

## KONSPEKT ZAJĘĆ REWALIDACJI WSPOMAGANEJ KOMPUTEREM

1. Miejsce zajęć: pracownia komputerowa
2. Data: \_\_\_\_\_
3. Prowadzący: \_\_\_\_\_
4. Jednostka metodyczna: 2 lekcje (2 x 45 minut).
5. Temat: **Budowa portu lotniczego - składanie samolotów z papieru.**
6. Cele:
  - a) cel główny: przygotowanie dekoracji w pracowni komputerowej,
  - b) cele operacyjne:
    - rozwijanie orientacji przestrzennej
    - ćwiczenie koordynacji wzrokowo - ruchowej
    - rozwijanie umiejętności manualnych
7. Metody pracy: pogadanka, praca z komputerem, ćwiczenie praktyczne.
8. Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna.
9. Pomoce: pracownia komputerowa w minimalnej liczbie stanowisk - 1 komputer na dwójkę uczniów, program komputerowy „The Greatest Paper Ariplanes”, podręcznik składania papieru japońskiej sztuki origami, prace wykonane przez innych uczniów tą techniką na poprzednich zajęciach, papier do drukarki, kopie planów samolotów, kolorowy brystol, kredki lub mazaki, makiety budynków (do przypięcia na tablicy) wykonane przez uczniów na poprzednich zajęciach.
10. Przebieg zajęć:

### *I.*

1. Zajęcia wstępne: powitanie i sprawdzenie listy obecności.
2. Przypomnienie zasad pracy z komputerem.
3. Podział grupy na dwuosobowe zespoły robocze (przydział stanowisk komputerowych).

### *II.*

1. Podanie tematu zajęć: **Budowa portu lotniczego - składanie samolotów z papieru.**
2. Pogadanka: przypomnienie wiadomości na temat otrzymywania papieru, zagadnienia dotyczące ekologii (wykorzystywanie makulatury i innych surowców zwrotnych), przypomnienie techniki składania papieru (pokaz prac innych uczniów) ze zwrócenie szczególnej uwagi na dokładność pracy i estetykę wykonania. Pokaz przedmiotów wykonanych z papieru (fotografie z książki o origami).
3. Ustalenie celu zajęć: złożone samoloty po umieszczeniu na tablicy będą stanowiły dekorację pracowni komputerowej.

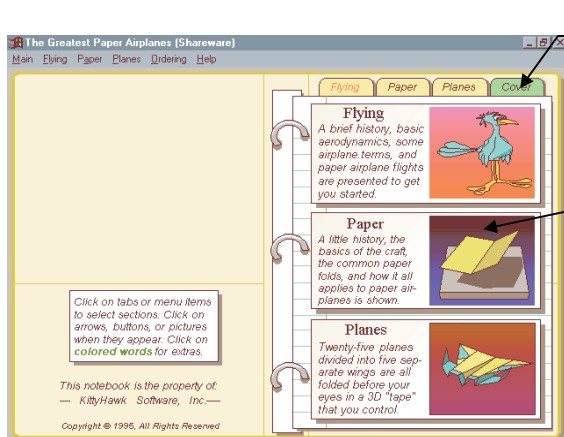
#### 4. Podanie planu organizacyjnego zajęć:

- A. Obejrzenie komputerowego podręcznika (początek pracy z programem).
- B. Wybranie modelu do składania: przez głosowanie w zespołach.
- C. Wydrukowanie planu samolotu.
- D. Ustalenie kryteriów oceny: dokładność wykonania, pomysł i estetyka pokolorowania samolotów.
- E. Kolorowanie planu samolotu według wzoru.
- F. Składanie samolotu razem z komputerem.
- G. Wystawa i ocena prac.

