

Temat: W lodowej Krainie. czyli lupa Twoim przyjacielem jest.

INFORMACJA

Aby otrzymać **siatkę** należy:

- ➡ Wybrać **Lupę** i kliknąć ją na kartce w wybranym miejscu
- ➡ Wybrać powiększenie **8x** jak na rysunku
- ➡ Wciśnij klawisz **CTRL** i trzymaj wciśnięty
- ➡ Wciśnij klawisz z literą **G**

PRZYGOTOWANIE

- Pobierz ze strony naszej szkoły program **Paint XP** (którego uczymy się na lekcji)
- Wystarczy kliknąć na link i zapisać na przykład na Pulpicie.

Zadanie 1

Uruchom program Paint dowolnym sposobem. Narysuj **skarpetkę** podobną do tej z rysunku obok. Aby łatwiej Ci było rysować, powiększ kartkę do największego rozmiaru (8x), jak na rysunku. Do rysowania użyj narzędzi:  ,  . Aby uzyskać siatkę wciśnij klawisze **CTRL + G**

Licz liczbę kratek to ma być taka sama skarpetka

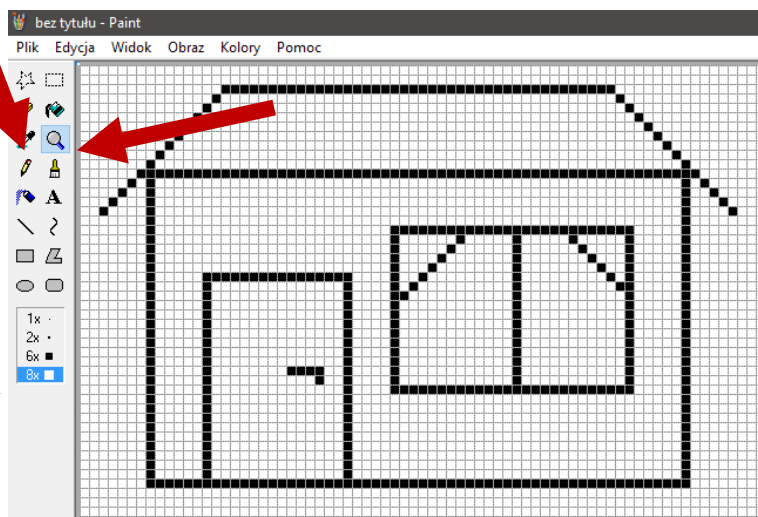
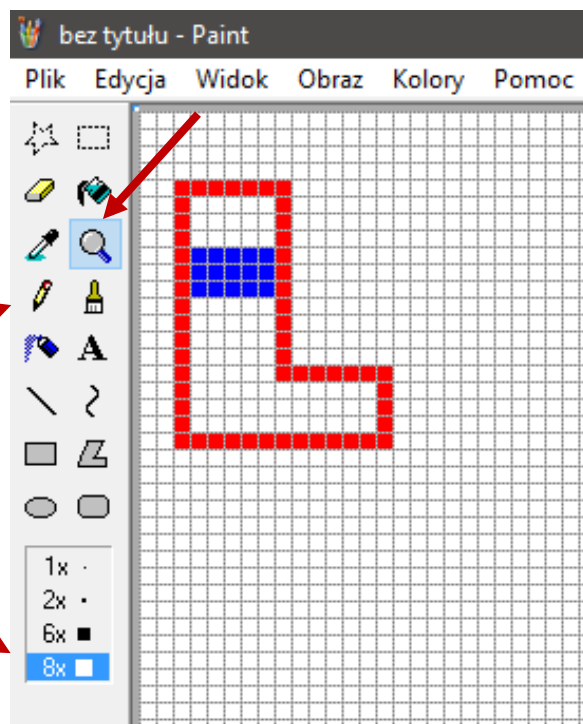
Zadanie 2

- Zapisz plik w katalogu **rysunki** pod nazwą: **skarpetka**.
- Zamelduj wykonanie zadania.
- Wybierz nową kartkę: **Plik** ⇒ **Nowy**.

Zadanie 3

- Wykonaj domek przy pomocy **ołówka**. Nie używaj **linii**
- Wykorzystaj przyciski , ,  oraz klawisze **CTRL + G**
- Jeśli nie pamiętasz kolejności przeczytaj punkt **INFORMACJA** pod tematem
- Zapisz plik pod samodzielnie wymyśloną nazwą
- Zamknij program

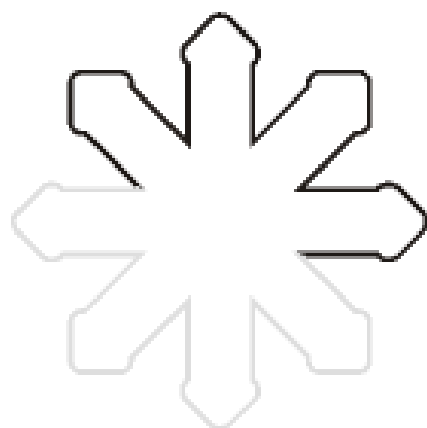
Domek ma być **podobny**!!!! Tutaj **nie trzeba** liczyć krater!!!!



Zadanie 4

Weź kartkę A4 oraz ołówek

Wybierz jedną z gwiazdek zaproponowanych poniżej i narysuj



Potwierdzeniem dla nauczyciela będzie podpis rodzica w formie

Dziecko (imię i nazwisko dziecka) wykonało zadania z lekcji 17