

Co mi dają aplikacje?

WIEDZA W PIGUŁCE

Ostatnio grałem z kolegą na komputerze. W pewnym momencie zacząłem się zastanawiać: właściwie dlaczego gra działa? Jak to jest, że na komputerze można robić tyle różnych rzeczy? Zapytałem o to kolegę.

— Gra to chyba program komputerowy — odpowiedział.

— A w jaki sposób działają programy?

— Nie wiem, zapytajmy o to twojego brata!

Świetny pomysł, uznałem. Mój brat Bartek chodzi już do gimnazjum. Dobrze zna się na komputerach. Zawołaliśmy go więc i poprosiliśmy o wyjaśnienie.

— Widzicie, chłopaki. Na pewno jak byliście mali, wiele razy bawiliście się w piaskownicy.

— Tak! — potwierdziliśmy chórem.

— Pamiętacie pewnie, że mieliście dużo narzędzi do zabawy: wiaderka, łopatkę, grabki i różne foremki. Każde z nich służyło do czego innego. Wszystko to trzymaliście w jednej dużej skrzynce.

— Ale jaki to ma związek? — zapytaliśmy.

— Już wyjaśniam! Ten komputer to właśnie taka skrzynka. Znajduje się w nim dużo programów, które służą do różnych rzeczy. Tak jak narzędzia do zabawy w piaskownicy. Takie programy, dzięki którym można coś zrobić na komputerze, nazywamy **APLIKACJAMI**.

— A do czego mogą służyć **APLIKACJE**? Czy ta gra to też **APLIKACJA**?

— Tak, ale **APLIKACJE** to nie tylko gry. Na komputerze można robić wiele różnych rzeczy. Są na przykład programy do pisania tekstów albo rysowania obrazków.

— O! Ja znam takie! Notatnik! Paint!

— Tak, to właśnie **APLIKACJE**. Jeszcze inne służą do poprawiania zdjęć, żeby były ładniejsze. Są też takie, które pozwalają nam oglądać strony w internecie. Do każdego z tych zadań są inne programy.

Bartek wyjaśnił nam też, że czasem jedną rzecz można zrobić w różnych programach. Na przykład są różne programy do rysowania. Kiedy bawimy się w piaskownicy, też często mamy kilka wiader. Niewiele się od siebie różnią, ale czasem któreś jest większe. Albo wygodniejsze. Tak samo z programami: jeden spośród wielu może być naszym ulubionym.

Mój brat pokazał nam, że każdy z programów ma swój własny folder na komputerze. Ja też mam swój folder, gdzie zapisuję moje rysunki. Foldery aplikacji są trochę inne. Znajdują się w nich różne pliki, których nie można tak po prostu otworzyć. Są tam informacje, które rozumie tylko komputer. Program potrzebuje tych plików, aby mógł dobrze działać. Na przykład dzięki nim wie, jak aplikacja ma wyglądać na ekranie komputera. Albo z jakich funkcji można w niej skorzystać.

Taki folder dla każdej aplikacji trzeba założyć. Tak wgrywa się nowe programy, a ten proces nazywa się **INSTALACJĄ**.

Gdy się dowiedziałem o tym wszystkim, zafascynowałem się komputerami. Dają tyle możliwości! Za każdym razem, kiedy otwieram komputer, myślę sobie, że jest dużo lepszy niż skrzynka z foremkami. Można robić na nim o wiele więcej rzeczy, niż tylko bawić się w piaskownicy!

POMYŚL NA LEKCJĘ

Czy uczestniczkom i uczestnikom uda się rozwiązać aplikacyjny rebus i odgadnąć tym samym temat zajęć? Czym są tajemnicze aplikacje i do czego mogą być przydatne? Co zrobić,

gdy przyjdzie nam zetknąć się z aplikacją do twórczego przerabiania zdjęć? Czy może z tej nowej, komputerowej przygody powstać unikatowy fotograficzny prezent? Na te i wiele innych pytań postarają się odpowiedzieć uczestnicy i uczestniczki zajęć „Co mi dają aplikacje?”.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą co, to jest aplikacja;
- posiadają podstawową wiedzę o możliwościach, jakie daje korzystanie z różnych aplikacji;
- rozumieją najprostsze komunikaty urządzenia komputerowego i jego aplikacji.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min

