

Anna Stankiewicz-Chatys, Ewelina Włodarczyk

klasa
1

Elementarz

małego informatyka



Co oznaczają te symbole?



Wciśnij prawy przycisk myszy.



Wciśnij lewy przycisk myszy.

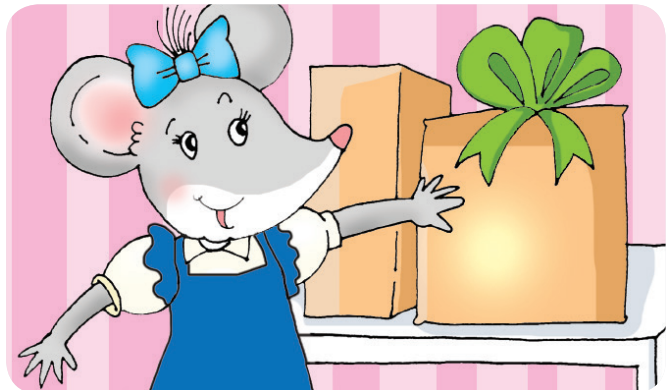
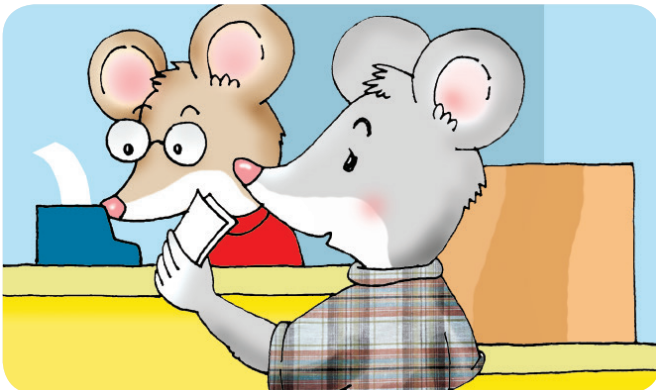
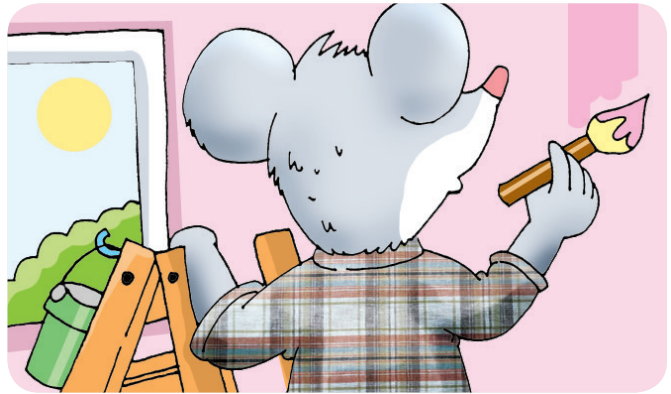
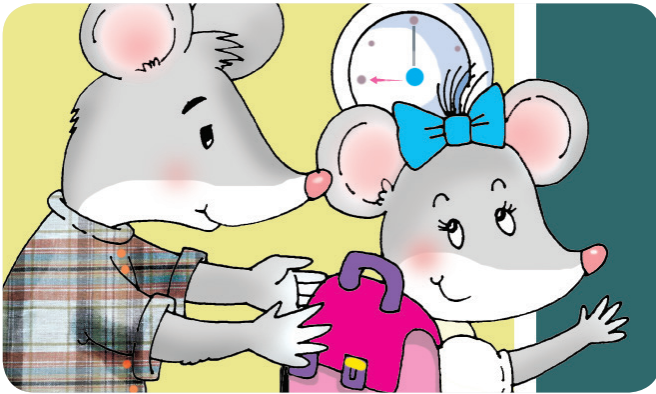


Trzymaj wciśnięty lewy przycisk.

Uwaga! Polecenia czyta i objaśnia nauczyciel.

Zajęcia 1. Zapoznając się z komputerem

1. Opowiedz, jaką niespodziankę przygotował tata dla myszki Misi.



Wspólnie z nauczycielem nazwij elementy zestawu komputerowego.

 jednostka centralna

 monitor

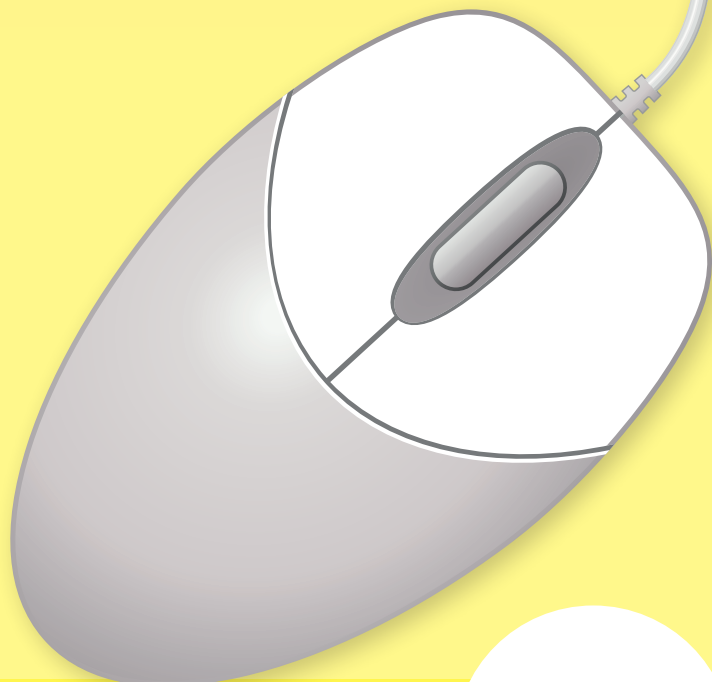
 klawiatura


 mysz





● Pokoloruj lewy przycisk myszy.




