



SZKOŁA DLA INNOWATORA



Fundusze Europejskie
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



Projektuję logo

Karta zadania nr 25 (możliwa praca zdalna) dla nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Scharakteryzujesz pojęcie logo.
- ✓ Poznasz proces tworzenia logo.
- ✓ Poznasz znaczenie znaku graficznego.
- ✓ Zaprojektujesz logo.

Kryteria sukcesu

- ✓ Wyjaśniasz pojęcie logo.
- ✓ Opiszysz proces tworzenia logo.
- ✓ Podajesz ważne cechy logo.
- ✓ Projektujesz logo na papierze.
- ✓ Posługujesz się szablonem do tworzenia dyktanda graficznego.



Zagadnienia z informatyki

- ✓ kodowanie informacji w sieci

Zagadnienia z plastyki

- ✓ znaczenie, charakterystyczne cechy znaku graficznego
- ✓ projektowanie logo



Odniesienia do podstawy programowej z informatyki

- ✓ I.5. prezentuje przykłady zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów

Odniesienia do podstawy programowej z plastyki

- ✓ II.4. projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat)

Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIEJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	KADROWANIE PROBLEMÓW	tworzenie ram pojęciowych, parametrów i punktów odniesienia dla mglistych i abstrakcyjnych pojęć	tworzenie logo firmy
	POWSTAWANIE POMYSŁÓW	tworzenie pomysłów i rozwijanie pomysłów własnych oraz innych	generowanie pomysłów na logo firmy
ZARZĄDZANIE SOBĄ	WIZUALIZACJA PROBLEMU I ROZWIJANIE WYOBRAŹNI POPRAZ PRZYDATNE METAFORY	wyjaśnianie i nadawanie sensu światu dzięki komunikacji pośredniej, w tym metaforom, rysunkom, schematom	tworzenie logo firmy



Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

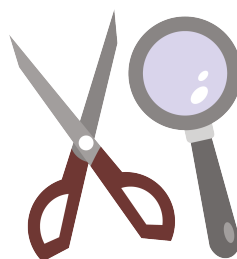
- ✓ karta zadania „Projektuję logo”
- ✓ kartki, pisaki, kredki
- ✓ pokratkowany papier (kratka o boku 1 cm)
- ✓ komputer z dostępem do Internetu

Wyniki

Uczeń/uczennica zaprojektuje logo dla małej, rodzinnej, lokalnej firmy.

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.



Aktywność 1

Uczeń/uczennica zapoznaje się z informacjami na temat logo.
Poznaje znaki graficzne dużych, znanych firm: Coca-Cola, Apple, Citroën.

(krok 1, karta zadania „Projektuję logo”)

Wskazówki

Uczniowie/uczennice mogą rozwiązywać zadanie w parach.

Aktywność 2

Uczeń/uczennica krótko opisuje firmę, dla której będzie tworzyć logo: czym się zajmuje, kto jest jej klientem. Firma może istnieć naprawdę, może też być wymyślona przez ucznia/uczennicę.

(krok 2, karta zadania „Projektuję logo”)



Aktywność 3

Uczeń/uczennica, uwzględniając to, czym ma się zajmować firma, projektuje dla niej logo. Dopasowuje kolor i kształt znaku graficznego, słownego lub graficzno-słownego. Wykonuje projekt kredkami lub ołówkiem na pokratkowanym papierze (kratki o boku 1 cm).

(krok 3, karta zadania „Projektuję logo”)

Aktywność 4

Uczeń/uczennica wykonuje logo firmy w formie dyktanda graficznego. Korzysta ze strony internetowej <http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator.html>.

Na oddzielnej kartce zapisuje kod do swojego obrazka.

(krok 4, karta zadania „Projektuję logo”)



Aktywność 5

Uczeń/uczennica daje kartkę z kodami koledze lub koleżance, rodzicowi lub rodzeństwu. Prosi o odwzorowanie jej/jego obrazka na stronie <http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator.html>.

Sprawdza, czy w kodzie projektu nie ma błędów. Jeżeli jakiś jest, poprawia go. Zapisuje kod do logo, które stworzył/stworzyła.

(krok 5, karta zadania „Projektuję logo”)

Wskazówki

Uczeń/uczennica może przygotować logo w programie Excel. Uruchamia nowy arkusz. Zaznacza kolumny od A do J i zmniejsza ich szerokość do 3, tak by komórki w arkuszu stały się kwadratami. Zaznacza obszar od A1 do J10 i wybiera obramowanie – wszystkie krawędzie. W ten sposób otrzymuje własną planszę do dyktanda graficznego.



Źródła:

- ✓ [https://www.ted.com/talks/ari wallach 3 ways to plan for the very long term#t-693780](https://www.ted.com/talks/ari_wallach_3_ways_to_plan_for_the_very_long_term#t-693780)
- ✓ <http://serwer1725132.home.pl/informatyka/algorytmy.html>
- ✓ www.informatyka.orawskie.pl/?pl_algorytmy,131
- ✓ <https://scratch.mit.edu/>

(dostęp: luty 2020 r.)



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne łączące treści z **dwóch przedmiotów: plastyki oraz informatyki**. Zadanie z **2. poziomu interdyscyplinarności**. Zagadnienia z plastyki i informatyki są połączone tak, aby otrzymać produkt – projekt logo wymyślonej lub rzeczywistej firmy. Ten związek nie jest silny. Można, na przykład, zrezygnować z wykonania projektu na komputerze i pozostawić jedynie treści z plastyki.

Nie ma wyraźnego problemu, na którym byłoby skoncentrowane zadanie. Z jednej strony jest to pojęcie *logo*, a z drugiej wykonywanie rysunków na siatce i odpowiednie kodowanie czynności, które trzeba wykonać.

Zadanie problemowe typu „**Stwórz coś oryginalnego**” – uczeń/uczennica tworzy logo firmy.

Zadanie z udziałem grafiki – interpretuje informacje podane w postaci grafiki (rysunek, schemat) oraz wykonuje grafikę (rysunek, schemat). Przekłada informacje z reprezentacji symbolicznej na graficzną i odwrotnie.

Zadanie eksperckie – korzysta z wiedzy eksperckiej z zakresu informatyki (rysunek na siatce) oraz plastyki (wykonanie rysunku). Część zadania to **zadanie dla nowicjusza/nowicjuszki** – cechy logo.

Kontekst zadania: zadanie dotyczy realnej sytuacji, z którą uczeń/uczennica ma bezpośredni kontakt (firmy rodzinne w środowisku ucznia/uczennicy). Sam kontekst zadania – wcielanie się w rolę projektanta/projektantki logo dla firmy – to sytuacja wymyślona.

Uczniowie/uczennice rozwiązują zadanie **indywidualnie** lub **w parach**.

Wprowadzasz w tematykę zadania. **Pomagasz** w razie potrzeby.

Komentarz

Zadanie może być rozwiązywane w ramach **Biura Pracy Indywidualnej, pracy zdalnej** lub **na lekcji** pod opieką nauczyciela/nauczycielki dowolnego przedmiotu.

Część zadania wymaga **udziału innych osób** (koleżanek, kolegów, rodziców, rodzeństwa). Uczeń/uczennica potrzebuje również **komputera** z dostępem do sieci internetowej.



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10/1
00-666 Warszawa
(22) 875 85 97 wew. 109
szkoladlainnowatora@ceo.org.pl
www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl