

PLAN ZAJĘĆ DODATKOWYCH POSZERZAJĄCYCH PROGRAM NAUCZANIA Z INFORMATYKI W KLASIE 5.

Nadrzędnym celem opracowanego programu będzie stworzenie uczniom możliwości pozyskania dodatkowych umiejętności i kształtowanie predyspozycji do świadomego korzystania z wielu ciekawych zagadnień w informatyce, które mogą być przydatne na obecnym etapie edukacji, ale również będą dawały możliwość świadomego wyboru dalszej drogi kształcenia oraz rozwijały zainteresowania informatyczne uczniów.

Blok zajęcia poszerzających umiejętności z informatyki w klasach 5 będzie związana z tematem:

Grafika komputerowa i multimedia.

Temat zajęć jest skorelowany z możliwościami poznawczymi uczniów i chęcią twórczego wyrażania się za pomocą współczesnych rozwiązań informatycznych. W szczególności aplikacji i narzędzi graficznego przetwarzania obrazu cyfrowego jak i możliwości przygotowania prac do wydruku w różnych formatach.

Grafika komputerowa posiada duże zastosowanie we współczesnych mediach cyfrowych i przez to, stanowi dla nauczyciela możliwość nakierowania uwagi i zdolności uczniów na podniesienie umiejętności tworzenia grafiki użytkowej, na potrzeby edukacji, samo kreacji i rozwijania wyobraźni twórczej, jak również przekazywanie określonych treści za pomocą animacji i prezentacji multimedialnej.

Kluczowy zakres umiejętności jaki będzie przekazywany uczniom to:

- Rodzaje grafiki komputerowej,
- Przeznaczenie poszczególnych programów graficznych,
- Narzędzia i możliwości programów graficznych,
- Animacja komputerowa i filmy.
- Efektowna i czytelna prezentacje multimedialne.

Treści kształcenia z jakimi będą zapoznawani uczniowie to:

- Zastosowanie grafiki rastrowej.
- Zastosowanie grafiki wektorowej.
- Zastosowanie grafiki 3D.
- Narzędzia i metody pracy w programach graficznych jak Photoshop, Gimp, CorelDraw, Inkscape, Sketchup,
- Narzędzia i metody pracy w aplikacji Movie Maker,
- Narzędzia i metody pracy z prezentacją w PowerPoint oraz Prezi.

Kształtowane umiejętności:

- Rozróżnienie typów grafiki komputerowej i jej zastosowanie.
- Poznanie formatów plików poszczególnych edytorów,
- Sposób zakładanie dokumentu w programach graficznych,
- Umiejętność zastosowania poszczególnych narzędzi i ich opcji w różnych programach do edycji grafiki oraz filmów i prezentacji multimedialnych,
- Wykonanie grafiki na określony temat,
- Praca w kilku programach graficznych,
- Przygotowanie plików do wydruku,
- Konwersja plików graficznych,
- Importowanie materiału do programu,
- Planowanie prezentacji,
- Tworzenie przekazu w oparciu o różne media

Metody pracy jakie będą wykorzystane na zajęciach to:

- prezentacja,
- pokaz,
- omówienie,
- ćwiczenia,
- pogadanka.

Formy pracy ujęte w programie na jeden rok szkolny, to przede wszystkim praca indywidualna, ale także będą czynności do wykonania w grupach oraz projekt edukacyjny.

W ramach dodatkowych zajęć mogą pojawić się treści dotyczące konkursów informatycznych.

Sprawdzanie postępów i umiejętności uczniów - postępy i umiejętności uczniów będą weryfikowane poprzez następujące czynności:

- obserwacja - zaangażowanie ucznia,
- testy sprawdzające,

- ocena ćwiczeń praktycznych.

Elementy brane pod uwagę do oceny to: samodzielność wykonywanego zadania, osiągnięcie zamierzonego celu w danym ćwiczeniu, rozumienie wykonywanych zadań, własna inicjatywa, kreatywność, chęć rozwijania i pogłębiania umiejętności.

Tempo pracy będzie zależało od zdolności poznawczych uczniów.
Tematy zajęć poszerzających umiejętności z informatyki w klasie piątej:

Nr lekcji	Temat zajęć:
1.	Przykłady grafiki rastrowej i wektorowej.
2.	Poznajemy program Gimp - okno aplikacji, zakładanie i zapis dokumentu.
3.	Narzędzia selekcji, opcje i możliwości.
4.	Czym są warstwy w edytorach rastrowej grafiki.
5.	Dobór kolorystyki i gradientu do poszczególnego zaznaczenia na warstwie.
6.	Poprawiamy jakość zdjęć w grafice rastrowej.
7.	Wprowadzenie do fotomontażu.
8.	Wykonujemy fotomontaże z kilku zdjęć.
9.	Eksport plików do określonych formatów.
10.	Interfejs aplikacji i zakładanie dokumentu w programie Inkscape.
11.	Narzędzia kształtów podstawowych, wypełnienie kolorem, gradient i kontur.
12.	Tworzenie dowolnego kształtu narzędziem krzywe.
13.	Zmiana kolejności położenia obiektów w dokumencie i skalowanie.
14.	Narzędzia kształtowania jak przycinanie i łączenie elementów.
15.	Tworzenie grafiki informacyjnej – plakat, reklama.
16.	Wykonanie zaproszenia na dowolną uroczystość.
17.	Przygotowanie projektu do druku.
18.	Omówienie okna programu Sketchup do grafiki 3D.
19.	Narzędzie orbity i praca w trzech płaszczyznach.
20.	Narzędzie wyciągania brył podstawowych.
21.	Modyfikowanie kształtów, przycinanie i łączenie.
22.	Wypełnienie brył teksturą.
23.	Wstawianie zdefiniowanych obiektów do projektu.
24.	Zapis i eksport dokumentu.
25.	Importowanie zdjęć i filmów do programu Movie Maker.
26.	Praca na linii czasu z ze zdjęciami.

27.	Dodawanie efektów przejść i wyświetlania elementów graficznych.
28.	Importowanie dźwięku i jego synchronizacja z animacją.
29.	Tworzenie i edytowanie napisów do poszczególnych slajdów.
30.	Tworzenie projektu dla filmu o swoim osiedlu.
31.	Korekta, i wyeksportowanie materiału do odpowiedniego formatu.
32.	Prezentacja i omówienie prac uczniów.

Opracowanie:
mgr Paweł Krzemień

Kraków, 02.07.2016 r.