● Poćwicz klikanie ,
czyli szybkie naciskanie
i puszczenie przycisku.

Zajęcia 2. Posługuję się myszką komputerową

- 1 Zaprojektuj mysz komputerową. Narysuj po śladzie owalny kontur i dorysuj przyciski. Pokoloruj rysunek.



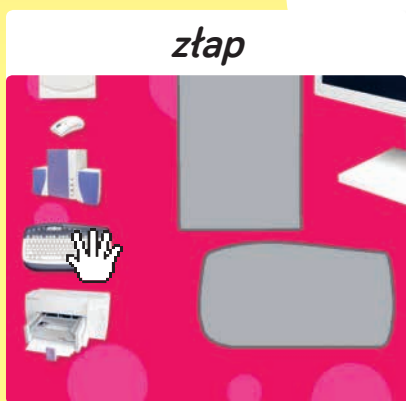
- Wskaż  kursor myszy, czyli ruchomy wskaźnik na ekranie monitora.
- Powiedz, jak nazywają się urządzenia przedstawione na zdjęciach.




- 2 Znajdź wśród naklejek elementy zestawu komputerowego.
Naklej je w odpowiednich miejscach na zdjęciu.



- 1 Poznaj metodę **złap, przesunij i upuść**, która służy do przesuwania elementów na ekranie monitora.



1. Ustaw kursor myszy





na obrazku i wciśnij 

2. Przesunij obrazek,

trzymając wciśnięty 

3. Puść 

Zajęcia 3. Poznaję pracownię komputerową

1. Znajdź wśród naklejek znaki:  i . Naklej znak  na obrazkach, na których uczniowie niewłaściwie zachowują się w pracowni komputerowej. Tam, gdzie dzieci zachowują się prawidłowo, naklej znak .



REGULAMIN PRACOWNI



Każdy uczeń ma wyznaczone miejsce przy



Spożywanie   i picie



przy komputerze jest zabronione.



KOMPUTEROWEJ



mogą włączyć lub wyłączyć komputer

tylko wtedy, jeśli



na to zezwoli.



Po zakończeniu zajęć każdy
porządek w miejscu pracy.




pozostawia

Zajęcia 4. Poznaję program *Paint* [peint]

1. Pokoloruj rysunki przedstawiające dzieci, które posługują się urządzeniami komputerowymi.



 **Paint** to program komputerowy służący do rysowania i kolorowania. Nazywamy go edytorem grafiki, gdyż umożliwia tworzenie obrazów, czyli grafiki.

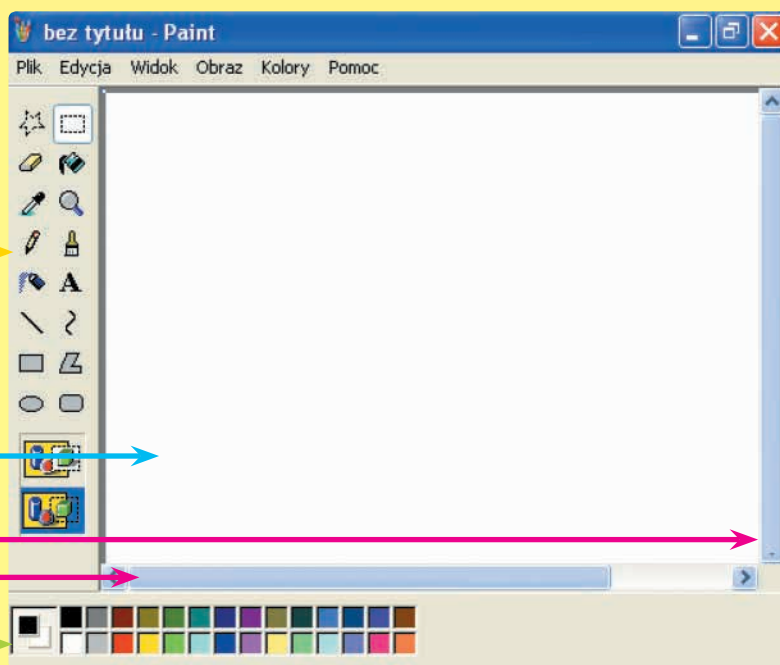
● Zobacz, jak wygląda okno programu *Paint*.

