

Scenariusz zajęć

Klasa: 2 E, Technik grafiki i poligrafii cyfrowej 311943

Temat: Grafika wektorowa – powtórzenie

Link do lekcji: <https://nearpod.com/library/preview/lesson-L77945828>

Cele ogólne:

- sprawdzenie stopnia opanowania materiału z zakresu grafiki wektorowej,
- rozwijanie umiejętności używania TIK,
- kształtowanie zdolności rysowania w aplikacjach online,
- kształtowanie umiejętności doboru właściwych narzędzi cyfrowych w rozwiązywaniu problemów.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rysuje logo,
- zna cechy grafiki wektorowej,
- kojarzy format pliku z programem, w którym jest tworzony,
- zna budowę programów do grafiki wektorowej.

Metody i formy pracy:

- Microsoft Teams
- Nearpod

Pomoce dydaktyczne:

Aplikacje online wykorzystywane podczas nauczania na odległość.

Przebieg zajęć

1. Przywitanie
2. Logowanie się uczniów do Nearpoda i wykonywanie poniższych zadań.
3. Ocena i omówienie postępów uczniów.
4. Pożegnanie uczniów.

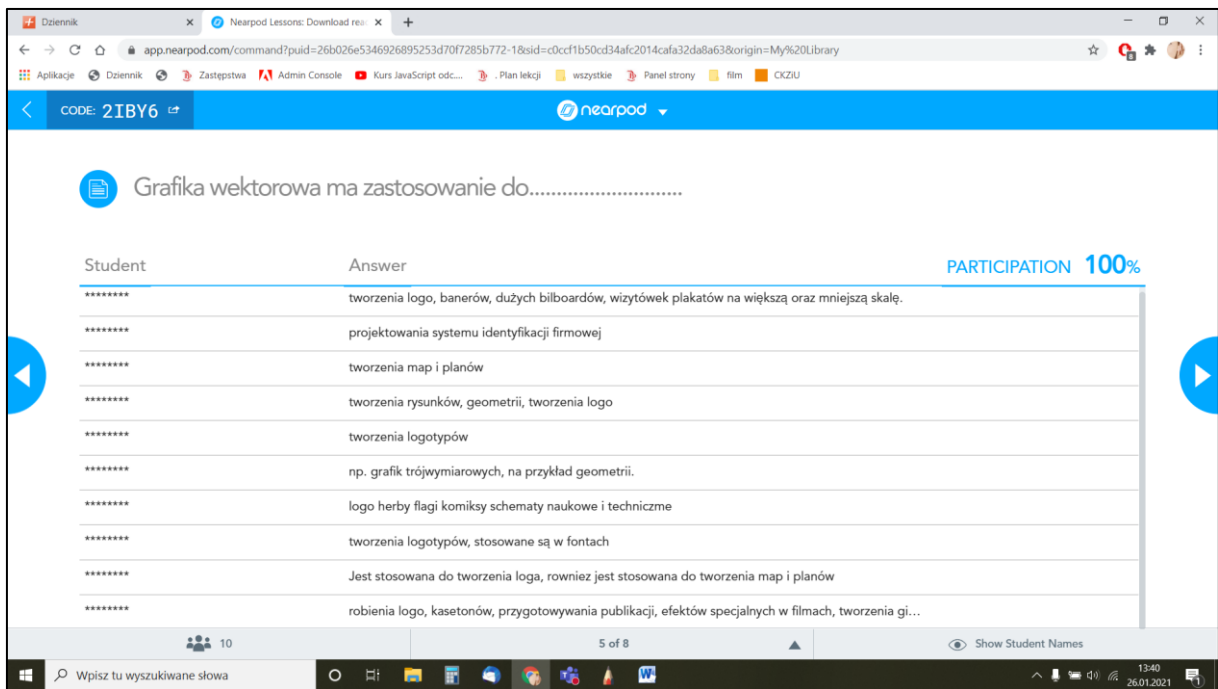
wektorowego jest wysoka jakość, którą szczególnie widać przy dużym zbliżeniu obiektu. To bardzo ważne, aby np. logo lub ikona po zrobieniu zbliżenia nie były rozmyte. Grafika wektorowa ma wiele zalet – jest edytowalna i ma pełną skalowalność. Kolejną nieocenioną zaletą (szczególnie kiedy grafik przechowuje na dysku wiele projektów) jest to, że pliki z obrazem wektorowym mają zwykle mniejszy rozmiar. Grafika wektorowa zapewnia wysokiej jakości, skalowalne obrazy przy jednoczesnym zachowaniu rozmiaru pliku i przepustowości. Zalety grafiki wektorowej sprawiają, że wektor jest podstawowym wyborem do drukowania kształtów, dostosowywania logo i znaków oraz tworzenia ilustracji i infografik. Ważne jest, aby umiejętnie używać specjalnych programów graficznych (np. Adobe Illustrator, CorelDRAW), dzięki którym można potem bez problemów zmieniać wielkość obrazu i przygotować go do druku.

