

## Scenariusz lekcji

### 1 TEMAT LEKCJI:

Logomocja – Edytor postaci – animacje.

### 2 CELE LEKCJI:

#### 2.1 Wiadomości:

Uczeń potrafi:

- wyjaśnić pojęcia faza i klatka;
- wymienić elementy, z jakich składa się program;
- wymienić i opisać podstawowe opcje **Przybornika**;
- wymienić etapy tworzenia animacji;
- scharakteryzować parametry mające wpływ na animacje (np. spowolnienie);
- wymienić zastosowanie programu.

#### 2.2 Umiejętności:

Uczeń potrafi:

- zastosować narzędzia programu do wykonania prostego obrazu statycznego i animacji;
- tworzyć animowane obrazki;
- tworzyć postacie żółwia;
- modyfikować gotowe obrazki;
- modyfikować parametry animacji oraz przewidzieć wpływ modyfikacji tych parametrów.

### 3 METODY NAUCZANIA

- wykład z elementami pokazu;
- eksponująca – lekcja multimedialna.

## **4 ŚRODKI DYDAKTYCZNE**

- komputery,
- lekcja multimedialna,
- Edytor postaci;
- podręcznik.

## **5 UWARUNKOWANIA TECHNICZNE**

- lokalna sieć komputerowa składająca się ze stanowisk uczniowskich z dostępem do internetu;
- projektor multimedialny.

## **6 PRZEBIEG LEKCJI**

Etap	Zadanie	Przebieg realizacji	Uwagi do realizacji
Faza przygotowawcza	– czynności organizacyjne ( <b>2 min</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>– sprawdzenie obecności</li> <li>– krótkie przypomnienie zasad BHP obowiązujących podczas obsługi komputera</li> <li>– zwrócenie uwagi na konieczność przestrzegania zasad BHP oraz regulaminu pracowni komputerowej</li> <li>– zalogowanie się do systemu na konta uczniowskie</li> </ul>	
	– wprowadzenie do tematu – krótka informacja ( <b>3 min</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>– podanie tematu lekcji</li> <li>– przedstawienie zagadnień, które zostaną omówione na lekcji, zaciekawienie uczniów jej treścią</li> <li>– pogadanka z uczniami na temat ich wiadomości dotyczących algorytmów. przypomnienie wiadomości</li> <li>– pogadanka na temat tego, co uczniowie pamiętają o środowisku Logomocji</li> </ul>	
Faza realizacyjna	– lekcja multimedialna ( <b>20 min</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uruchomienie przez uczniów lekcji multimedialnej</li> <li>– zwrócenie przez nauczyciela uwagi na to, które elementy lekcji multimedialnej są szczególnie istotne (uczniowie powinni jak najwięcej zapamiętać z zakresu interfejsu aplikacji oraz samej zasady tworzenia rysunków z wykorzystaniem narzędzi ukrytych w <b>Przyborniku</b>)</li> <li>– praca uczniów z lekcją multimedialną</li> </ul>	<b>Lekcja multimedialna</b>

	– wykonanie prostych rysunków i animacji w edytorze postaci ( <b>15min</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>– przypomnienie elementów <b>Przybornika</b> oraz ich zastosowania</li> <li>– zaplanowanie etapów rysowania bombki oraz określenie narzędzi, jakie zostaną w tym procesie użyte (można to zaplanować w postaci rysunku na tablicy lub przeprowadzić analizę z uczniami, a następnie wyświetlić etapy za pomocą projektora multimedialnego, wykorzystując ilustracje dostępne w lekcji multimedialnej)</li> <li>– utworzenie rysunku bombki</li> <li>– zaplanowanie etapów rysowania wazonu oraz określenie narzędzi, jakie zostaną w tym procesie użyte (można wykorzystać ilustrację zastosowaną w lekcji multimedialnej)</li> <li>– realizacja projektu rysowania wazonu</li> <li>– przypomnienie zasady tworzenia prostych animacji (klatki)</li> <li>– otwarcie projektu z gotowym rysunkiem motyla</li> <li>– dodanie drugiej klatki ze zmienionym (spłaszczonym) obrazem motyla</li> <li>– utworzenie animacji poruszającego się motyla</li> <li>– modyfikacja spowolnienia w celu zmiany wyglądu animacji</li> </ul>	<b>Edytor postaci</b>
<b>Faza podsumowująca</b>	–usystematyzowanie treści lekcji ( <b>5 min</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>– utrwalenie informacji dotyczących <b>Edytora postaci</b> poprzez wypełnienie <b>Karty pracy</b></li> <li>– przypomnienie głównych elementów środowiska <b>Edytora postaci</b></li> </ul>	<b>Karta pracy</b>

## 7 BIBLIOGRAFIA

[1] Borowiecka A., *Edytor postaci Logomocji*, OEIiZK, Warszawa 2003.

## **8 ZAŁĄCZNIKI**

## **9 CZAS TRWANIA LEKCJI:**

45 minut

## **10 UWAGI**