● narzędzia programu

● obszar rysowania

● suwaki

● paleta kolorów



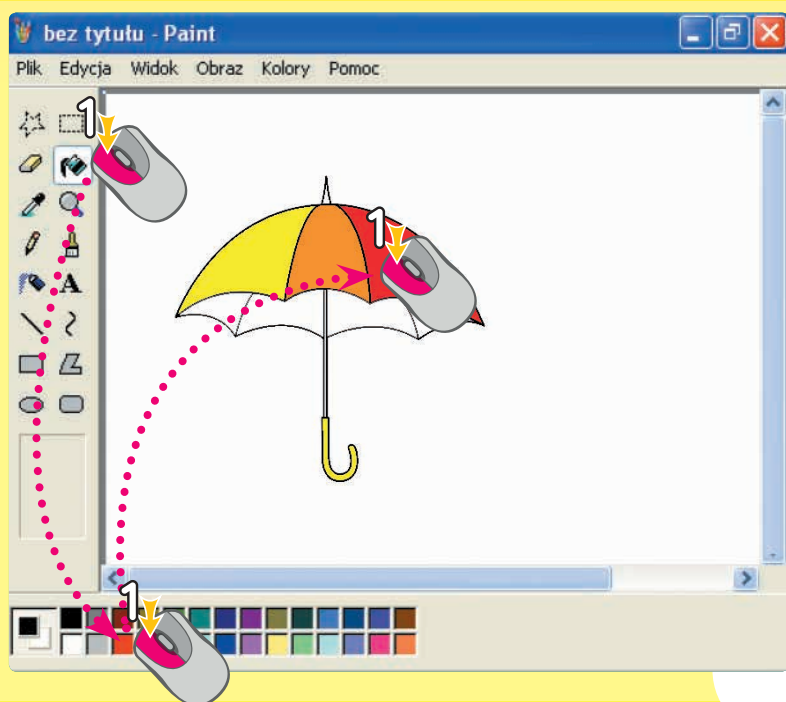


2. Powiedz, jakiego narzędzia programu *Paint* należy użyć, aby pokolorować rysunki. Znajdź wśród naklejek ikonę tego narzędzia. Naklej ją w okienku.



Przybornik programu *Paint*

- Poznaj narzędzie  **Wypełnianie kolorem**, które służy do kolorowania rysunków.



1. Kliknij w ikonę .
2. Kliknij w wybrany kolor na .
3. Kliknij w element rysunku, który chcesz pokolorować.

Zajęcia 5. Pracuję przy komputerze

1. Na którym obrazku dziecko siedzi prawidłowo przy komputerze?
Pokoloruj okienko znajdujące się obok tego obrazka.



1. Naucz się włączać komputer i monitor.



2. Otocz pętlami elementy zestawu komputerowego. Nazwij je.



● Zobacz, w jaki sposób porozumiewamy się z komputerem.



