

# *Widzenie Świata*

*między obrazem a informacją*

Innowacja pedagogiczna realizowana w ramach przedmiotów  
informatyka, kółko informatyczne, plastyka  
oraz w pracy Samorządu Uczniowskiego

Opracowanie mgr Alicja Miesiączek

Gimnazjum im. prof. Stefana Myczkowskiego w Czarnej  
38-710 Czarna  
tel. (013) 4619045  
e-mail gimczar1@op.pl

## **Uchwała Rady Pedagogicznej**

### **Podstawa programowa**

*Informatyka 2000* nr dopuszczenia DKW-4014-56/99,  
*Plastyka dla kl I-III Gimnazjum* S.K. Stopczyk, B. Naubert nr dopuszczenia DKW-4014-157/99.

### **Cele wprowadzenia innowacji:**

W dobie szybko rozwijającej się TI, jej upowszechnieniu we wszystkich dziedzinach życia oraz dostępności innowacja ma na celu:

- kształtowanie szeroko pojętej kultury korzystania z TI jako jednego ze środków twórczego rozwoju ucznia,
- stworzenie uczniom warunków do nabywania umiejętności skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego punktu widzenia, rozwoju postawy twórczej,
- dostrzegania związków między różnymi dziedzinami życia ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk we współczesnych sztukach plastycznych wykorzystujących TI,

### **Cele edukacyjne:**

- rozumienie wpływu TI na życie jednostki, najbliższego otoczenia i społeczeństwa,
- wykorzystanie TI w różnych formach działalności i dziedzinach zawodowych,
- korzystanie z różnych źródeł informacji i sposobów komunikowania się,
- kształtowanie aktywności twórczej, kreatywność i ekspresji własnej,
- wartościowanie obecnych wokół ucznia zjawisk z zakresu sztuk plastycznych,
- kształtowanie poczucia wartości i znaczenia dziedzictwa kulturowego oraz odpowiedzialności za jego trwanie,
- przygotowanie do życia w „cywilizacji obrazu”.

## **Opis zasad wprowadzenia innowacji z zajęć edukacyjnych informatyka i plastyka**

### **Dostępność zajęć**

- innowacja obejmuje wybrane zajęcia edukacyjne tj. informatykę i plastykę,
- dodatkowa godzina informatyki z godzin do dyspozycji dyrektora w klasie III,
- dodatkowe 0,5 godziny na etapie edukacyjnym – plastyki,
- zajęcia kółka informatycznego prowadzone społecznie,
- warsztaty i spotkania Samorządu Uczniowskiego prowadzone społecznie,
- dostosowanie programu do potrzeb i zainteresowań uczniów,

### **Pracownia**

- 15 stanowiskowa pracownia komputerowa,
- dostęp do Internetu, sieć radiowa na 10 komputerach,
- komputery PC i Mac.
- pracownia plastyczna,

### **Podręczniki**

M. Mordaka współpraca J. Lipski *Informatyka 2000 Podręcznik dla gimnazjum I rok nauki*, nr dopuszczenia 298/00,

M. Mordaka, współpraca J. Lipski, M. Gulgowski *Informatyka 2000 Podręcznik dla gimnazjum II rok nauki*, nr dopuszczenia 239/01,

S.K. Stopczyk *Plastyka 1*, nr dopuszczenia 8/00,

S.K. Stopczyk *Plastyka 2*, nr dopuszczenia 32/00,

S.K. Stopczyk *Plastyka 3*, nr dopuszczenia 250/00.