The screenshot shows a web browser window with a Nearpod lesson. The page title is "Fill in the blanks". The main text reads: "Grafika wektorowa w dużej mierze opiera się na matematyce. [redacted] wektorowa to [redacted] linie i punkty, które mają swoje miejsce w układzie współrzędnych. Dużą zaletą obrazu wektorowego jest wysoka [redacted] którą szczególnie widać przy dużym zbliżeniu obiektu. To bardzo ważne, aby np. logo lub ikona po zrobieniu zbliżenia nie były [redacted]. Grafika wektorowa ma wiele zalet – jest [redacted] i ma pełną [redacted]. Kolejną nieocenioną zaletą (szczególnie kiedy grafik przechowuje na dysku wiele projektów) jest to, że pliki z obrazem wektorowym mają zwykle mniejszy [redacted]. Grafika wektorowa zapewnia wysokiej jakości, skalowalne obrazy przy jednoczesnym zachowaniu rozmiaru pliku i przepustowości. Zalety grafiki wektorowej sprawiają, że [redacted] jest podstawowym wyborem do drukowania kształtów, dostosowywania [redacted] i znaków oraz tworzenia ilustracji i infografik. Ważne jest, aby umiejętnie używać specjalnych programów graficznych (np. Adobe [redacted] CorelDRAW), dzięki którym można potem bez problemów zmieniać wielkość obrazu i przygotować go do druku."

Below the text is a word bank with the following terms: edytowalna, skalowalność, jakość, krzywe, rozmiar, wektor, rozmyte, Illustrator, logo, Grafika. A blue "DONE" button is located to the right of the word bank.

