



Temat:

Tworzenie awatarów

Opis istoty zajęć: Tworzenie obiektów wektorowych charakteryzujących ucznia (awatary), tworzenie elementów potrzebnych do kolejnych modułów.**Autor:** Natalia Walter**Proponowany czas realizacji:** 90**Cele:****1. ogólne (zadanie/przesłanie nauczyciela dla całych zajęć):**

ukształtowanie umiejętności tworzenia obiektów wektorowych;

rozwijanie kreatywności i innowacyjności ;

2. szczegółowe: uczennica/uczeń

posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć grafiki wektorowej;

potrafi posługiwać się podstawowymi narzędziami programu do grafiki wektorowej;

zaprojektuje własny awatar – swój wirtualny graficzny wizerunek;

określi charakterystyczne dla siebie samego cechy osobowościowe.

Metody działania:

- pogadanka i dyskusja;
- prezentacja multimedialna – zapoznanie z oprogramowaniem;
- metoda ćwiczebna – przygotowywanie awatarów.

Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń

- omówi podstawowe pojęcia grafiki wektorowej;
- wskaże różnice pomiędzy grafiką wektorową a rastrową;
- wykorzysta podstawowe narzędzia programu do grafiki wektorowej;
- stworzy określone obiekty wektorowe (awatar, postać z gry komputerowej etc.);
- rozpozna własne cechy osobowościowe i odzwierciedli je w awatarze.

Czynności uczniów	Działania trenera	Materiały i środki
Uczestniczą w pogadance.	Porównuje grafikę rastrową i wektorową (przypomnienie wiadomości) – prowadzenie pogadanki.	Grafika wektorowa i rastrowa – podstawowe pojęcia.
Współuczestniczą w pokazie, zadają pytania, wyjaśniają wątpliwości.	Prezentuje funkcje i narzędzia oprogramowania Inkscape – prezentacja multimedialna z omówieniem.	



<p>Tworzą własne awatary, karty do gry oraz postaci do gry komputerowej.</p>	<p>Zachęca uczniów do zastanowienia się, jaki awatar najlepiej by ich odzwierciedlał; wskazuje, do czego awatar zostanie wykorzystany (gra komputerowa, karta do gry); Pokazuje przykładowe awatary przygotowane za pomocą programu Inkscape; Sugeruje, jakie działania muszą podjąć uczennice i uczniowie, by ich awatar był atrakcyjny i estetyczny. Formułuje zadania: - Narysuj labirynt (czarne linie prowadzące), który będzie przydatny na następne zajęcia; - Utwórz dowolny wektorowy obraz graficzny o jak największym stopniu trudności;</p>	<p><small>Program Inkscape dla Linuksa; można skorzystać ze stron http://inkscape.org/doc/basic/tutorial-basic.pl.html; http://inkscape.org/doc/advanced/tutorial-advanced.pl.html oraz http://inkscape.org/doc/shapes/tutorial-shapes.pl.html oraz przykładowych rysunków w nim przygotowanych; Można wykorzystać fragmenty gotowych klipartów: http://openclipart.org/</small></p>
--	---	---

