

## SCENARIUSZ 7

# PROGRAM PREZI, CHMURA WIRTUALNA. JAK ŚWIATŁO MOŻE BYĆ JEDNOCZEŚNIE CZĄSTECZKĄ I FALĄ?

### 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 i 2 Lekcja: Tworzenie autorskich schematów w programie Prezi wzbogaconych o symbole. (2 x 45 minut)
  - Wykorzystanie obiektów graficznych z galerii symboli
  - Tworzenie poleceniem Frames and Arrows własnych obszarów i slajdów
  - Nadawanie poleceniem Path kierunku i kolejności ruchu w prezentacji
- 3 Lekcja: Temat: Przygotowanie galerii zdjęć przedstawiających dwoistą naturę światła. (1x45 minut)
  - Przygotowanie multimedialnej instrukcji do wykorzystania w prezentacji – galeria zdjęć różnego rodzaju widma światła.

## LEKCJA NR 1 i 2

**TEMAT: Tworzenie autorskich schematów w programie Prezi wzbogaconych o symbole.**

#### Streszczenie

Wykonywanie prezentacji w programie Prezi nie musi rozpoczynać się wyborem szablonu. Można wybrać bowiem opcję pustej przestrzeni slajdu i zaprojektować jej kolejne etapy od początku do końca autorsko. Aby skorzystać z wyboru pustej prezentacji trzeba w pierwszych krokach wybrać polecenie – Start blank prezii.

Start blank prezii Use template

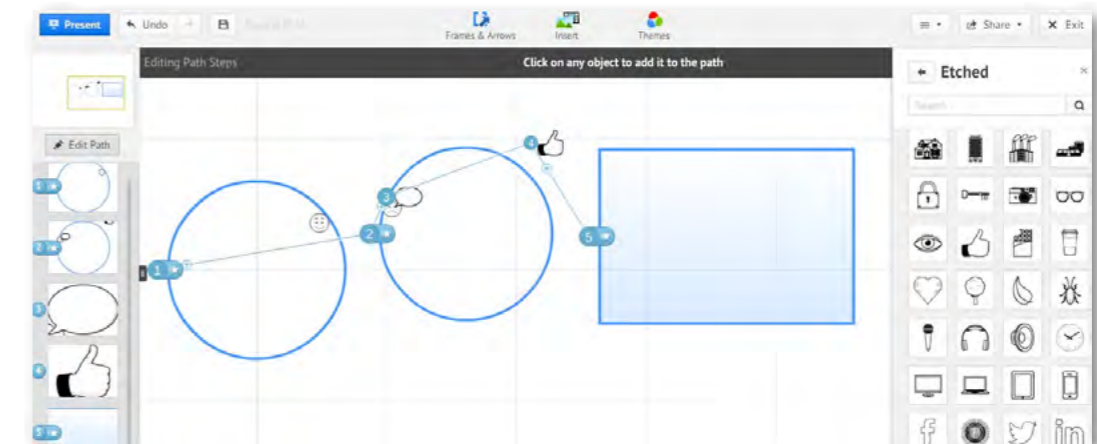
Rys. Polecenia do wyboru typu prezentacji (korzystanie z szablonów czy tworzenie własnych obiektów na pustym obszarze).

Wówczas autor decyduje o ilości slajdów, powiązaniu między nimi i drodze oraz kierunku ruchu na slajdzie. Dodatkowo można korzystać z gotowych elementów graficznych z galerii symboli. Prezentacja wówczas będzie oryginalna, niepowtarzalna i nieszablonowa. Celem lekcji jest pokazanie uczniom dodatkowych możliwości programu Prezi. Na wstępie można przestawić prezentację ukazującą drugi – autorski sposób przygotowania przestrzeni Prezi do pracy. Uczniowie mają możliwość wykazać się kreatywnością i pomysłowością podczas tej realizacji. Mile widziane są indywidualne rozwiązania i projekty. Tworzenie kolejnych elementów prezentacji – z wykorzystaniem poleceń Frames and Arrows oraz Edith Patch.

Frames & Arrows – tworzy obszary,

Edit Path – tworzy połączenia między obszarami – buduje ruch

Wykorzystując polecenie Insert – Symbols and Shapes możemy dodawać obrazy z galerii. Są to małe ikonki o określonej symbolice.



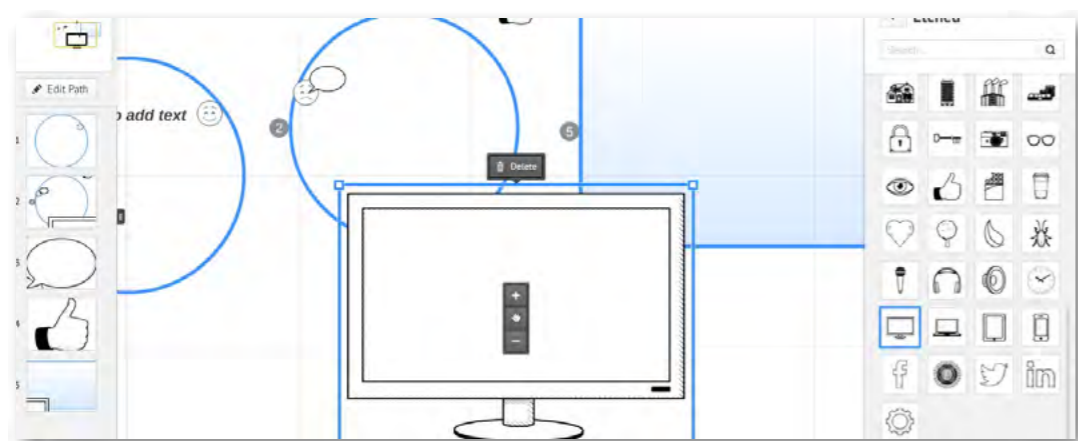
Rys. Tworzenie nowych elementów prezentacji.

Znaki wstawiamy na slajd przenosząc wybrany obraz na obszar slajdu. Usuwanie tego obiektu jest proste i polega na kliknięciu w niego celem zaznaczenia, a następnie wybraniu ikonki kosza, która pojawi się w obrębie konturu znaczenia.



Rys. Galeria obrazów i symboli

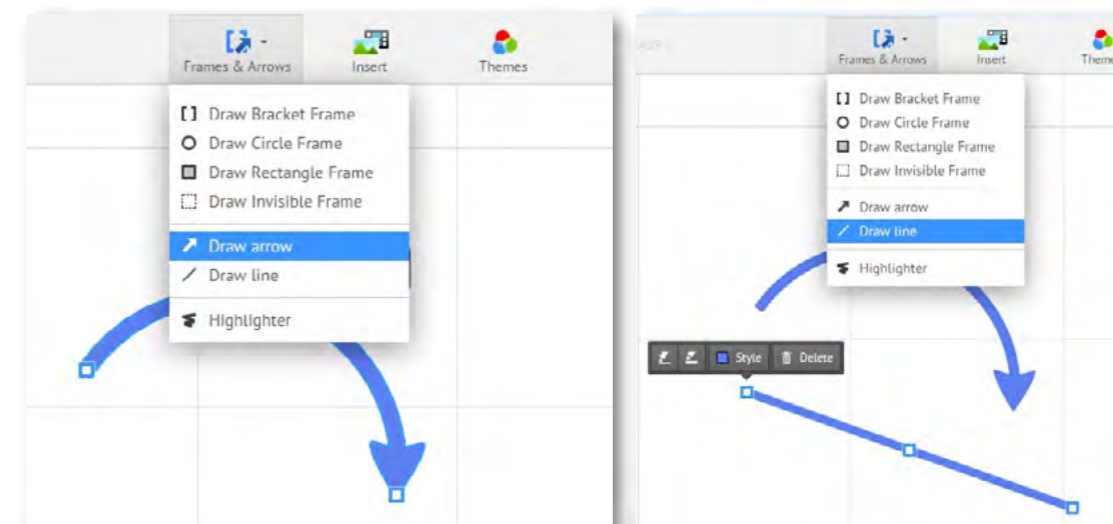
Wprowadzone obrazy czy symbole można edytować – powiększyć, zmniejszyć, przesunąć. Na górnej krawędzi jest umieszczony przycisk Delete (kiedy obraz jest zaznaczony). Przy jego pomocy można usunąć obiekt z Prezi.



Rys. Zaznaczony obszar rysunku. Na górnej krawędzi widnieje polecenie Delete.

### Wstawianie strzałek i linii

W prezentacji można używać strzałek i linii w celu łączenia obiektów. Służy do tego polecenie **Draw arrow**, gdzie na rozwijanej liście wybieramy adekwatne polecenie. W celu utworzenia linii – polecenie **Draw line**, aby utworzyć strzałkę polecenie – **Draw arrow**.



Rys. Wstawianie strzałki i linii

Wstawione obiekty można zaznaczyć kliknięciem i wówczas pojawia się małe menu podręczne do obiektu. Na nim tworzą się węzły. Chwytnąjąc za węzeł i przeciągając go możemy dowolnie modelować wyginając linię lub strzałkę.



### Podstawa programowa

#### Cele kształcenia – wymagania ogólne:

- II. Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.
- IV. Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.