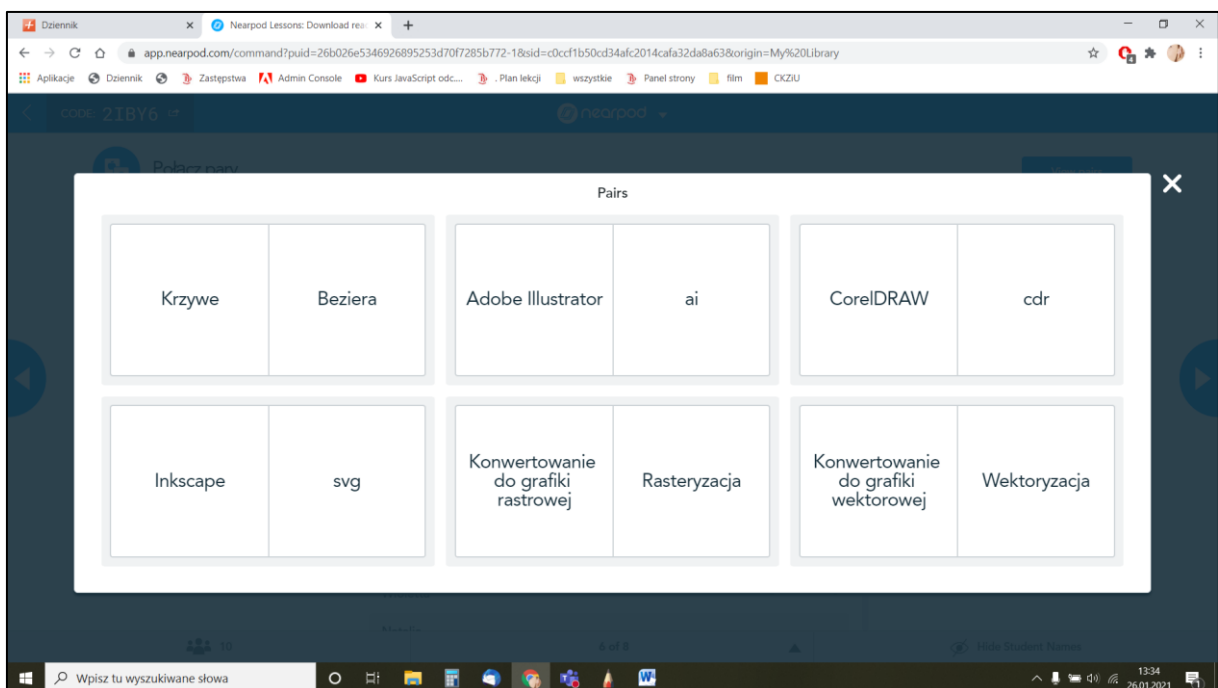
Zadanie 4

Pytanie otwarte: Grafika wektorowa ma zastosowanie do....

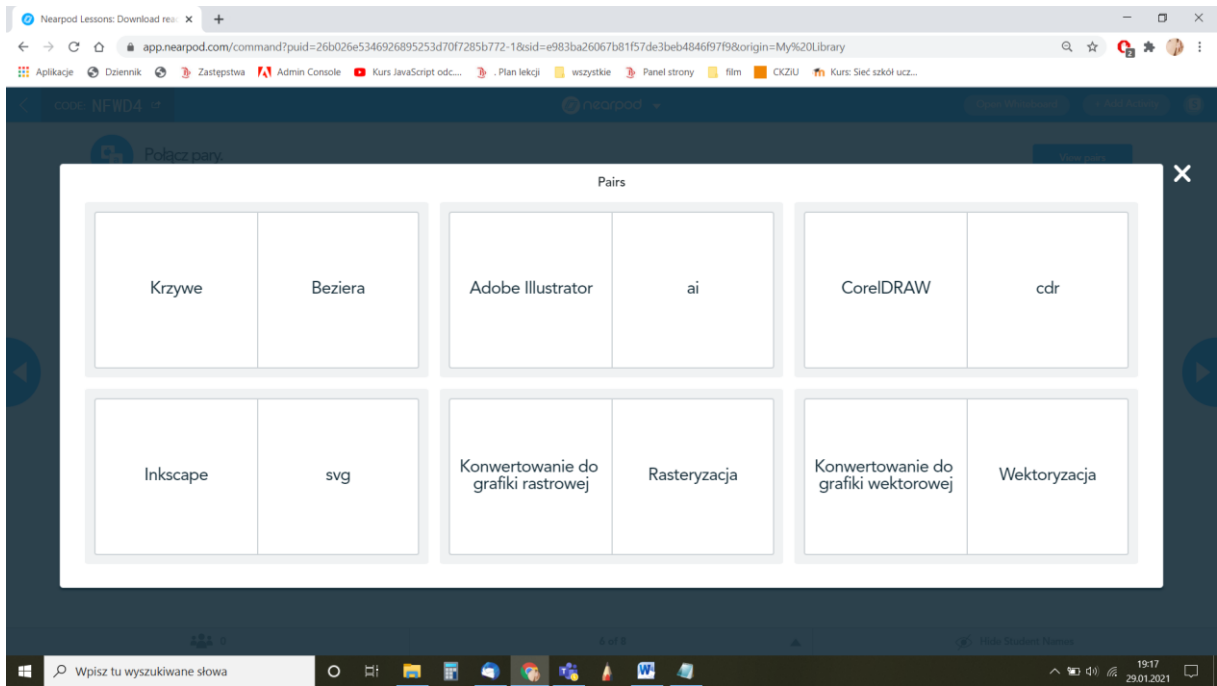


Zadanie 6

Połącz pary – uczniowie łączą program z formatem pliku lub pojęcie z wyjaśnieniem.

