KARTA NAUCZYCIELA

Temat lekcji:

Tworzymy animację 3D

Nazwa aplikacji:
ANIMATE ME

1. CELE LEKCJI:

Cel główny:
Rozwój kompetencji technologiczno- informatycznych w zakresie tworzenia animacji 3D.

Cele szczegółowe:
- Poznanie zasad działania animacji;
-Rozwijanie umiejętności tworzenia animacji 3D z wykorzystaniem wybranej aplikacji;
-Rozróżnianie animacji 3D i animacji poklatkowej;
-Poznawanie funkcji układu kostno -szkieletowego w organizmie człowieka;
-Rozumienie pojęć „kręgowce", „bezkręgowce";
-Podkreślenie roli ruchu dla zdrowia organizmu.

2. WYKORZYSTYWANE NARZĘDZIA CYFROWE:

Aplikacja: ANIMATE ME -iOS, Android

3. TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ

Podane treści są zgodne numerycznie i literalnie z Rozporządzeniem MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.

Treści główne (związane z realizacją zamierzonych celów):	Treści dodatkowe (realizowane w ramach integrowania treści z różnych obszarów edukacji):
VII. Edukacja informatyczna 1.Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. 2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera iinnych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;	**I Edukacja polonistyczna** 1.Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń: 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie; 2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi; 5) słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiadania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę. 2. Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń: 2) formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia; 3) wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym; 7) dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy; **II. Edukacja matematyczna**