#### 5. Wykonanie zadania:

##### Instrukcja obsługi programu:

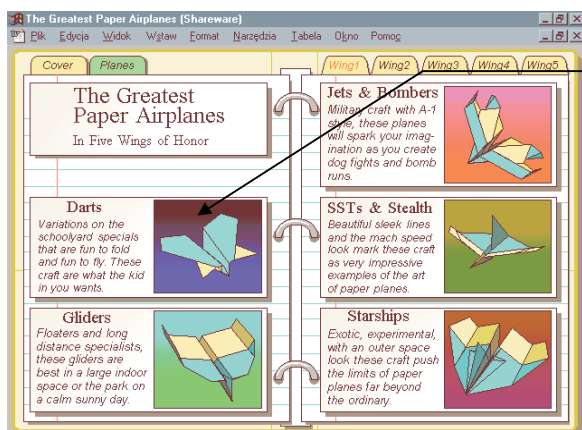
jest to komputerowy podręcznik, którego przeszukiwanie polega na przekładaniu kartek dotyczących lotnictwa, pochodzenia i otrzymywania papieru, składania samolotów (należy zwrócić uwagę na umieszczone animacje - rysunek przy kliknięciu myszą „ożywa” RYS. 2).



RYS. 1  
Przycisk COVER - powrót do pierwszej strony

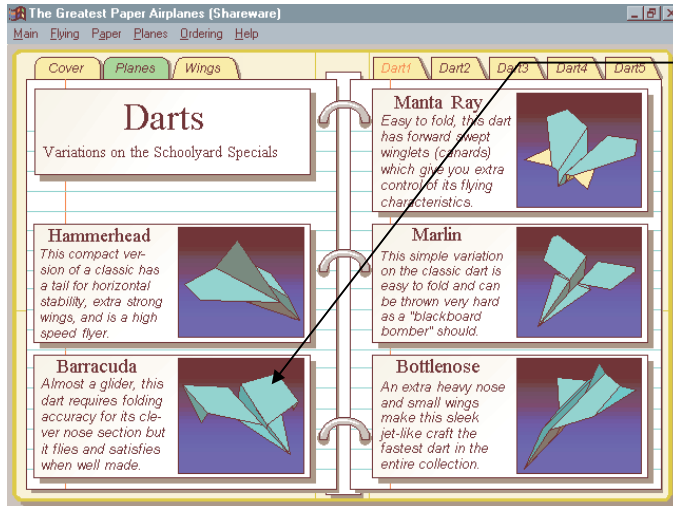
RYS. 2  
Pierwszy ekran programu: możliwość wyboru trzech części podręcznika.

Do przeglądania kartek służą również zakładki - COVER (RYS. 1); przenosi na początkową stronę książki. Po obejrzeniu wszystkich stron wybieramy samolot do składania PLANES a następnie DARTS (są to dostępne w tej wersji programu opcje do wykorzystania).



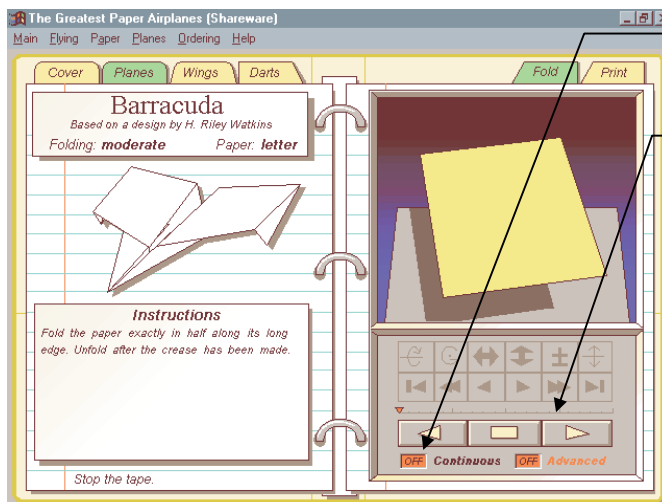
RYS. 3  
Tu wybieramy zestaw samolotów do składania (tylko ten zestaw jest aktywny w tej wersji programu).

Potem klikamy na zestaw DARTS (RYS. 3) i ukazuje się nam kolejna plansza z modelami samolotów do wyboru. Po wybraniu samolotu klikamy jego rysunek i przystępujemy do pracy np. Barracuda (RYS. 4).



