

Komputer – nowe, wspaniałe narzędzie (lekcja w pracowni komputerowej przeprowadzona w klasie I gimnazjum przez nauczyciela języka polskiego-Mirosławę Marszałek)

Cele: uświadomienie multimedialnych możliwości komputera i kształcenie świadomego doń stosunku.

1.Przejdźcie do Sali komputerowej i przyglądnie się przez pewien czas korzystaniu z jakiegoś edukacyjnego programu np. Komputerowego słownika języka polskiego PWN, wyd. w 1998r., lub którejś z multimedialnych encyklopedii, lub gry komputerowej, najlepiej z zaawansowaną animacją i dźwiękiem. Jeżeli szkoła ma połączenie z siecią Internetu – poproszenie o zademonstrowanie włączenia się do sieci za pomocą programu (np. Internet Explorera), zwanego popularnie ”przeglądarka”, i sposobowi dotarcia do określonej strony WWW.

2.Powrót do klasy i zapisanie tematu, którego sformułowanie może w sposób naturalny wyrazić stan emocji uczniów, a jednocześnie skłonić do odpowiedzi na pytanie, dlaczego – wspaniałe.

3.Narada. Jak zbliżyć się do satysfakcjonującej odpowiedzi na pytanie tematu lekcyjnego? Trzeba sformułować pytania cząstkowe, znaleźć na nie odpowiedzi, a następnie spróbować sformułować hipotezy (przypuszczenia oparte na prawdopodobieństwie). Podział na grupy. Przygotowanie niezbędnych źródeł informacji, np. Słowniki wyrazów obcych, *Słownik naukowo - techniczny Hutchinsona* (Wyd. EM. W-wa, 1997), *Słownik współczesnego języka polskiego* (Wyd. Wilga, W-wa, 1996), a także dostępne czasopisma, np. „*Chip. Magazyn Komputerowy*”, „*PC okay! Komputery i multimedia dla całej rodziny*”

4.Ustalenie pytań i hipotez do zapisania.

Pytania i próby odpowiedzi:

-Czym jest komputer?

(elektroniczna maszyna cyfrowa [czyli licząca] umożliwiająca szybkie wykonywanie skomplikowanych obliczeń matematycznych, których wyniki mogą być przesłane następnie do drukarki, monitora, głośników [i innych urządzeń], i przybrać postać tekstu, obrazu, animacji, dźwięku itp.)

-Czym jest program komputerowy?

(zbiór instrukcji, kierujących działaniem komputera)

-Czym są media, mass media i multimedia?

(„*media*” to to samo co „*mass media*” [rzeczownik niemęskoosobowy, bez liczby pojed.] – środki, za pomocą których dociera się do masowego odbiorcy: prasa, radio, telewizja; środki masowego przekazu. „*Multimedia*”(łac.) – integracja wielu różnorodnych mediów [telewizji, techniki audio i wideo, informatyki, teletransmisji] na pewnej wspólnej bazie, którą może stanowić np. komputer, jako maszyna cyfrowa)

-W czym fascynująca niezwykłość komputera?

(chyba nie tylko w multimedialności, ale przede wszystkim w możliwości realizowania twórczych pomysłów, np. w architekturze, muzyce, grafice itp., itd. Także w rozrywce. Ma się ponadto złudzenie bycia częścią wirtualnej rzeczywistości, czyli nieistniejącej, która jest formą symulacji komputerowej, powstającej dzięki zaawansowanej technice.

-Czym jest gra komputerowa?

(dowolna gra, sterowana komputerowo, w której komputer staje w szranki z grającym człowiekiem; w grach komputerowych używa się zazwyczaj szybko zmiennej, animowanej grafiki i pokazywanej na ekranie monitora)

-Czym jest Internet?

(światową siecią komputerową, liczącą miliony komputerów, połączonych przewodami telekomunikacyjnymi, z którą można się połączyć poprzez modem i w której można znaleźć porządną stronę oraz można założyć własną stronę.

Internet [ang. *International net*] -> rodzina -> komputerowych sieci w -> poczcie elektronicznej)

Niech uczniowie podadzą przykłady multimedialnych możliwości sieci.

5. Wnioski. Najpierw formułowane ustnie, potem – w zwięzłej formie - zapisane. (Uczniowie zapewne stwierdzą, że komputer jest wsłaniały, bo może bardzo wiele, może zastąpić książkę, radio, film, teatr, koncert, galerie malarskie i podobne. Już usprawnił działalność wielu dziedzin życia, np. banków, urzędów, instytutów naukowych, medycznych, motoryzacji itp. Komputer dostarcza emocjonującej rozrywki. Wygrywa w szachy z mistrzem świata. Jest wsłaniałym narzędziem – czego? Odpowiedź przyniesie przyszłość...)

6. Zadanie domowe (dla chętnych)

1. wymyśl nieistniejący świat (czyli wirtualny) i opisz go.
2. Wymyśl fabułę gry komputerowej.

Mirosława Marszałek
Gimnazjum Nr 1
Konstantynów Łódzki