rys. 3 . Naciskając kolejne przyciski w programie Paint, sprawdzają opcje menu.
8. Uczniowie realizują ćwiczenie 2. Wybrani uczniowie wskazują narzędzia wymienione w treści ćwiczenia.
9. W podsumowaniu zajęć, nauczyciel poleca zakończenie pracy programu i zadaje uczniom pytania o poznane metody, które stosowali na tej lekcji.

Notatka z lekcji

Kliknięcie (lub dotknięcie) ikony lub przycisku powoduje przekazanie komputerowi polecenia.

Aby rozpocząć pracę programu, należy go uruchomić. W danym momencie można rozwinąć tylko jedno menu z opcjami lub odsłonić tylko jedną kartę z opcjami.

Ocena

Nauczyciel ocenia uczniów za odpowiedzi ustne oraz bieżącą pracę na lekcji.

Zadanie domowe

Przeczytanie treści tematu 1. (str. 5-10), przygotowanie odpowiedzi ustnej na pytania 1-4.

Lekcja 2. (temat 1.)
Tworzymy rysunek w programie Paint i go zapisujemy



Realizowane treści podstawy programowej

3. *Rozwiązywanie problemów oraz tworzenie, analizowanie, przetwarzanie i udostępnianie informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimediów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją. Uczeń:*
   1) *tworzy ilustracje w edytorze grafiki, łączy je w spójne kompozycje;*
   7) *zapisuje efekty swojej pracy lokalnie oraz w środowisku chmurowym.*

Cele ogólne

- Tworzenie prostego rysunku w programie graficznym.
- Umiejętność zapisywania pliku.

Cele szczegółowe

Uczeń:

- uruchamia program graficzny i wybiera odpowiednie narzędzia do pracy,
- tworzy rysunki w programie Paint, korzystając m.in. z narzędzi **Prostokąt** i **Wypełnij kolorem**,
- nazywa plik zgodnie z zasadami,
- potrafi zapisać rysunek w pliku w folderze domyślnym lub wskazanym przez nauczyciela.

Metody i formy pracy

- analiza tekstu z podręcznika,
- pokaz z objaśnieniem,
- ćwiczenia praktyczne,
- samodzielna praca ucznia.

Środki dydaktyczne

- podręcznik,
- komputer z systemem operacyjnym Windows,
- program komputerowy Paint,
- projektor multimedialny/tablica interaktywna.

Przebieg lekcji

1. Nauczyciel podaje temat i cel lekcji oraz sprawdza zadanie domowe, zadając uczniom wybrane pytania 1-4. Na każde pytanie odpowiada inny uczeń.
2. Uczniowie przypominają sobie poznane w programie Paint narzędzia służące do rysowania prostokąta, wypełniania kolorem i pisania.
3. Uczniowie wykonują ćwiczenie 3. Następnie wybrani uczniowie odpowiadają na pytania z punktu 2. ćwiczenia. Nauczyciel zwraca uwagę uczniom na wskazówkę pod treścią ćwiczenia.
4. Wybrany uczeń czyta treść metody na str. 11.
5. Nauczyciel wspólnie z uczniami analizuje przykład 2. Nauczyciel odpowiada na ewentualne pytania uczniów.
6. Uczniowie realizują ćwiczenie 4. Wybrany uczeń odpowiada na pytanie punktu 2. ćwiczenia. Nauczyciel sprawdza efekty wykonania ćwiczenia przez uczniów. Pomaga nieradzącym sobie uczniom.
7. Wybrany uczeń czyta pierwszy akapit z punktu 5. tematu o zapisywaniu plików oraz metodę poniżej tego akapitu.
8. Nauczyciel krótko objaśnia czym jest *nośnik danych* i *chmura*.
9. Nauczyciel wspólnie z uczniami analizują przykład 3. Nauczyciel odpowiada na ewentualne pytania uczniów.
10. Uczniowie samodzielnie wykonują ćwiczenie 5. Nauczyciel sprawdza poprawność zapisania pliku przez uczniów.
11. Uczniowie samodzielnie analizują przykład 4. i wykonują ćwiczenie 6. Nauczyciel nadzoruje przebieg realizacji ćwiczenia.
12. Na zakończenie lekcji, nauczyciel poleca uczniom zapoznanie się z treściami *Warto zapamiętać.*

Notatka z lekcji

Paint to program, który zaliczamy do edytorów grafiki.

Pracę programu kończymy, na przykład zamykając okno programu.

Aby zapisać rysunek w pliku, należy określić miejsce zapisu (dysk i folder) i nazwać go (podać nazwę pliku). Nazwa pliku składa się z nazwy właściwej i rozszerzenia, rozdzielonych kropką.

Ocena

Nauczyciel ocenia uczniów za odpowiedzi ustne oraz bieżącą pracę na lekcji, w tym starannie wykonane ćwiczenia.

Zadanie domowe

Przeczytanie treści tematu 1. (str. 10-14), przygotowanie odpowiedzi ustnej na pytanie 5. oraz wykonanie zadań 1-4.

Uczniom zainteresowanym można polecić rozwiązanie zadań 5. i 6.