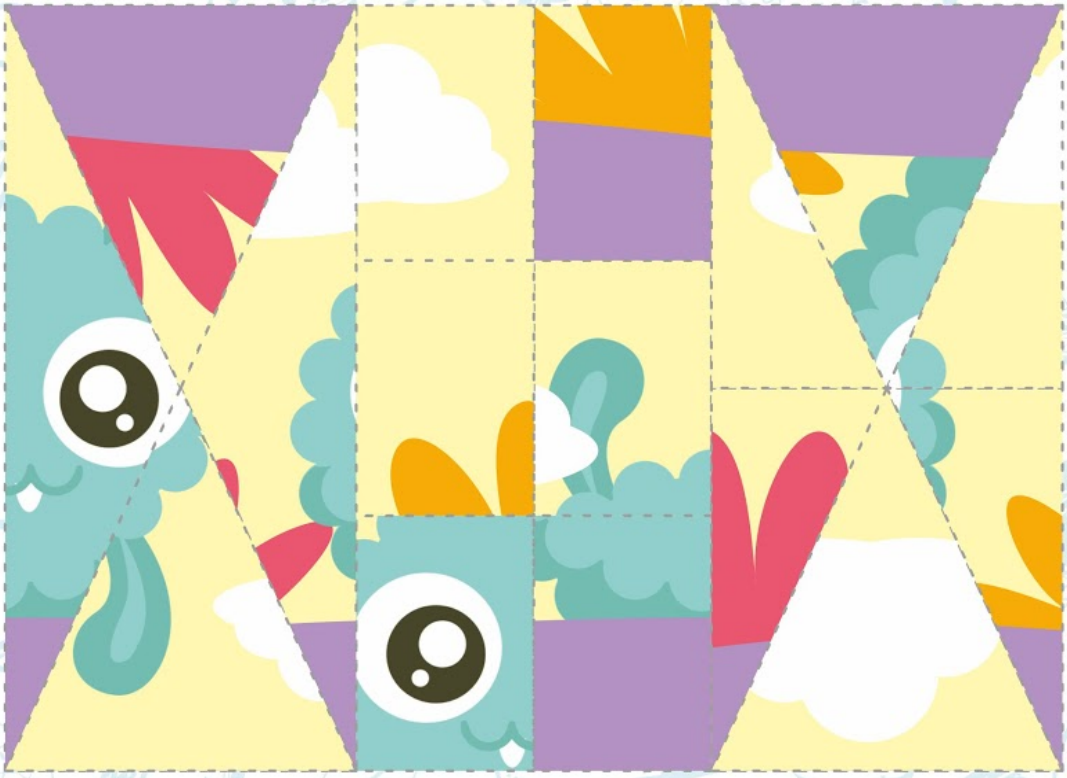
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania; 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; 2. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń: 9) tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory. **IX Wychowanie fizyczne** 1. Osiągnięcia w zakresie utrzymania higieny osobistej i zdrowia. Uczeń: 3) wyjaśnia znaczenie ruchu w procesie utrzymania zdrowia; 4) przygotowuje we właściwych sytuacjach i w odpowiedni sposób swoje ciało do wykonywania ruchu;	1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych. Uczeń: 1) określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni; określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób; określa położenie przedmiotu na prawo/na lewo od osoby widzianej z przodu (także przedstawionej na fotografii czy obrazku); 6. Osiągnięcia w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji. Uczeń: 1) klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno-przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy; dostrzega rytm w środowisku przyrodniczym, sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka, obecnych w środowisku dziecka; **III Edukacja społeczna** 1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska społecznego. Uczeń: 2) identyfikuje się z grupą społeczną, do której należy: rodzina, klasa w szkole, drużyna sportowa, społeczność lokalna, naród; respektuje normy i reguły postępowania w tych grupach; 3) przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania w odniesieniu do przyjętych norm i zasad; 10) wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii. ??? **V. Edukacja plastyczna** 1. Osiągnięcia w zakresie percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń. Uczeń: 1) wyróżnia w obrazach, ilustracjach, impresjach plastycznych, plakatach, na fotografiach:A)kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe, C) barwę, walor różnych barw, różnice walorowe w zakresie jednej D) cechy charakterystyczne i indywidualne ludzi w zależności od wieku, płci, typu budowy; cechy charakterystyczne zwierząt, różnice w budowie, kształcie, ubarwieniu, sposobach poruszania się; 2. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń: 1) rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem; 2) maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli; 3) wydziera, wycina, składa, przylepia, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, makulaturę, karton, ścinki tekstylne itp.; 6) wykonuje prace, modele, rekwizyty, impresje plastyczne potrzebne do aktywności artystycznej i naukowej; 9) tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory. **VI. Edukacja techniczna** 1. Osiągnięcia w zakresie organizacji pracy. Uczeń: 1) planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie; 4) organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych **IV Edukacja przyrodnicza** 2. Osiągnięcia w zakresie funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i odpoczynku. Uczeń: 6) wymienia wartości odżywcze produktów żywnościowych; ma świadomość znaczenia odpowiedniej diety dla utrzymania zdrowia, ogranicza spożywanie posiłków o niskich wartościach odżywczych i niezdrowych, zachowuje umiar w spożywaniu produktów słodzonych, zna konsekwencje zjadania ich w nadmiarze; 13) stosuje zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń cyfrowych, rozumie i respektuje ograniczenia związane z czasem pracy z takimi urządzeniami, oraz stosuje zasady netykiety; 15) ma świadomość pozytywnego znaczenia technologii w życiu człowieka.