RYS. 4  
Barracuda - kliknięcie tego rysunku uruchamia animację i przenosi do następnej strony

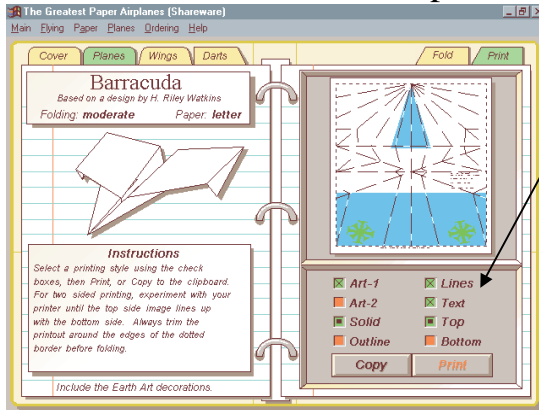
Włączenie przycisku 'Continous' (RYS. 5) w dolnym prawym rogu ekranu a następnie strzałki w prawo (tak jak w magnetowidzie) uruchamia wyświetlanie całej techniki składania wybranego samolotu (RYS. 6), 'Continous' jest wyłączony naciśnięcie strzałki powoduje jedynie złożenie kartki o jedno zgięcie dalej.



RYS. 5  
Przycisk 'Continous'

RYS. 6  
Przyciski do uruchamiania animacji.

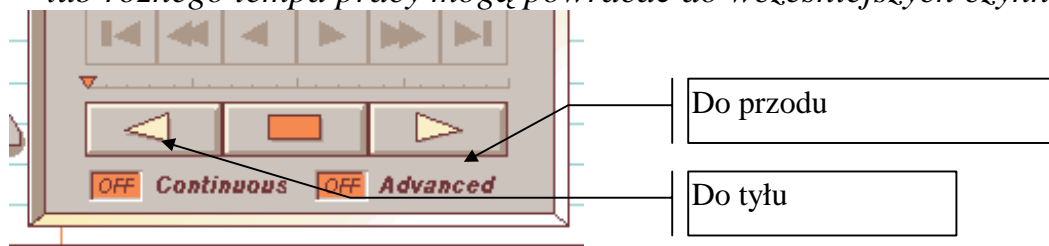
PRINT - otwiera opcję drukowania gotowej planszy do składania (istnieje możliwość wydrukowania planszy z liniami i bez oraz rysunków, które po złożeniu będą umieszczone na skrzydłach samolotu). Po wydrukowaniu przystępujemy do składania samolotu krok po kroku ze wskazówkami komputera.



Rys. 7  
Pole menu drukowania, możliwość wyboru wzoru, wydrukowania linii według, których należy składać samolot.

## 7. Uczniowie przystępują do pracy:

- A. Każdy zespół wybiera sobie samolot, następnie drukuje lub otrzymuje gotowe plansze do składania (przygotowane wcześniej przez nauczyciela). W pierwszym etapie uczniowie kolorują plansze zgodnie z własną inwencją lub według własnego uznania (program daje możliwość wydrukowania pokolorowanych planów, jednak wskazane jest wykonanie tej pracy przez uczniów).
- B. Uczniowie składają samoloty krok po kroku samodzielnie przetaczając przyciski na ekranie monitora za pomocą myszki, w przypadku niejasności lub różnego tempa pracy mogą powracać do wcześniejszych czynności.



- A. Każdy zespół, który wcześniej skończy pracę może złożyć jeszcze jeden model lub uzupełnić samolot w nowe elementy graficzne.
- B. Po skończeniu pracy przez wszystkie zespoły, cała grupa przygotowuje makietę lotniska z kolorowego brystolu (pasy startowe), makiety budynków.

## 8. Ocena:

Uczniowie układają swoje prace na pasie startowym lotniska (arkusz zielonego brystolu). Prace, wspólnie oceniają wg kryteriów: jakość i dokładność złożenia

samolotów, wygląd i staranność ozdobienia poszczególnych samolotów. Następnie wybierają te najładniejsze.

### *III.*

4. Wyłączenie komputerów, uporządkowanie pracowni. Przypięcie „lotniska” i przygotowanych samolotów do tablicy.
5. Zakończenie zajęć

Uwagi:

Program The Greatest Paper Airplanes KittyHawk Software, Inc. Shareware v1.0h 1995 znajduje się na płycie SUPERMEDIA GOLD wydaną przez firmę Albion w 1996 r. Program dołączony do niniejszego konspektu.

Zajęcia zgodnie z niniejszym konspektem przeprowadzam od kilku lat pracując z młodzieżą z upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim.

mgr Janusz Cioczek  
*Specjalny Ośrodek*  
*Szkolno-Wychowawczy Nr 1 w Lublinie*  
*e-mail: [jasiodudek@poczta.onet.pl](mailto:jasiodudek@poczta.onet.pl)*