Zajęcia 6. Rysuję w programie *Paint*

1. Powiedz, kiedy myszka Misia może przejść przez jezdnię. Dorysuj brakujące elementy i dokończ kolorować rysunek.



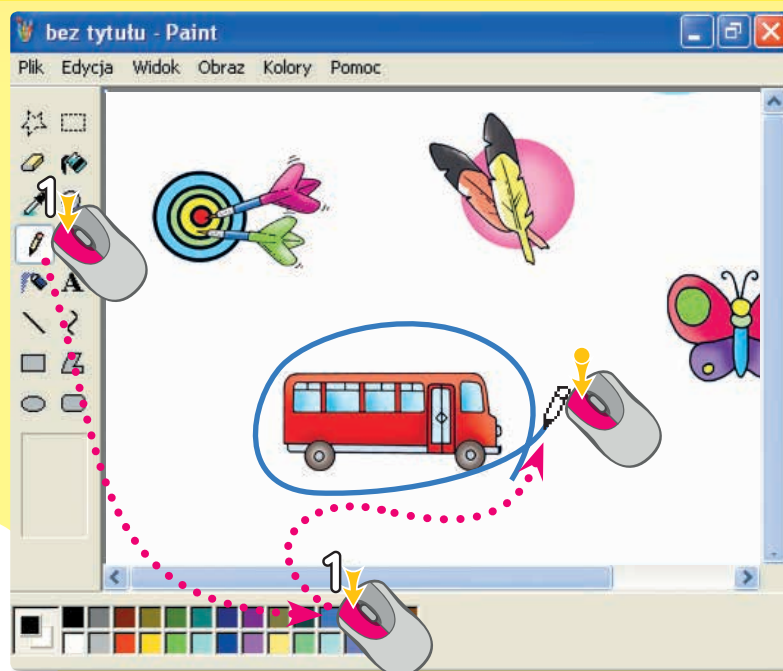
Przybornik programu *Paint*

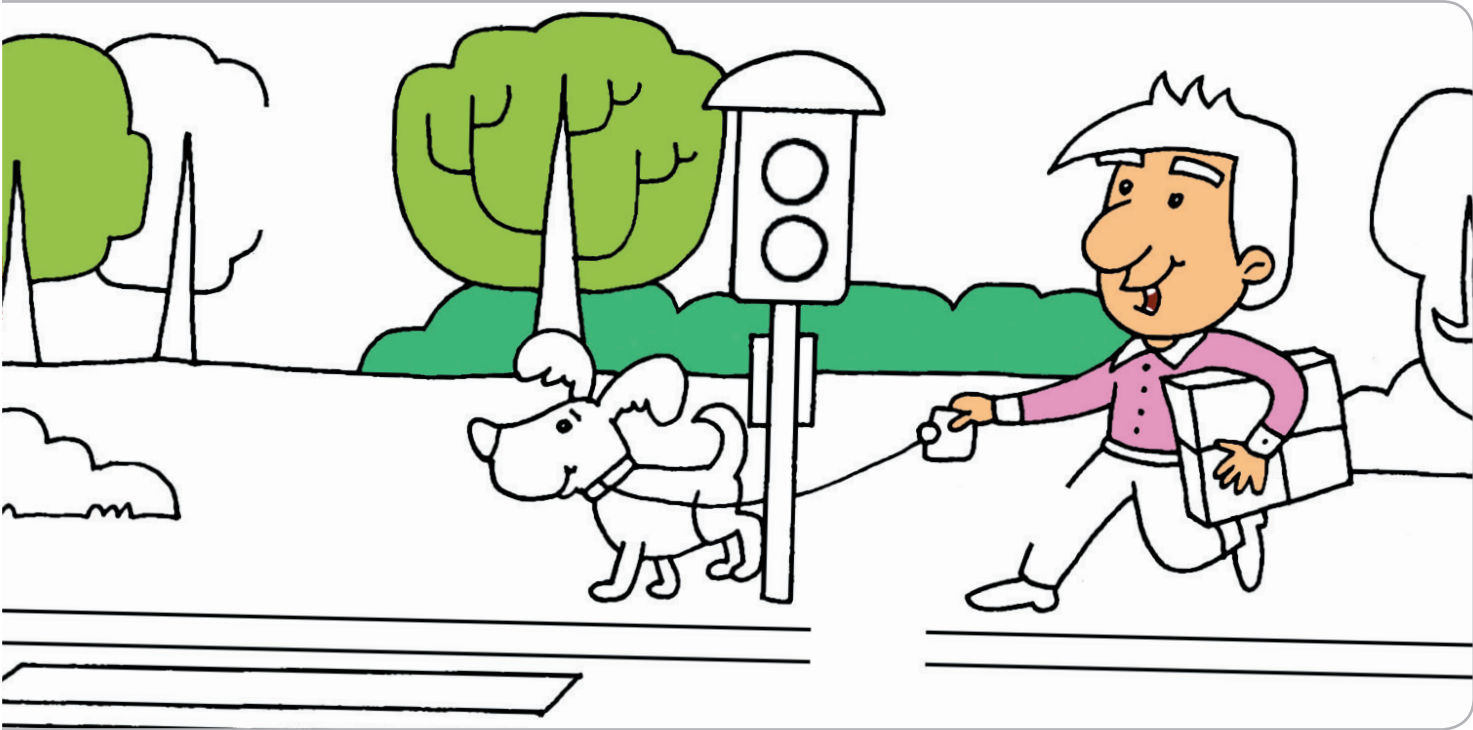
- Poznaj narzędzie  **Ołówek**, które służy do rysowania.


1. Kliknij w ikonę .

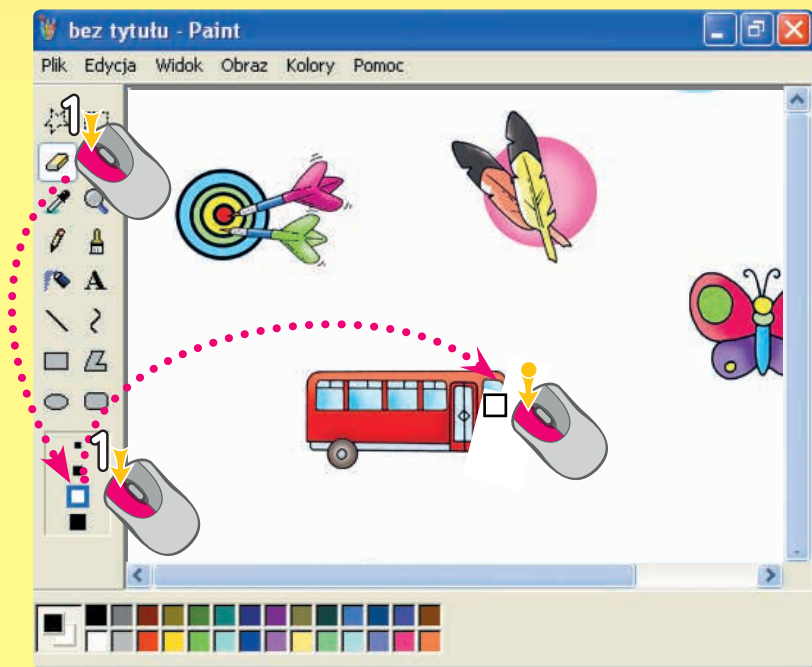
2. Kliknij w wybrany kolor na .




3. Rysuj, trzymając wciśnięty .





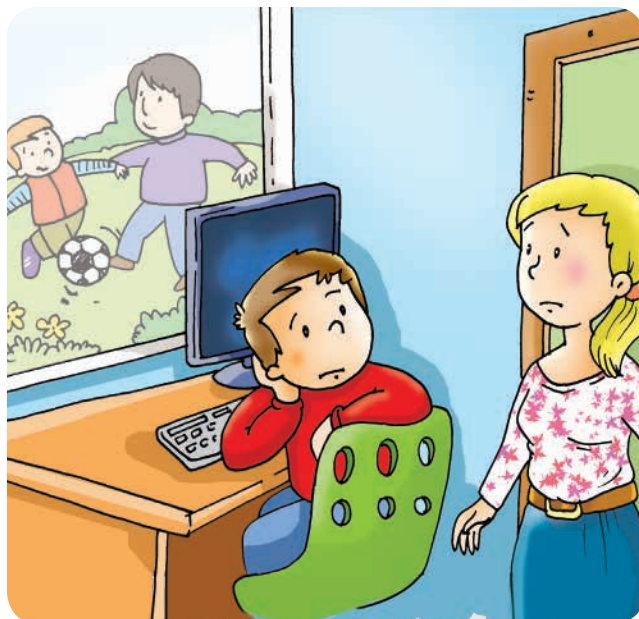
● Poznaj narzędzie  **Gumka**, które służy do usuwania (wycierania) fragmentów rysunku.