### **Kwalifikacje nauczyciela**

- studia magisterskie wychowanie plastyczne WSP Kraków, 1997 r.,
- studia podyplomowe w zakresie „Nauczanie informatyki w szkole – studia kwalifikacyjne” UR w Rzeszowie, 2002 r.,
- kurs „Podstawowe elementy Internetu” w ramach programu „Pracownia internetowa w każdej gminie”, 1999r.,
- kurs „Podstawy Internetu w dydaktyce”, 2000 r.,
- certyfikat lidera programu „Intel Nauczanie ku Przyszłości”, 2003 r.,

## **Treści kształcenia:**

- etyka i zagadnienia prawne związane z ochroną własności intelektualnej i ochroną danych,
- posługiwanie się urządzeniami medialnymi,
- porównanie sposobów tworzenia obrazu cyfrowego (karta graficzna, monitor, programy graficzne, drukarki) a obrazu w sztuce (środki wyrazu plastycznego, techniki, materiały i narzędzia), rola twórcy,
- korzystanie z multimedialnych źródeł informacji,
- zasady komunikowania się i współdziałania w pracy przy komputerze,
- zastosowanie komputera jako narzędzia dostępu do rozproszonych źródeł informacji i komunikacji na odległość, analiza wiarygodności przekazów informatycznych w zakresie treści i formy,
- korzystanie z możliwości TI do wzbogacania uczenia się,
- stosowanie środków wyrazu plastycznego, posługiwanie się współczesnym językiem plastyki a dzięki temu ocena i wartościowanie zjawisk współczesnych,
- kształtowanie otoczenia i form użytkowych, wykorzystania działalności twórczej jako sposobu wyrażania siebie,
- rozwój wyobraźni plastycznej, umiejętności kreatywnego przetwarzania idei, form, materiałów,
- budzenie tolerancji na różne postawy artystyczne, rozwijanie samodzielnej obserwacji i oceny różnorodnych form aktywności twórczej,
- odkrywanie wpływu sztuki jako czynnika życia społecznego, element towarzyszący takim dziedzinom jak komunikacja, informacja, kultura masowa,
- odczytywanie znaków, symboli, metafor transmitowanych przez media i reklamę,
- rozwijanie zainteresowań miejscami związanymi z popularyzowaniem dóbr kultury, budzenie potrzeby poznania i uczestnictwa w życiu kulturalnym regionu, kraju, Europy,

## **Zadania:**

- redagowanie tekstów, tworzenie rysunków, tworzenie dokumentów zawierających teksty, grafikę, tabele,
- projektowanie i wykonanie prezentacji multimedialnych,
- prowadzenie szkolnej witryny www,
- tworzenie małej poligrafii (gazetka szkolna, plakaty, zaproszenia, dyplomy),
- porozumiewanie się i prowadzenie współpracy za pomocą TI w projektach międzyprzedmiotowych, międzyszkolnych w trakcie wykonywania zadań z różnych przedmiotów,
- przygotowanie i realizacja projektów, zbieranie i analiza informacji na tematy bieżących wydarzeń artystycznych, społecznych,
- przygotowanie do udziału w konkursach i olimpiadach informatycznych lub wykorzystujących TI,
- przygotowanie do egzaminów na ECDL,
- uwzględnienie środków wyrazu plastycznego takich jak kompozycja, jedność elementu graficznego i literniczego, barwa, w projektach wykorzystujących TI,
- tworzenie grafiki cyfrowej, przetwarzanie obrazu,
- wykorzystanie TI do prezentowania twórczości plastycznej uczniów,

## **Diagnoza**

Diagnozę poprzedzającą wprowadzenie innowacji oparto na:

Analizie podstawy programowej z przedmiotów informatyka i plastyka.

Analizie programów *Informatyka 2000*, oraz *Plastyka dla kl I-III Gimnazjum S.K.* Stopczyk, B. Naubert.

Analizie bazy lokalowej i sprzętowej.

Analizie kwalifikacji nauczyciela.

Analizie zainteresowań uczniów.

## **Przewidywane efekty**

Wprowadzenie innowacji przewiduje opanowanie przez uczniów następujących umiejętności:

- kształtowanie szeroko pojętej kultury korzystania z TI jako jednego ze środków twórczego rozwoju ucznia,
- stworzenie uczniom warunków do nabywania umiejętności skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego punktu widzenia, rozwoju postawy twórczej,
- dostrzegania związków między różnymi dziedzinami życia ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk we współczesnych sztukach plastycznych wykorzystujących TI,

## **Sposoby ewaluacji**