#### 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;
- 8) **tworzy rozbudowaną prezentację multimedialną na podstawie konspektu i przygotowuje ją do pokazu.**

### Słowa kluczowe

Program PREZI, programy w chmurze, prezentacja, publikacja

### Co przygotować?

- Prezentacja multimedialna „**Jak przygotować własny schemat prezentacji i zastosować symbole.**” – załącznik 1 do scenariusza 2/lub pokaz przykładowej prezentacji w programie PREZI, czy ze strony Prezi. (do wyboru przez nauczyciela)
- Ćwiczenia 1, 2, 3- Karty pracy dla ucznia.
- „Instrukcja pracy z programem PREZI nr 2” – znajduje się w streszczeniu do scenariuszy.

### Przebieg zajęć

#### Wprowadzenie (10 minut)

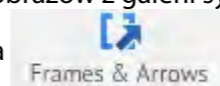
Pokaz tworzenia prezentacji w oparciu o autorsko wykonane obszary i elementy. Prezentacja instruktażowa – **Jak przygotować własny schemat prezentacji i zastosować symbole.**

Zajęcia trwają dwie jednostki lekcyjne, w czasie których uczniowie sami modyfikują i tworzą przestrzeń prezentacji. Zatem praca uczniów zostanie przerwana w trakcie działania. Na kolejnej lekcji uczniowie kontynuują zadanie. Na przygotowanie od podstaw własnej prezentacji przeznaczają się około 60 minut, resztę czasu zajmują informacje wprowadzające przekazywane przez nauczyciela i podsumowanie pracy uczniów- dyskusja oraz panel ekspertów.

#### Praca w zespołach (60 minut)

Uczniowie wykonują zadania z kart ćwiczeń, pracują indywidualnie lub parami. (Według uznania nauczyciela).

Zadaniem uczniów jest przygotowanie indywidualnego szablonu wraz z utworzeniem ruchu, generowanego poleceniem Path. Kolejne zadanie to umieszczenie dodatkowych obrazów z galerii symboli programu Prezi oraz wykorzystanie dodatkowych obiektów z sekcji polecenia



#### Panel ekspertów (10 minut)

Pod koniec pracy nad projektem prezentacji uczniowie dzielą się swoimi uwagami na temat realizacji. Jednak starają się zachować indywidualność swoich rozwiązań.

#### Dyskusja podsumowująca (10 minut)

W czasie podsumowania warto powtórzyć z uczniami kolejno poznawane polecenia programu Prezi i ich omówić ich działanie. Warto przypomnieć o możliwości edytowania prezentacji poza lekcją, w domu. Jest ona przechowywana wirtualnie na koncie użytkownika, do którego można połączyć się stosując różne multimedialne urządzenia. Zainteresowani uczniowie mogą dzięki temu pracować nad prezentacją również w domu.

### Sprawdzenie wiedzy

- ➡ Ćwiczenie 7.1.1\_i\_7.2.1 – Ustawienie własnych obiektów utworzonych poleceniem Frames and Arrows do prezentacji. Łączenie obiektów poleceniem Path nadającym ruch i tworzącym przejścia pomiędzy obszarami.
- ➡ Ćwiczenie 7.1.2\_i\_7.2.2 – Wstawianie dowolnych znaków i symboli z galerii symboli prezentacji Prezi. Zmiana wielkości i położenia obiektów.
- ➡ Ćwiczenie 7.1.3\_i\_7.2.3 – Umieszczenie strzałek i linii w prezentacji z zastosowaniem polecenia Frames and Arrows – Draw line, Draw – Barrow. Modyfikowanie wygięcia strzałki lub linii, zmiana koloru obiektu oraz jego położenia.

### Ocenianie

- Ćwiczenie 7.1.1\_i\_7.2.1 (karta pracy)

Umiejętność samodzielnego zastosowania narzędzi edytujących nowe obszary w programie Prezi (stosowanie poleceń Frames and Arrows). Umiejętność połączenia ich poleceniem Path, tak by powstał schemat ruchu.

- Ćwiczenie 7.1.2\_i\_7.2.2 (karta pracy)

Poprawne wykonanie zadania. Wstawienie trzech znaków oraz celowe ich użycie. Zmiana ich parametrów. Dostosowanie do wymogów graficznych prezentacji.

- Ćwiczenie 7.1.3\_i\_7.2.3 (karta pracy)

Poprawność wykonania zadania i zastosowanie węzłów do modyfikowania wygięcia strzałki.

### Dostępne pliki

- ➡ Ćwiczenie 7.1.1\_i\_7.2.1 (karta pracy)
- ➡ Ćwiczenie 7.1.2\_i\_7.2.2 (karta pracy)
- ➡ Ćwiczenie 7.1.3\_i\_7.2.3 (karta pracy)