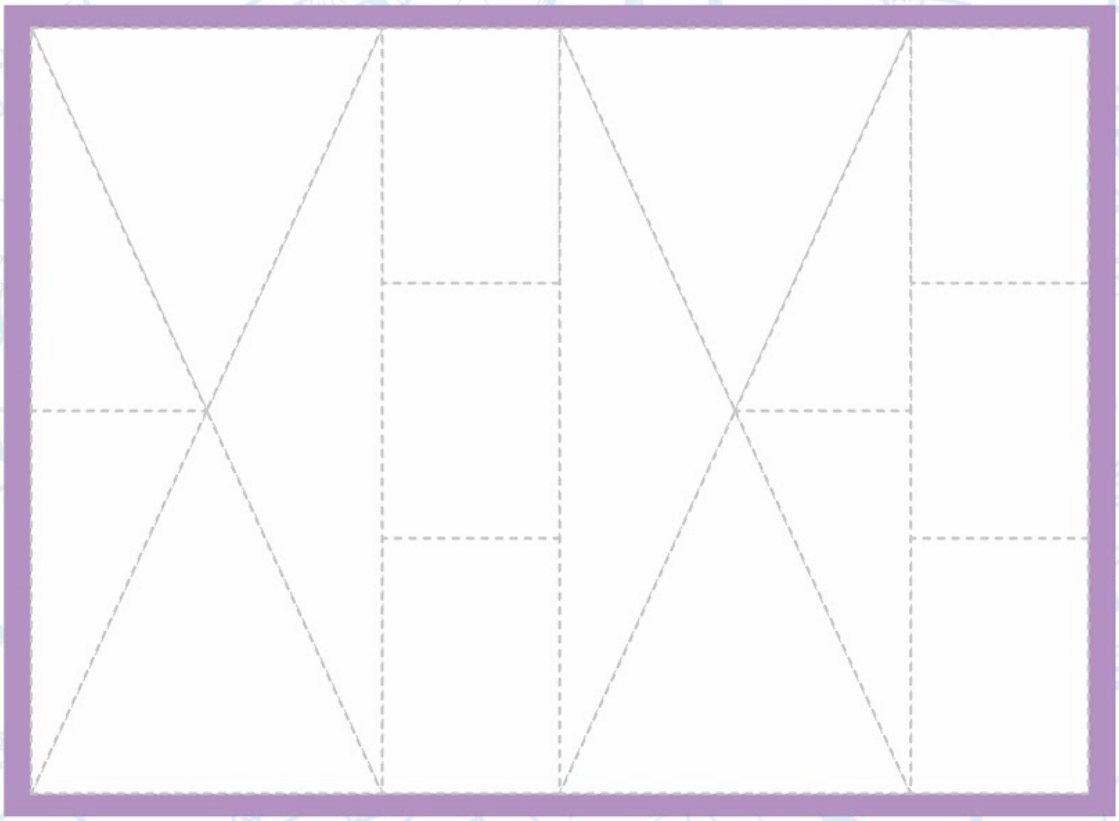
Wiadomość od Pana Tableta przed lekcją do przeczytania Twojej klasie:

Witajcie! Nazywam się Pan Tablet i wkrótce wybieram się na lekcję do waszej klasy. Chcę zabrać was w niezwykłą podróż, podczas której nauczycie się wielu nowych rzeczy! Tak, wiem, że nauka czasami bywa nudna. Obiecuję wam jednak, że nasza lekcja to będzie też świetna zabawa! Bohaterem zajęć będzie mały stworek. Jeśli chcecie go poznać, wykonajcie zadania, które dla Was przygotowałem. Nie mogę się już doczekać, żeby Was poznać! Do zobaczenia za.....dni.

Pan Tablet

Wytnij starannie elementy układanki i naklej je we właściwych miejscach w ramce poniżej.

