

Scenariusz zajęć

Prowadzący: Katarzyna Maryjusz

Klasa: 2TB, Technik grafiki i poligrafii cyfrowej 311943

Temat: Grafika wektorowa – powtórzenie

Data: 29.01.2021

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:

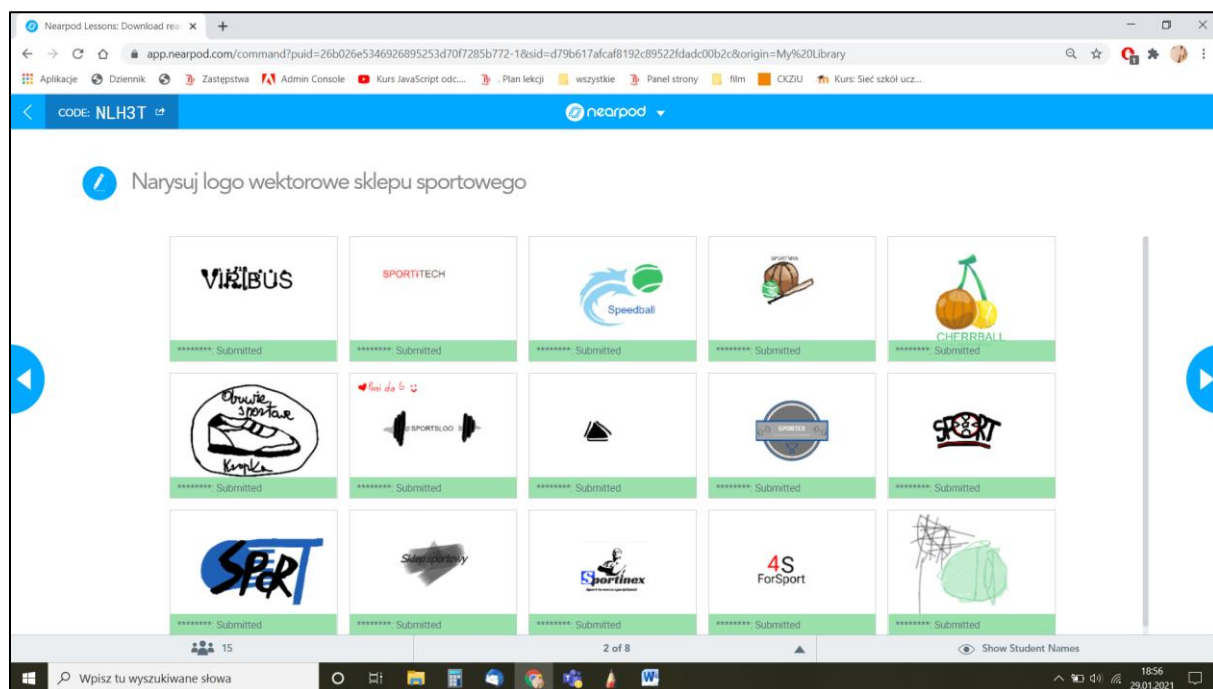
Aplikacje online wykorzystywane podczas nauczania na odległość.