1. Kliknij w ikonę .
2. Wybierz wielkość .
3. Usuwać niepotrzebne fragmenty rysunku, trzymając wciśnięty .

Zajęcia 7. Uruchamiam program *Paint*



- 1 Powiedz, jak spędzają czas dzieci przedstawione na obrazkach.




Nic nie zastąpi spacerów i zabaw na świeżym powietrzu.

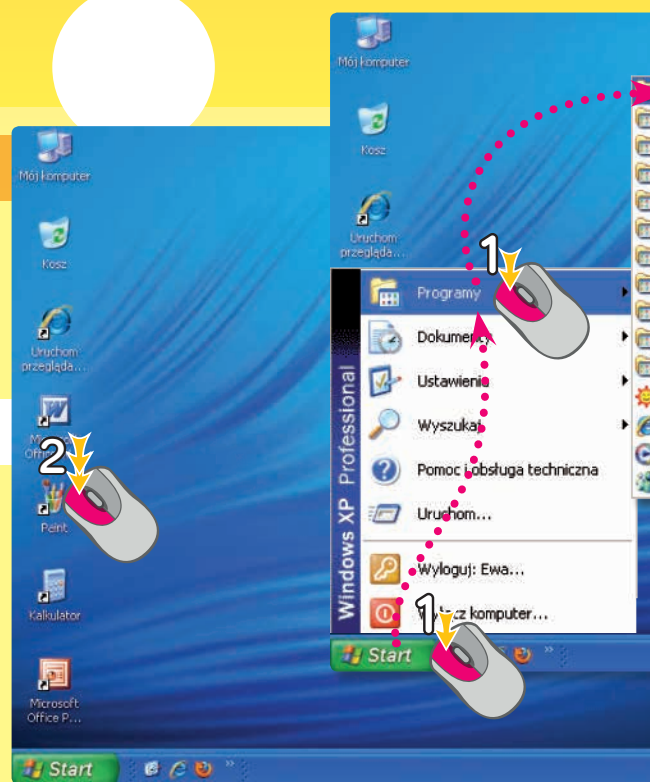
- 1 Zobacz, jak uruchomić program  *Paint*.

Sposób 1.

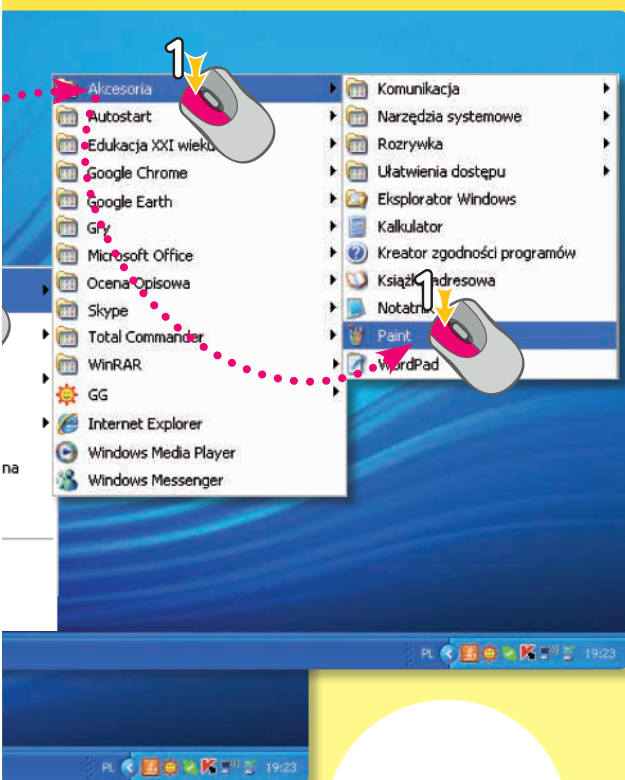
- 1 Kliknij  w ikonę  programu *Paint*.


Sposób 2.

- 1 Kliknij w pole z napisem *Start*.
- 2 Wybierz kolejno opcje *Programy* i *Akcesoria*.
- 3 Kliknij w ikonę  programu *Paint*.



2. Zachęć chłopca z ćwiczenia 1. do zabawy na świeżym powietrzu. Narysuj, w jaki sposób mógłby zdrowo spędzać czas.






- Uruchom program *Paint*. Narysuj, w co lubisz się bawić na świeżym powietrzu.
- Zamknij okno programu *Paint*. Kliknij w okienko  znajdujące się w prawym górnym rogu okna *Paint*.

