

SCENARIUSZ 11

WIRTUALNY PLAKAT GLOGSTER – „WŁASNOŚCI OBRAZU – OD CAMERA OBSCURA DO WSPÓŁCZESNEGO APARATU CYFROWEGO”.

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego z Informatyki

Czas realizacji

3 x 45 minut

Tematy lekcji:

1. Poznanie działania programu Glogster – przygotowanie konta użytkownika i środowiska pracy wirtualnego plakatu.
2. Poszukiwanie, gromadzenie i selekcjonowanie informacji na temat własności obrazu oraz historii rozwoju aparatu fotograficznego.
3. Tworzenie wirtualnego plakatu w programie Gloster – „Własności obrazu – od camera obscura do współczesnego aparatu cyfrowego”.

LEKCJA NR 3

TEMAT: Tworzenie wirtualnego plakatu w programie Gloster – „Własności obrazu – od camera obscura do współczesnego aparatu cyfrowego”.

Streszczenie

Trzecia jednostka lekcyjna dotyczy praktycznego przygotowania z zastosowaniem znalezionej i opracowanego materiału informacyjnego. Nauczyciel zna poprawność wykonania zadania i stara się ukierunkować uczniów w razie potrzeby. W przypadku kiedy uczniowie pracują poprawnie nauczyciel przyjmuje rolę obserwatora. Praca uczniów powinna być w jak największym stopniu samodzielna.

Podstawa programowa

Cele kształcenia – wymagania ogólne:

Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.

Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.

Fizyka – Optyka, właściwości obrazu

Treści nauczania – wymagania szczegółowe:

- II. Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.

Uczeń:

- 1) **znajduje dokumenty i informacje w udostępnianych w Internecie bazach danych** (np. bibliotecznych, statystycznych, w sklepach internetowych), **ocenia ich przydatność i wiarygodność i gromadzi je na potrzeby realizowanych projektów z różnych dziedzin;**
- 2) **tworzy zasoby sieciowe związane ze swoim kształceniem i zainteresowaniami;**
- 3) **dobiera odpowiednie formaty plików do rodzaju i przeznaczenia zapisanych w nich informacji.**

IV. Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.

Uczeń:

- 1) **edytuje obrazy w grafice rastrowej i wektorowej**, dostrzega i wykorzystuje różnice między tymi typami obrazów.

Słowa kluczowe

publikacja internetowa, Glogster, Glog, programy w chmurach

Co przygotować?

- stanowiska komputerowe z dostępem do Internetu
- zestaw ćwiczeń
- test sprawdzający na koniec cyklu 3 lekcji

Przebieg zajęć

Wprowadzenie (5 minut)

Nauczyciel przypomina zasady publikacji internetowych. Wspomina o prawach autorskich do materiałów własnych oraz o podaniu źródeł dla materiałów cudzych.

Panel ekspertów (5 minut)

Pokaz tutorialu ze strony Glogster. Pokaz przygotowany przez nauczyciela na dużym ekranie lub zalecenie by uczniowie obejrzyli film na swoich komputerach bezpośrednio ze strony.

Praca w zespołach (30 minut)

Uczniowie w parach lub indywidualnie, korzystając z przygotowanych materiałów pracują z ćwiczeniami do lekcji. Umieszczają elementy w wirtualnym plakacie, dopasowują grafikę, animowane obiekty uatrakcyjnijające pracę, rozmieszczają schematy, tworzą nowe połączenia Realizują ćwiczenia: **Ćwiczenie 11.3.1, Ćwiczenie 11.3.2, Ćwiczenie 11.3.3**

Dyskusja podsumowująca (5 minut)

Nauczyciel pyta o trudności zaistniałe w czasie realizacji zadania. Uczniowie mogą swobodnie zgłaszać swoje obserwacje, wnioski, ocenić przydatność tego sposobu przetwarzania informacji. Wskazują na możliwość wspólnej edycji Gloga w sieci. Nauczyciel zachęca pary uczniowskie pracujące razem do wspólnego dopracowania szczegółów z możliwością udostępnienia prezentacji sobie wzajemnie i kontynuowania pracy z domu.

Sprawdzenie wiedzy

Ćwiczenie 11.3.1

Sprawdzenie znajomości obsługi poleceń Effects oraz umiejętności analizowania i wypełniania tabel zestawiających informację w sposób selektywny.

Ćwiczenie 11.3.2

Sprawdzenie stopnia opanowania poleceń i swobodnego poruszania się w programie. Sprawdzanie wiedzy z zakresu działania polecenia Alpha. Sprawdzenie umiejętności uzasadnienia odpowiedzi.

Ćwiczenie 11.3.3

Sprawdzenie umiejętności odczytywania obrazów, rozumienia ich znaczenia. Sprawdzenie stopnia umiejętności kojarzenia informacji z obrazem. Sprawdzenie wiedzy z zakresu działania wybranych poleceń. Sprawdzenie umiejętności pracy w tabelach zestawiających informację oraz umiejętności zwięzłego argumentowania w zakresie pojęć informatycznych.

Ocenianie

Ćwiczenie 11.3.1

Ocenie podlega – poprawność odpowiedzi, przejrzystość, dobra argumentacja, umiejętność pracy w tabeli.

Ćwiczenie 11.3.2

Ocenie podlega – wiedza z zakresu działania wskazanego polecenia programu Glogster, odpowiednie uzasadnienie swojej odpowiedzi.

Ćwiczenie 11.3.3

Ocenie podlega – poprawność wykonania zadania w kilku aspektach: 1 – poprawność przygotowanej odpowiedzi, 2 – umiejętne jej zredagowanie w tabeli, 3 – poprawność odczytania zadania i jego rozumienie.

Dostępne pliki

- ▣▶ Ćwiczenie 11.3.1 (karta pracy)
- ▣▶ Ćwiczenie 11.3.2 (karta pracy)
- ▣▶ Ćwiczenie 11.3.3 (karta pracy)
- ▣▶ Test scenariusz_11