Przebieg zajęć

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

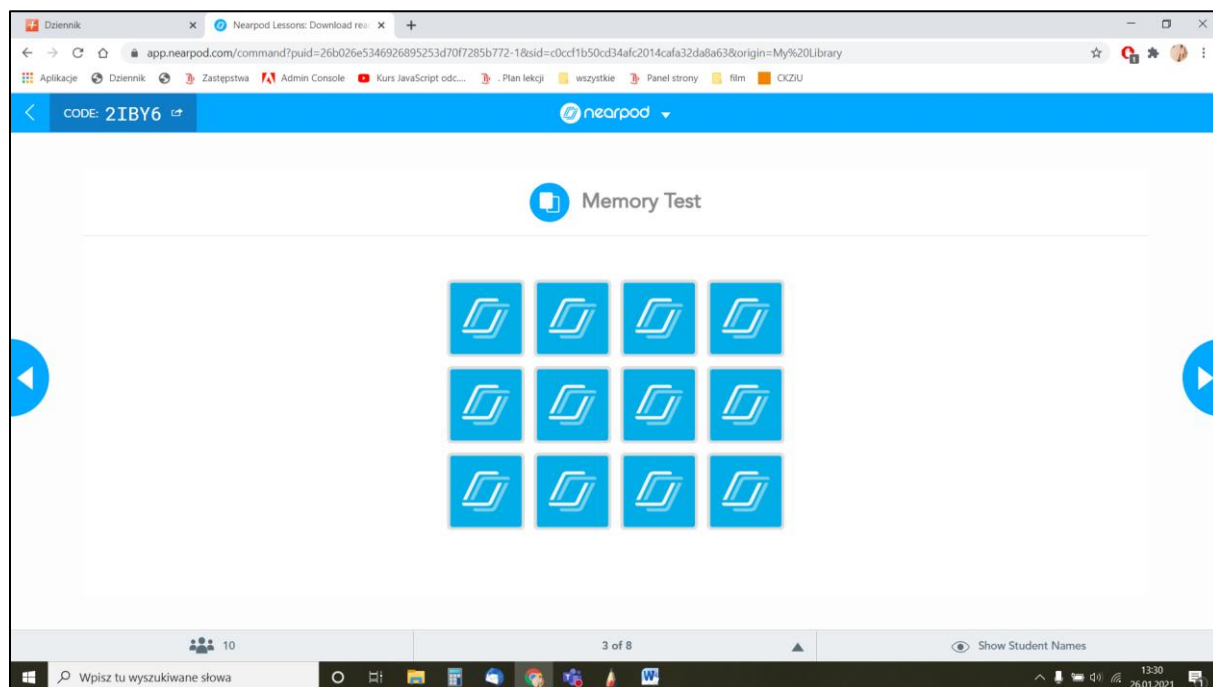
Zadanie 1

Narysuj logo sklepu sportowego



Zadanie 2

Memory – uczniowie zapamiętują dwie identyczne ilustracje i je wybierają.

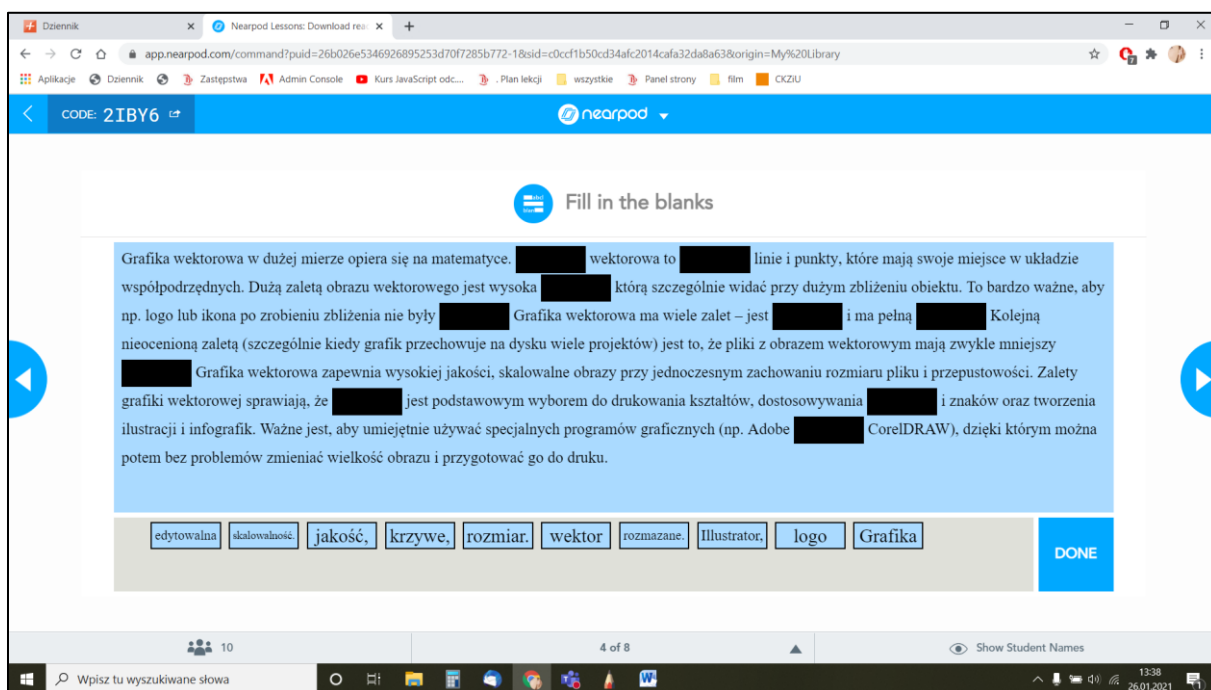


Zadanie 3

Uzupełnianie tekstu z lukami:

Grafika wektorowa w dużej mierze opiera się na matematyce. Grafika wektorowa to krzywe, linie i punkty, które mają swoje miejsce w układzie współrzędnych. Dużą zaletą obrazu

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.



Zadanie 4

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

Grafika wektorowa ma zastosowanie do.....

Student	Answer	PARTICIPATION 100%
*****	tworzenia logo, banerów, dużych billboardów, wizytówek plakatów na większą oraz mniejszą skalę.	
*****	projektowania systemu identyfikacji firmowej	
*****	tworzenia map i planów	
*****	tworzenia rysunków, geometrii, tworzenia logo	
*****	tworzenia logotypów	
*****	np. grafik trójwymiarowych, na przykład geometrii.	
*****	logo herby flagi komiksy schematy naukowe i techniczne	
*****	tworzenia logotypów, stosowane są w fontach	
*****	Jest stosowana do tworzenia loga, również jest stosowana do tworzenia map i planów	
*****	robienia logo, kasetonów, przygotowywania publikacji, efektów specjalnych w filmach, tworzenia gi...	

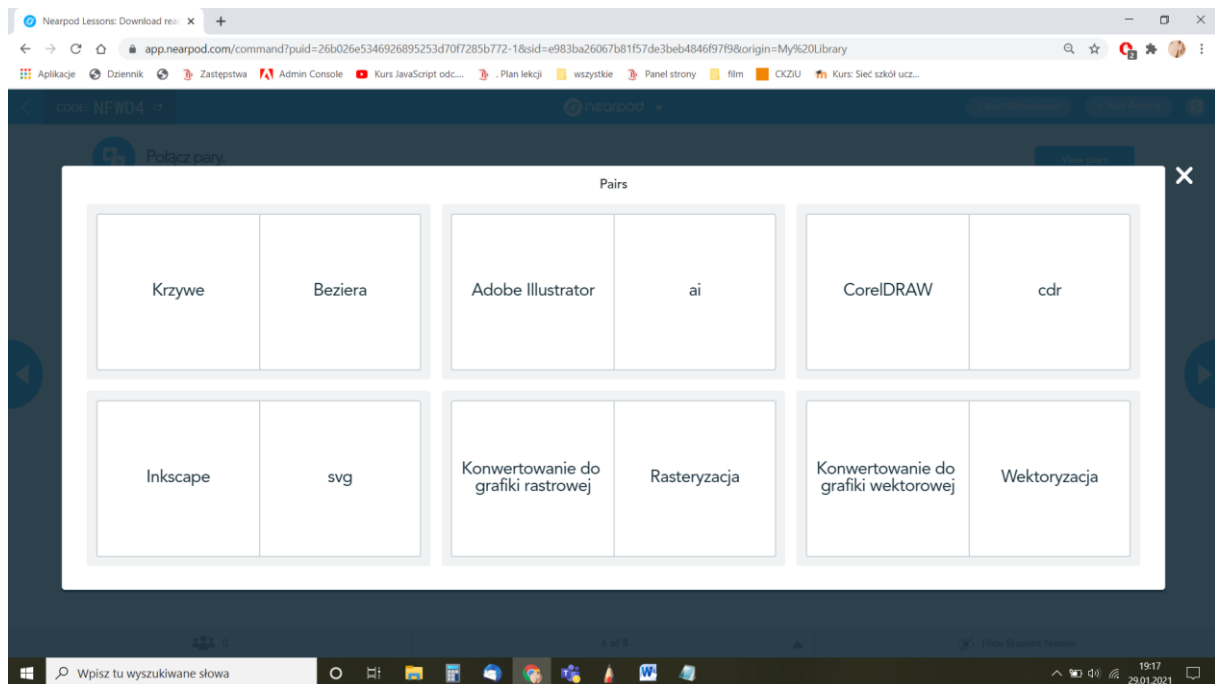
Zadanie 6

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