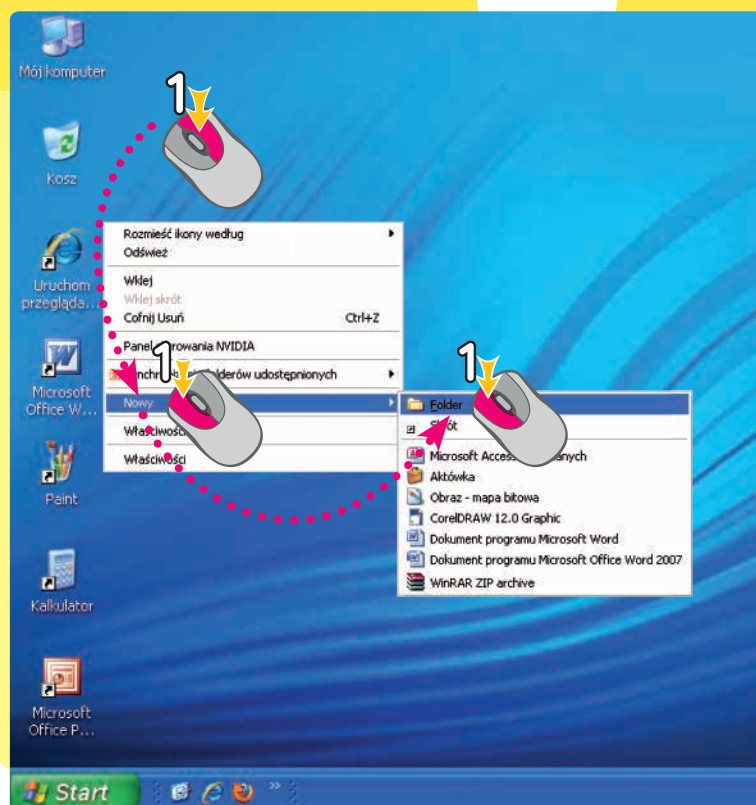
Zajęcia 8. Pracuję z folderem

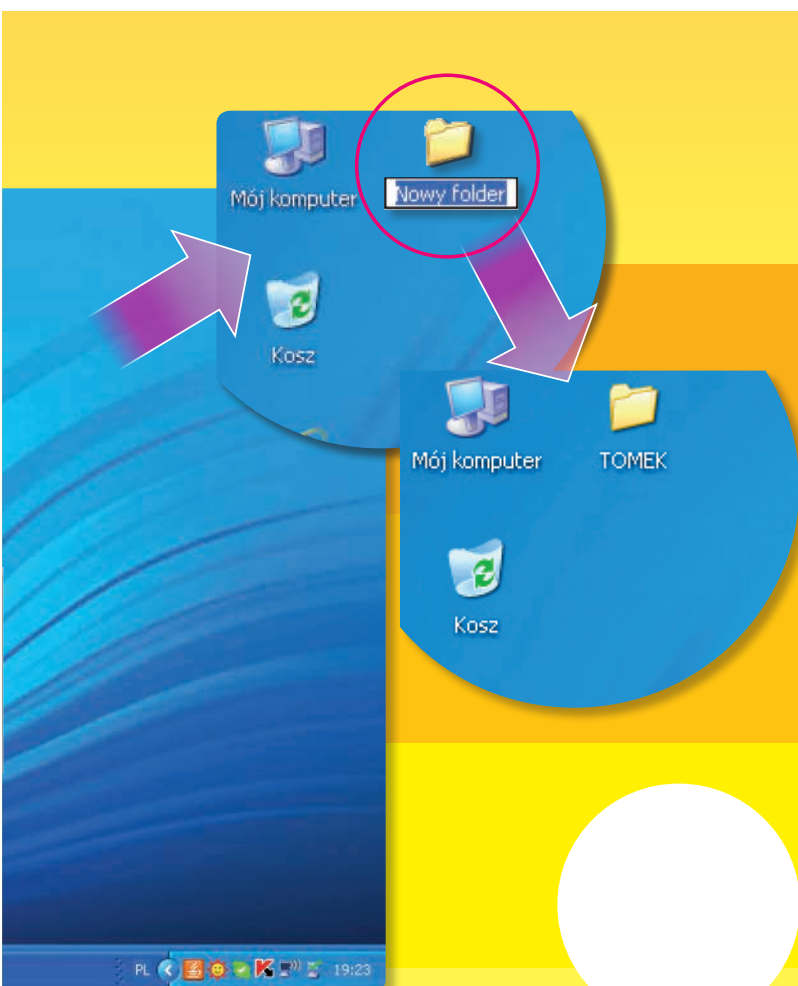
- 1 Myszka Misia postanowiła posprzątać swój pokój. Powiedz, gdzie powinna włożyć porzucane rzeczy. Narysuj strzałki w odpowiednich miejscach na obrazku.



1 Załóż własny folder na *Pulpicie*.

- 1 Kliknij  na *Pulpicie*, aby rozwinąć podręczne *Menu [menij]*.
- 2 Kliknij  w opcję *Nowy*, a potem w opcję *Folder*.
- 3 Na *Pulpicie* pojawi się *Nowy folder* , któremu należy nadać nazwę.





