

Scenariusz zajęć

IV etap edukacyjny, informatyka

Temat: Agencja reklamowa. Obsługa programu Inkscape

Treści kształcenia:

4. 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.

Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Potrafi wyszukiwać informacje w Internecie
- Potrafi wyszukiwać pliki w Internecie i zapisać je na dysku
- Zna rozszerzenia plików graficznych

Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Potrafi zaprojektować folder reklamowy
- Potrafi edytować i obrabiać kompletną reklamę
- Zna funkcjonalność programu Inkscape, związaną z komponowaniem złożonej grafiki
- Zna interfejs programu Inkscape, związany z formatowaniem akapitu
- Potrafi zapisać projekt reklamy w formacie JPEG i PDF
- Umie planować pracę własną i w zespole

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Porozumiewanie się w języku ojczystym
- Kompetencje społeczne i obywatelskie
- Świadomość i ekspresja kulturalna
- Umiejętność uczenia się

Środki dydaktyczne:

- Komputery podłączone do Internetu i sieci szkolnej z zainstalowanym programem Inkscape.
- Film (samouczek): „Tworzenie złożonej grafiki w programie Inkscape”
- Ćwiczenie interaktywne: „Obsługa programu Inkscape – reklama”

Metody nauczania:

- Podające: opis
- Problemowe: dyskusja
- Programowane: z użyciem komputera
- Praktyczne: ćwiczenia



Formy pracy:

- Indywidualna
- Zróżnicowana

Przebieg zajęć:

Etap przygotowawczy

Nauczyciel prosi uczniów, aby wyszukali w Internecie materiały graficzne związane z reklamą społeczną (np.: <http://fks.org.pl/>) i zastanowili się, jaka tematyka społeczna najbardziej ich interesuje.

Etap wstępny

Nauczyciel rozpoczyna dyskusję na temat pracy agencji reklamowych i projektowania reklam. Zadaje pytania: Jaką rolę w dzisiejszym świecie pełnią reklamy? Jaka jest skuteczność reklam wizualnych? Jakie cechy powinna mieć dobra reklama? Czym różni się reklama społeczna od komercyjnej?

Uczniowie uczestnicząc w dyskusji, odpowiadają na pytania nauczyciela, który następnie za pomocą projektora multimedialnego prezentuje przykłady reklam społecznych.

Etap realizacji

Nauczyciel korzystając z projektora multimedialnego, wyświetla uczniom film (samouczek) pt. „Tworzenie złożonej grafiki w programie Inkscape”.

Po obejrzeniu samouczka uczniowie wykonują polecenia nauczyciela:

1. Otwórz program Inkscape.
2. Wpisz przykładowy tekst i zastosuj do niego dwa wybrane efekty.
3. Wprowadź wybrane kształty geometryczne, nadaj im kolor, wprowadź efekt.
4. Zmodyfikuj kształty za pomocą edycji węzłów.
5. Zapisz projekt w formacie JPEG.

Nauczyciel może równoległe prezentować wykonywanie tych poleceń na rzutniku.

Po tym wstępnym ćwiczeniu nauczyciel dzieli klasę na zespoły, które będą kreować plakat będący elementem kampanii społecznej związanej z wybranym przez uczniów tematem. Uczniowie przystępują do wykonania zadania polegającego na zaprojektowaniu w programie Inkscape plakatu zawierającego hasło reklamowe i kompozycję graficzną.

Etap końcowy

Uczniowie za pomocą rzutnika multimedialnego prezentują efekty swojej pracy.

Na zakończenie wykonują ćwiczenie interaktywne pt. „Obsługa programu Inkscape – reklama”.

Dodatkowo:

Uczeń zdolny może pokierować zespołem, który przygotowuje reklamę społeczną obejmującą spot reklamowy, plakat, ulotki. Przygotowane materiały powinny stanowić pewną całość i być spójne wizualnie.



Słowa kluczowe:

grafika, agencja reklamowa, reklama społeczna, plakat

