

Literka.pl

Rodzaje programów komputerowych – konspekt zajęć z informatyki (SP)

Data dodania: 2010-06-13 11:54:42

Autor: Lesław Gutwiński

Konspekt i scenariusz zajęć z informatyki (SP) pt. rodzaje programów komputerowych.

Konspekt do przeprowadzenia zajęć z informatyki w klasie VI SP

mgr inż. Lesław Gutwiński

Bytom 2010

Konspekt do przeprowadzenia zajęć z informatyki w klasie III gimnazjum

Informacje Podstawowe

Temat :Rodzaje programów komputerowych.

Czas trwania lekcji: 2x45 min

Data lekcji: luty 2008 r.

Miejsce lekcji: pracownia komputerowa

Cele lekcji:

- Ogólne- uczniowie poznają wiedzę umożliwiającą im stworzenie klasycznej animacji poklatkowej za pomocą komputera
- Operacyjne (szczegółowe):
 - uczeń poznaje pojęcie klasycznej animacji poklatkowej
 - uczeń rozumie sens tworzenia animacji za pomocą komputera (narzędzie ułatwiające pracę nad animacją)
 - uczeń potrafi sam wymyślić (wyreżyserować) krótką animowaną scenkę
 - uczeń potrafi sam obsługiwać program wspomagający tworzenie animacji-„edytor postaci- logomocji”
 - uczeń rozumie i właściwie reaguje na sygnały i polecenia nauczyciela
 - uczeń potrafi znaleźć możliwości zastosowania stworzonej przez siebie animacji (animowane obrazki na strony WWW i prezentacje, animowane kurosy myszy
 - uczeń rozumie potrzebę zaplanowania scenki np. przy pomocy klasycznych narzędzi (kartka i ołówek)

Metody nauczania: krótka pogadanka, ćwiczenia praktyczne

Formy pracy: praca indywidualna oraz w zespołach dwuosobowych

Środki dydaktyczne: prezentacja, przygotowane arkusze pomocnicze

Przebieg lekcji — scenariusz

1. Część organizacyjna:

- uczniowie zajmują miejsca przy stanowiskach
- rozpoczęcie zajęć,
- sprawdzenie obecności,
- wyświetlenie prezentacji
- zapisanie tematu zajęć i notatki

Animacja- seria obrazów, zwanych klatkami, która odtwarzana ze stałą prędkością stwarza wrażenie ruchu. W ciągu jednej sekundy filmu, aby u osoby oglądającej wywołać złudzenie płynności ruchu, jest wyświetlanych około 25 klatek. Obecnie obrazy te są tworzone i odtwarzane za pomocą komputerów o dużej mocy. Twórca filmu nie musi już wypełniać wszystkich szczegółów, podaje jedynie początkową i końcową klatkę jakiejś sceny, np. wejście aktora po schodach, a odpowiednie oprogramowanie tworzy klatki pośrednie.

2. Podanie tematu bieżących zajęć i uświadomienie celów lekcji:

- podanie typów oprogramowania wykorzystanych na lekcji
- przedstawienie uczniom przykładowych animacji
- uświadomienie uczniom potrzeby zaplanowania pracy i prawidłowego wyreżyserowania animowanej scenki

3. Przyswajanie nowego materiału:

a) omówienie zasad tworzenia animowanych scen

- pojęcie klatki filmu
- pojęcie klasycznej animacji oraz animacji 3D
- formaty plików a animacja (AVI, GIF, ANI, MPEG)

b) pogadanka na temat stworzenia przykładowej animacji- uczniowie pomagają w stworzeniu przykładowych klatek animacji na tablicy

- zasada poprawnej animacji- tworzenie złudzenia ruchu
- płynność animacji, a ilość scen (klatek)
- szybkość animacji- ilość klatek na sekundę

c) przedstawienie programu „edytor postaci”

- uruchomienie programu
- przedstawienie podstawowych okien programu: pasek główny, okno edycji, przybornik,
- omówienie zasad kopiowania i wklejania scen
- omówienie podglądu animacji
- sposób zapisania animacji

d) uczniowie wykonują animację z tablicy oraz planują i wykonują własny projekt

1. 4. Ocenienie osiągnięć uczniów

- Poprawność działania animacji i prawidłowe zapisanie animacji
- Pomysł
- Płynność animacji (ilość klatek)
- Precyzja i staranność wykonania

5. Zakończenie zajęć

- podziękowanie uczniom za pilną pracę,
- posumowanie zajęć

6. Materiały wykorzystane na lekcji

- Animacja- plik „twarz.gif”
- Animowany wskaźnik- „strzałka.ani”
- Karteczki do wyreżyserowania animowanej scenki

Dane autora: Lesław Gutwiński

Literka.pl Literka.pl