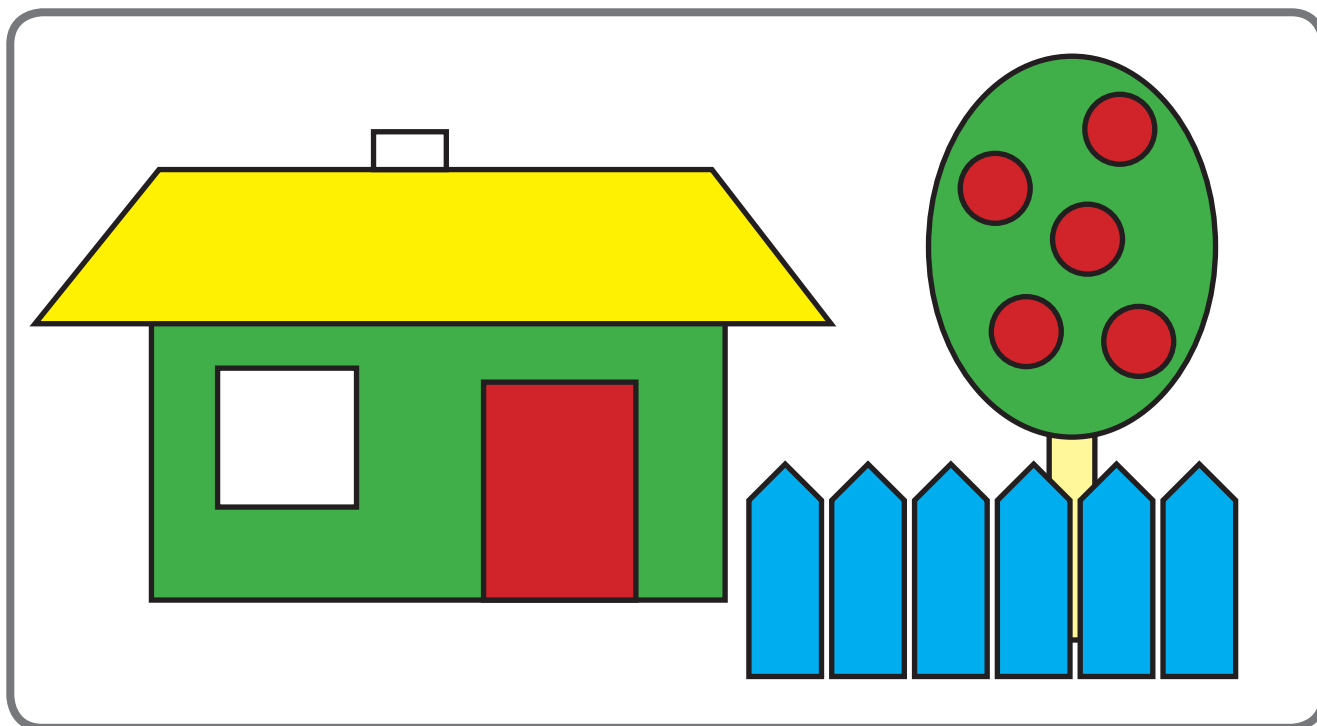
Pulpit to obszar roboczy ekranu. Znajdują się na nim między innymi skróty do programów oraz foldery.

Ikony są małymi obrazkami na ekranie monitora, które symbolizują na przykład programy lub foldery.

Swoje prace możesz przechowywać w komputerowych teczkach, czyli **folderach**.

Zajęcia 9. Kopiuje obrazki

1. W pustej ramce narysuj taki sam obrazek.



Przybornik programu  *Paint*


1. Poznaj narzędzie  *Zaznacz*.

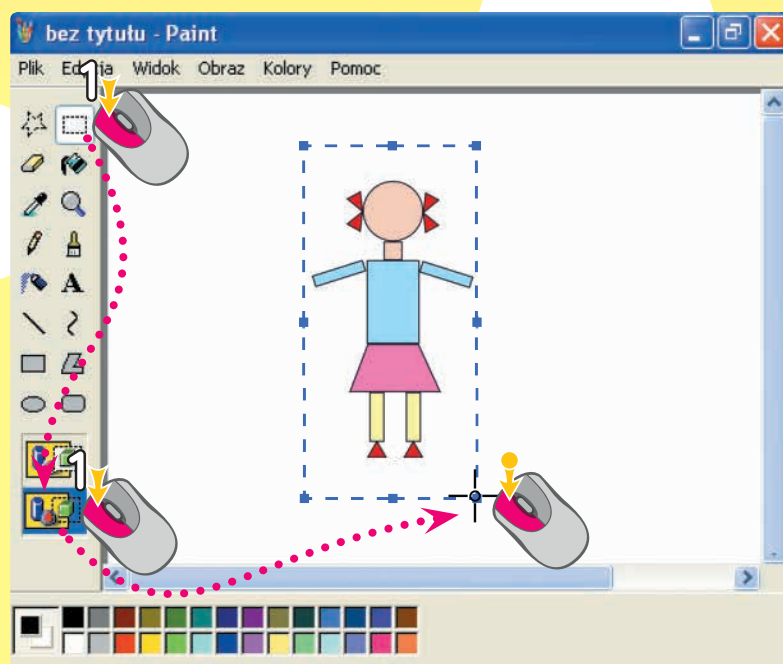
1. Kliknij w ikonę .

2. Kliknij w opcję



Przezroczyste tło.

