

Lekcja 1 (Temat 1): Zastosowania komputera

1. Nauczyciel przedstawia krótko organizację zajęć informatyki.
2. Nauczyciel inicjuje dyskusję na temat „Bez komputera coraz trudniej...”. Uczniowie próbują podawać przykłady różnych zastosowań komputera.
3. Nauczyciel omawia krótko wykorzystanie komputera w pracy architekta. Uczniowie oglądają projekt elewacji domu (rys. 3, str. 10).
4. Uczniowie samodzielnie zapoznają się z fragmentem tekstu na temat projektowania wafli do lodów (str. 11). Jeden z uczniów omawia krótko, jak projektuje się wafelki do lodów z wykorzystaniem programu komputerowego.
5. Nauczyciel prezentuje przykładowe obrazy utworzone przez komputer (fraktale) lub za jego pomocą (fotomontaże). W tym celu korzysta z plików zapisanych na CD lub z własnych zbiorów. Wyjaśnia także, czym jest fraktal¹ i na czym polega fotomontaż². Najlepiej do pokazu wykorzystać projektor multimedialny, ponieważ na większym ekranie uczniowie łatwiej zauważą podstawową własność fraktali: dowolny fragment figury wygląda jak jej pomniejszona całość. Jeśli szkoła nie dysponuje projektorem, można pokazać obrazy na monitorze komputera (jednym lub kilku).
6. Nauczyciel inicjuje dyskusję na temat możliwości programów graficznych. Należy wziąć pod uwagę, że niektórzy uczniowie znają już program Paint, więc mogą opowiedzieć, czym różni się rysowanie na kartce od tworzenia rysunku w programie graficznym.
7. Nauczyciel wyjaśnia, w jaki sposób komputer może pomóc w diagnozowaniu stanu zdrowia pacjenta. Krótko wyjaśnia, czym jest tomografia komputerowa. Poleca równocześnie obejrzenie rysunku 5 (str.11).

Notatka z lekcji

Komputer wyręcza człowieka w pracy, ale jeszcze nie zastępuje jego twórczej myśli.

Do wykonania określonych czynności na komputerze niezbędne są odpowiednie programy komputerowe.

Komputer pomaga w pracy

Lp.	zawód	czynność
1.	architekt	projektowanie obiektów (domów, mostów)
2.	grafik komputerowy	tworzenie i przetwarzanie obrazów
3.	biblioteka	porządkowanie i wypożyczanie książek
4	lekarz	diagnozowanie chorób

¹ Więcej na temat fraktali zob.: G. Koba, *Informatyka dla liceum ogólnokształcącego. Część 2*, Migra, Wrocław 2004, s. 52-55.

² Więcej na temat fotomontaży zob.: G. Koba, *Informatyka dla liceum ogólnokształcącego. Część 1*, Migra, Wrocław 2003, s. 206-207.

Uwagi:

- Uczniowie rysują w zeszycie tabelkę, do której wpisują przykłady różnych zastosowań komputera. Powinni zaplanować od razu tabelkę na całą stronę i na większą liczbę wierszy (co najmniej 10). Na kolejnych lekcjach z tego tematu będą ją uzupełniać.
- Jeśli uczniowie nie zdążą narysować i uzupełnić tabelki, będą mogli zrobić to na następnej lekcji z tego tematu.

Ocena

Należy ocenić uczniów za aktywność, m.in. udział w dyskusji. Można wstawić plusy lub, jeśli jacyś uczniowie wykażą się szczególną wiedzą na temat zastosowań komputerów, oceny. Oczywiście nie należy wstawiać jeszcze ocen negatywnych.

Zadanie domowe

Przeczytanie treści tematu 1 (str. 8-12), przygotowanie ustnej odpowiedzi na pytania 1 i 2 (str. 18).

Uczniom zainteresowanym polecić przygotowanie odpowiedzi na pytanie 5 (str. 18) oraz dodanie do tabeli trzech kolejnych wierszy (uczniowie mogą samodzielnie przeczytać w podręczniku dalszą część tematu lub podać własne przykłady). Jednemu z uczniów można polecić przeczytanie fragmentu dotyczącego filmów animowanych (str. 13) i samodzielne przygotowanie wypowiedzi na ten temat. Uczeń wykonujący to zadanie może też przynieść prywatne płyty DVD z filmami animowanymi.