Połącz pary

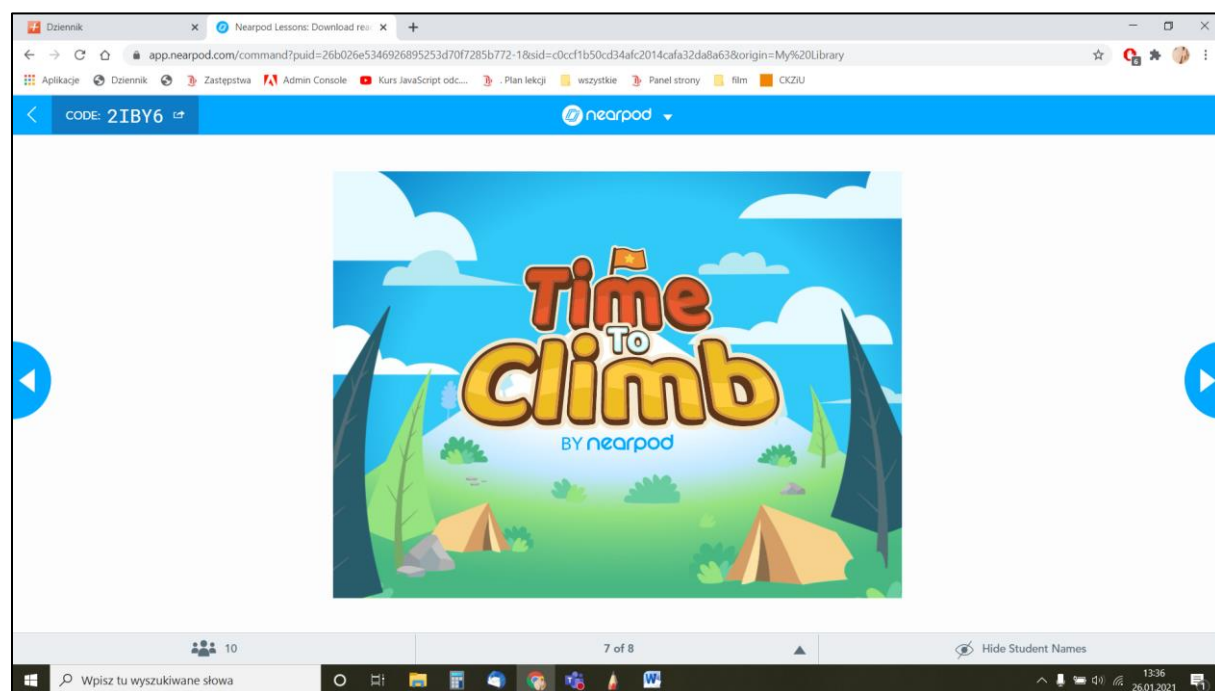
Pairs					
Krzywe	Beziera	Adobe Illustrator	ai	CorelDRAW	cdr
Inkscape	svg	Konwertowanie do grafiki rastrowej	Rasteryzacja	Konwertowanie do grafiki wektorowej	Wektoryzacja

Prawidłowe odpowiedzi:



Zadanie 7

Wspinaczka – odpowiadanie na pytania testowe.



Overall Leaders

Rank	Student	Points
1	*****	8000 points
2	*****	7854 points
3	*****	7655 points
4	*****	7538 points
5	*****	7231 points
6	*****	7126 points
7	*****	6874 points
8	*****	6673 points

Navigation bar: CODE: NLH3T, nearpod logo, 15 students, 7 of 8 slides, Show Student Names.

Zadanie 8

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

Który program do grafiki wektorowej preferujesz?

Donut Chart Legend:

- 80% (A) CORELDRAW
- 10% (C) INKSCAPE
- 10% (B) ADOBE ILLUSTRATOR
- 0% (D) NO ANSWER

Student	A	B	C
*****	•		
*****	•		
*****		•	
*****	•		
*****	•		
*****	•		
*****	•		
*****	•		

Navigation bar: CODE: 2IBY6, nearpod logo, 10 students, 8 of 8 slides, Show Student Names.

Podsumowanie:

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