3. Zaznacz pole, na którym znajduje się obrazek, trzymając wciśnięty .









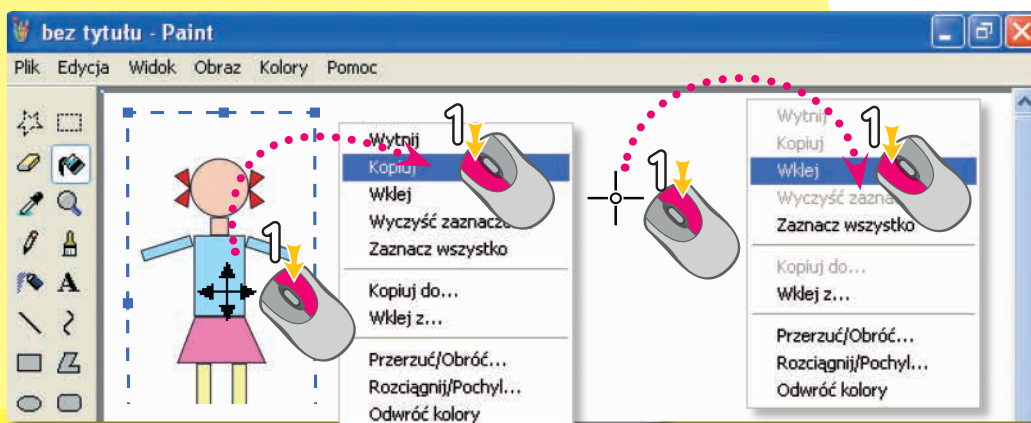


Jeśli chcesz dokładnie odtworzyć rysunek lub jego fragment w komputerze, musisz skopiować oryginał – wtedy oba rysunki będą identyczne.



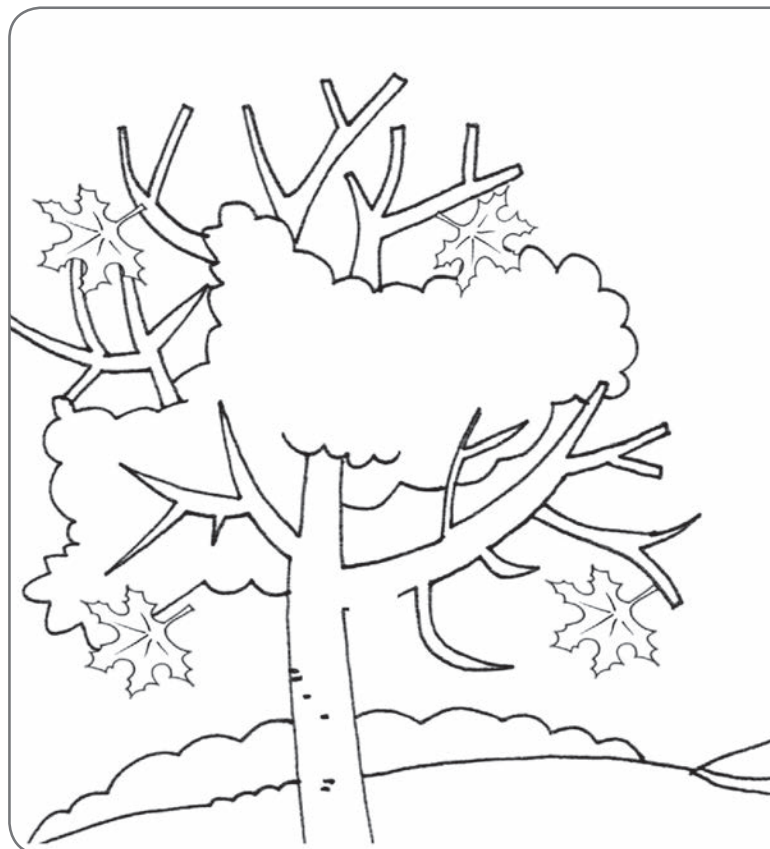
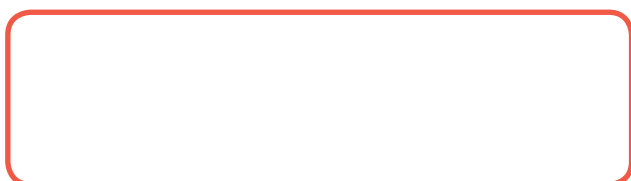
Naucz się kopiować i wklejać obrazki.

1. Ustaw kursor myszy  na zaznaczonym obrazku i kliknij .
2. W oknie podręcznego *Menu* kliknij  w polecenie *Kopiuj*.
3. Ustaw kursor myszy  w miejscu, w którym chcesz umieścić skopiowany obrazek, i kliknij , aby otworzyć podręczne *Menu*.
4. Kliknij  w polecenie *Wklej*.



Zajęcia 10. Zapisuję efekty pracy w komputerze

- 1 Dorysuj brakujące elementy rysunku, a następnie go pokoloruj. Znajdź wśród naklejek obrazki liści. Naklej je pod odpowiednimi drzewami.
- 2 Powiedz, jakie narzędzia można wykorzystać do wykonania podobnego obrazka w programie *Paint*. Znajdź wśród naklejek ikony tych narzędzi. Naklej je w ramce.



Naucz się zapisywać efekty swojej pracy.

- 1 Kliknij w opcję *Plik* znajdującą się na pasku *Menu*.
- 2 Kliknij w polecenie *Zapisz jako*.
- 3 W oknie *Zapisz jako* kliknij w zakładkę *Pulpit*, a następnie w swój folder.
- 4 Wciskaj klawisze, aby wpisać nazwę pliku.
- 5 Potwierdź polecenie, klikając w pole z napisem *Zapisz*.

