

SCENARIUSZ 11

WIRTUALNY PLAKAT GLOGSTER – „WŁASNOŚCI OBRAZU – OD CAMERA OBSCURA DO WSPÓŁCZESNEGO APARATU CYFROWEGO”.

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego
z Informatyki

SCENARIUSZ PROJEKTU EDUKACYJNEGO INTERDYSCYPLINARNEGO dla uczniów uzdolnionych

Temat projektu:

Przygotowanie plakatu wirtualnego Glogster – „Moja camera obscura”

Rezultaty:

Rezultatem projektu będzie wirtualny plakat. Stanowiący zbiór ciekawych informacji i linków, wyszukanych i opisanych przez ucznia w postaci sprawozdania multimedialnego. *Można też wykorzystać własne zdjęcia konstrukcji domowej camery obscury. Można przygotować wirtualną instrukcję jak zbudować kamerę obscurę.*

Cele edukacyjne (wiedza, umiejętności):

- wiedza z zakresu funkcjonowania programu GLOGSTER
- umiejętność wyszukania informacji w Internecie
- umiejętność tworzenia obiektów graficznych i tekstowych w GLOGSTER
- umiejętność zaprezentowania swojej pracy

Metody pracy ucznia:

- opis, analiza zebranego materiału, systematyzowanie i katalogowanie
- zaprojektowanie rozwiązania (projekt)
- implementacja (realizacja) rozwiązania w postaci prezentacji
- ewaluacja rozwiązania
- prezentacja sposobu otrzymania rozwiązania i samego rozwiązania

Zadania do realizacji:

1. Wykonanie ćwiczeń do poszczególnych lekcji scenariusza pt. Wirtualny plakat Glogster – „Własności obrazu – od camera obscura do współczesnego aparatu cyfrowego”.
2. Znalezienie przykładów stron, filmów, innych serwisów poświęconych temu zagadnieniu (i sporządzenie ich listy oraz archiwizacja informacji) – zgromadzenie materiału – historia fotografii, budowa aparatu fotograficznego. Złudzenia optyczne.
3. Przeanalizowanie znalezionych serwisów pod kątem sposobu prezentowania treści z Fizyki oraz pod kątem możliwości obliczania wyników na podstawie danych wprowadzanych przez użytkowników
4. Modyfikacja pobranego szablonu, m.in.:
 - zmiana nazwy,
 - zmiana elementów graficznych,
 - zmiana elementów ruchu i obiektów schematu,
 - umieszczenie odpowiednich treści na plakacie.
5. Przemyślenie i zaproponowanie najbardziej atrakcyjnego sposobu zaprezentowania rezultatów projektu – ciekawa narracja.
6. Przygotowanie i publiczna prezentacja rezultatu końcowego

Czas (harmonogram) realizacji:

2 tygodnie

Sposób prezentacji wyników:

Publiczna prezentacja rozwiązania, przy użyciu komputera przenośnego z dostępem do Internetu, podłączonego do projektora multimedialnego.

Innym sposobem prezentacji rozwiązania może być publikacja w Internecie, np. na serwerze WWW szkoły.