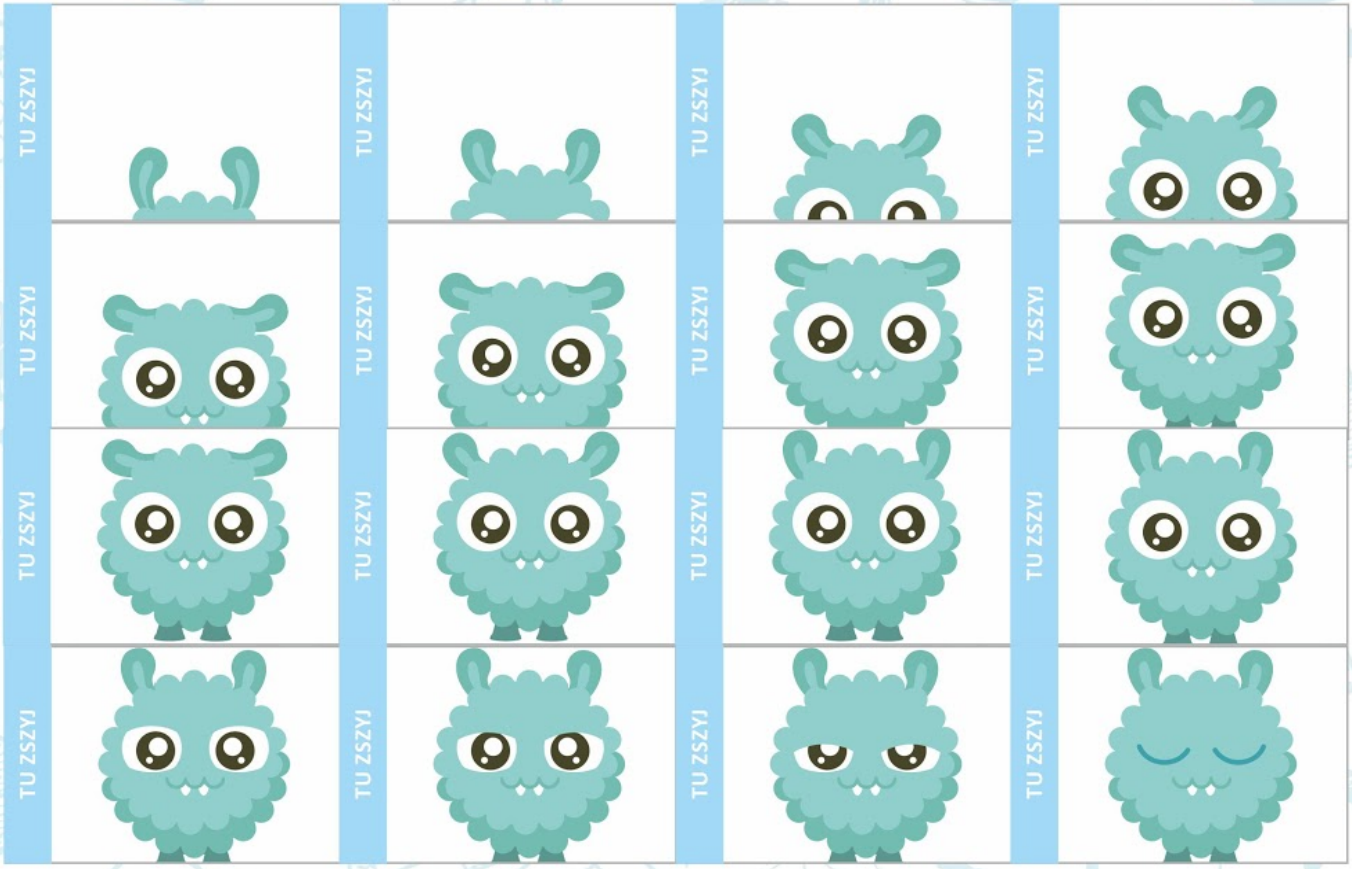




Rozwiąż rebus, a poznasz imię bohatera lekcji z Panem Tabletem.

~~SNEK~~ K=CH ~~APKA~~

Załącznik 2

Dziękuję ci, że pomogłeś rozruszać moich przyjaciół.
Ruch i zdrowa dieta są niezwykle ważne dla zdrowia organizmu.
Sprawdź swoją wiedzę dotyczącą troski o zdrowie w umieszczonym poniżej quizie.
Wytnij elementy gry. Odczytaj kod z pola start i postępuj zgodnie
z umieszczonymi w kolejnych kodach instrukcjami.

Czy wiesz, że można stworzyć film z papieru?
Wytnij elementy książeczki i ułóż w kolejność (numery stron znajdują się z tyłu).
Następnie połącz za pomocą zszywacza strony książeczki.
Kiedy będziesz przewijał je szybko, zobaczysz jak bohater porusza się.
Powstanie seria obrazkowych scen tworzących animowany filmik.