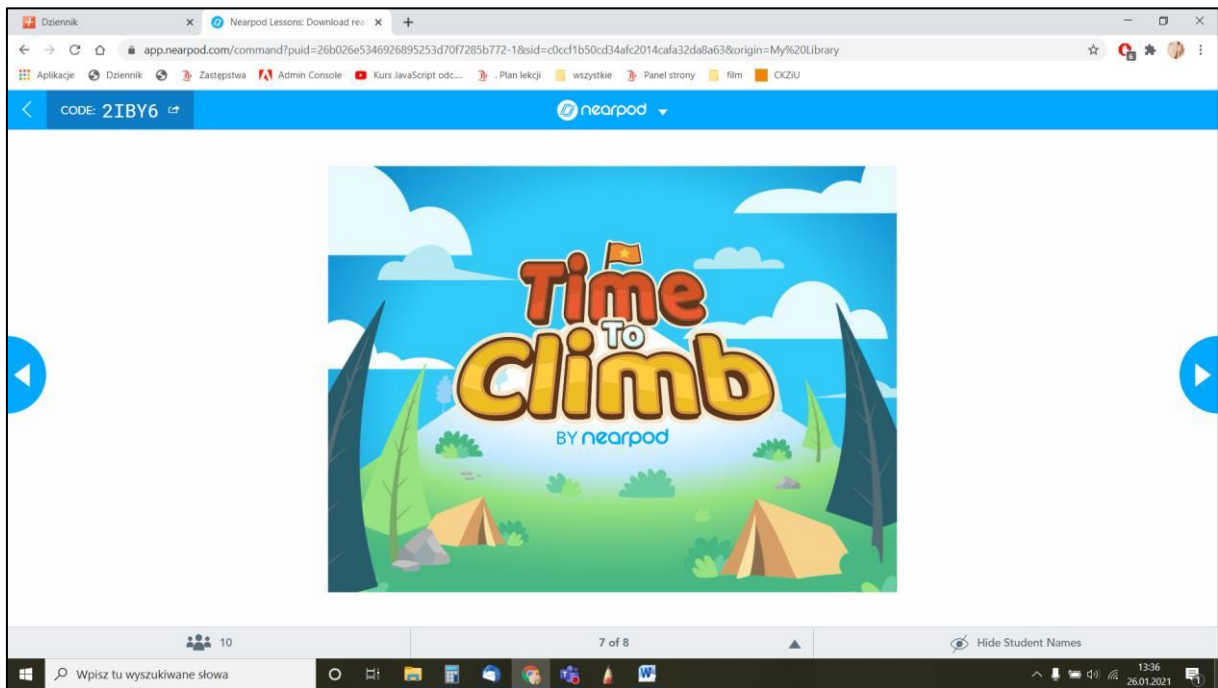


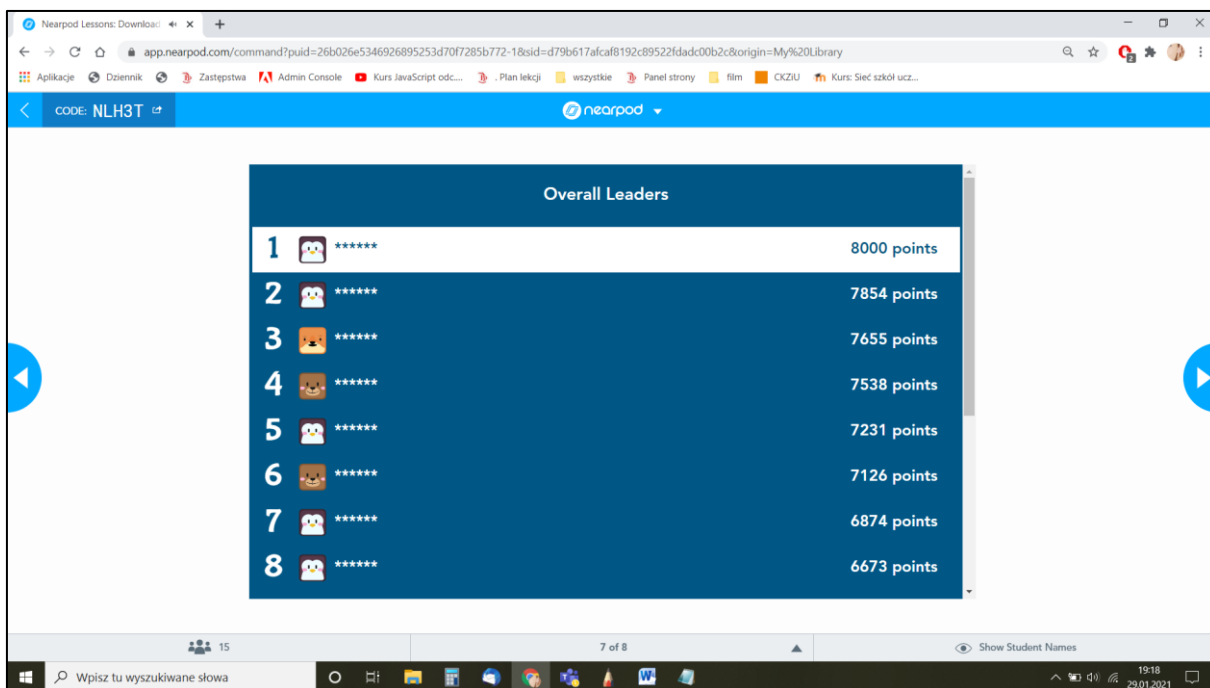
Prawidłowe odpowiedzi:



Zadanie 7

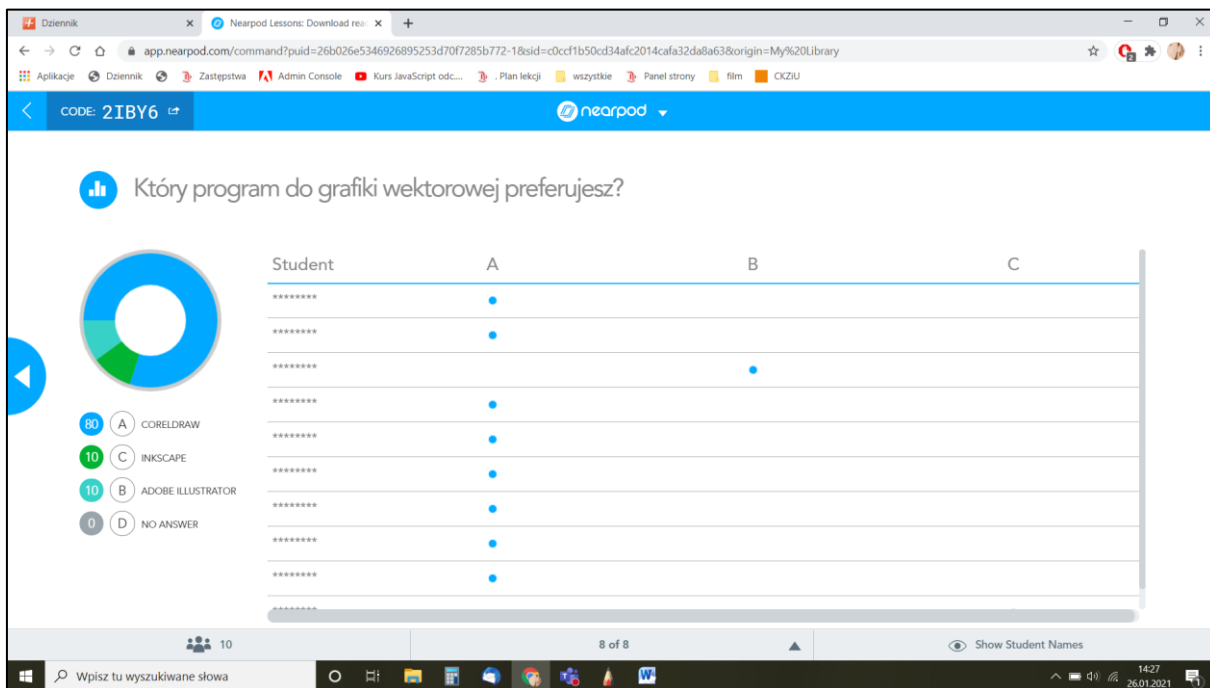
Wspinaczka – odpowiadanie na pytania testowe.





Zadanie 8

Głosowanie – który program do grafiki wektorowej preferujesz? Uczniowie zdecydowanie wybrali CorelDRAW.



Podsumowanie:

Uczniowie stwierdzili, że forma powtórzenia materiału z zakresu grafiki wektorowej jest ciekawa. Zdecydowanie wolą aktywności Nearpada od testów online, czy kartkówek.