

Scenariusz jednostki lekcyjnej.

1. **Klasa:** V szkoły podstawowej
2. **Zagadnienie:** Rysowanie i malowanie
3. **Temat lekcji:** Tworzymy karykaturę znanej osoby.
4. **Czas trwania lekcji:** 2 * 45 minut

5. Co uczeń powinien już wiedzieć?

Znać:

- sposób uruchomienia programu graficznego,
- sposób zapisania pracy na dysku,
- narzędzia edytora grafiki *Paint* służące do tworzenia rysunków,
- atrybuty rysunku.

Posiadać umiejętności:

- posługiwania się myszą przy wyborze kształtów, kolorów i obiektów do wypełnienia,
- wyboru kolorów z palety oraz wypełniania obszarów kolorem pierwszoplanowym i kolorem tła,
- posługiwania się podstawowymi narzędziami programu graficznego,
- dostosowania rozmiarów kartki do rysunku,
- tworzenia rysunków na zadany temat,
- powielanie rysowanych elementów graficznych.

6. Cele lekcji:

- **Poznawcze (intelektualne):**
 - poznanie narzędzi programu graficznego służących do tworzenia rysunków (karykatur) (A),
 - poznanie atrybutów rysunku (A).
- **Praktyczne (psychomotoryczne):**
 - posługiwanie się podstawowymi narzędziami edytora grafiki (B),
 - zastosowanie poznanych narzędzi do tworzenia rysunków (C),
 - dostosowanie rozmiarów kartki do rysunku (C),
 - powielanie rysowanych elementów graficznych (np. kopiuj, obróć, wklej).

- **Wychowawcze (motywacyjne, emocjonalne):**

- efektywne wykorzystanie czasu pracy (B),
- aktywny udział w lekcji (C),
- dbanie o estetykę tworzonych prac (C).

7. **Metody nauczania:**

- Metody oparte na obserwacji – pokaz.
- Metody oparte na słowie – pogadanka, objaśnienie, opis, dyskusja.
- Metody oparte na działaniu – ćwiczenia.

8. **Środki dydaktyczne:**

- zestaw komputerowy z oprogramowaniem,
- foliogramy,
- rzutnik pisma,
- słowniki i encyklopedie.

9. **Tok lekcji:**

Część Wstępna

Przypomnienie wiadomości:

Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela:

- objaśniają pojęcie edytora grafiki i programu graficznego,

Nauczyciel:

- ocenia wypowiedzi uczniów,
- omawia cele lekcji i podaje temat.

Część Główna

Poznanie narzędzi programu graficznego do tworzenia karykatur

Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
o poleca odszukać w słownikach definicję karykatury,	o odszukują w słownikach definicję karykatury, określają charakterystyczne cechy takiego rysunku,
o przedstawia portrety i karykatury znanych malarzy (Jan Matejko i Stanisław Wyspiański).	
o poleca uruchomić program graficzny	o uruchamiają program karykatury,

<p>ny,</p> <ul style="list-style-type: none"> o objaśnia, jak należy korzystać z narzędzi dostępnych w tym programie, o poleca wykonać karykaturę twarzy wybranej osoby, o sprawdza, czy uczniowie zapisali rysunki na dysku.. 	<ul style="list-style-type: none"> o wybierają osobę, której karykaturę przedstawią, o wykonują karykaturę twarzy wybranej osoby, pracę zapisują,
<p>Część końcowa lekcji: Uczniowie wspólnie z nauczycielem omawiają wykonane karykatury.</p>	

WYKORZYSTANIE SCHOWKA (druga lekcja)

Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
<ul style="list-style-type: none"> o poleca otworzyć plik KARYKATURA, o poleca zaznaczyć rysunek i go skopiować do schowka, o poleca otworzyć edytor grafiki <i>Paint</i> i wkleić uprzednio skopiowany rysunek, o poleca zamknąć program <i>Karykatury</i> i uzupełnić rysunek poprzez dorysowanie dalszej części postaci. o sprawdza, czy uczniowie zapisali rysunki na dysku. 	<ul style="list-style-type: none"> o otwierają plik KARYKATURA, o zaznaczają obiekt, o kopiują go do Schowka, korzystając z menu EDYCJA lub skrótów klawiaturowych CTRL-C, o wklejają zawartość Schowka, korzystając z menu EDYCJA lub skrótów klawiaturowych CTRL-V, o zamykają program <i>Karykatury</i> o przeciągają wklejony rysunek w wybrane miejsce, o uzupełniają rysunek o dodatkowe elementy, o zapisują zmiany w pliku na dysku.

Część końcowa:

- o omówienie i ocena wykonanych prac
- o drukowanie wybranych prac
- o wykorzystanie tworzonych rysunków w praktyce – wystawa.

Foliogram Karykatury



W scenariuszu wykorzystano reprodukcje zamieszczone w encyklopediach.