Forma: praca grupowa

Pomoce: tablica, kreda lub marker,

Materiał pomocniczy „Apli-rebus”,

Karta pracy „Która to aplikacja”,

losy, pudełko lub woreczek na losy,

tekturki A4, kartki A4, flamastry,

nożyczki oraz kleje

Przed zajęciami poproś uczestniczki i uczestników, by z pomocą rodziców wyszukali w internecie jedno zdjęcie, które im się bardzo podoba i przestali je na twój adres mailowy. Zajęcia przeprowadź w sali komputerowej, tak aby przypadało m.in. jedno urządzenie na dwóch uczestników. Na pulpitach zapisz plik ze wszystkimi zdjęciami przesłanymi przez uczestników i uczestniczki. Możesz też zapisać jedno wybrane przez ciebie zdjęcie, na którym później będą pracować wszyscy. Wydrukuj także pytania o konkretne aplikacje (**Karta pracy „Która to aplikacja”** – strona 2). Rozetnij kartkę tak, aby każde pytanie znalazło się oddzielnie. Przygotowane w ten sposób losy włóż to pudełko lub worka, mającego posłużyć do losowania. Wydrukuj ponadto **Karty pracy „Która to aplikacja”** – strona 1: po jednej kopii dla każdej uczestniczki i uczestnika. Przygotuj tekturki A4, kartki A4, flamastry, nożyczki oraz kleje. Na tablicy narysuj rebus, którego rozwiązaniem będzie słowo „aplikacje” (**Materiał pomocniczy „Apli-rebus”**).

Poproś uczestników i uczestniczki o spojrzenie na tablicę. Powiedz, że widnieje na niej rebus, którego rozwiązanie ujawni temat dzisiejszych zajęć. Zaproś do odgadnięcia, co przedstawiają poszczególne rysunki składające się na rebus. Zapisz je poniżej, a następnie wspólnymi siłami postarajcie się odgadnąć hasło.

2.

Czas: 7 min

Forma: praca indywidualna i grupowa

Pomoce: **Karty pracy „Która to aplikacja”,** długopisy, losy, pudełko

lub woreczek na losy

Zapytaj uczestniczki i uczestników, czy wiedzą, co to są aplikacje i do czego służą. Dla ułatwienia podpowiedz, że możemy je znaleźć na naszych urządzeniach, takich jak komputer, telefon czy tablet. Mogą one być dostępne od początku korzystania z danego urządzenia, ale możemy je też dodawać, gdy uznamy, że jakaś aplikacja będzie dla nas przydatna. Zaproś do zapoznania się z przykładowymi aplikacjami. Rozdaj uczestniczkom i uczestnikom **Karty pracy „Która to aplikacja”** – strona 1. Przygotuj także losy z pytaniami (**Karta pracy „Która to aplikacja”** – strona 2). Poproś chętną osobę do wyciągnięcia pierwszego losu i przeczytaj na głos, co jest na nim napisane. Zadaniem wszystkich uczestniczek i uczestników będzie zgadnięcie i zakreślenie na karcie pracy, której aplikacji dotyczy zadane w losie pytanie. Zabawa kończy się wraz z wyciągnięciem ostatniego losu.

3.

Czas: 18 min

Forma: praca indywidualna

Pomoce: komputer, folder ze zdjęciami, dostęp do internetu, aplikacja „Filtry zdjęć online”

Przypomnij, że przed zajęciami uczestniczki i uczestnicy przesyłali ci wybrane przez siebie zdjęcia. Powiedz, że teraz cały ich zbiór każdy będzie mógł znaleźć na komputerze w folderze pod nazwą „najpiękniejsze zdjęcia”. Poproś, by uczestnicy i uczestniczki zajęli miejsca przy komputerach, a następnie spróbowali znaleźć i otworzyć folder. Sprawdź, czy wszystkim się udało wykonać to zadanie i wesprzyj tych, którzy jeszcze nie odszukali i nie otworzyli folderu. Zapytaj, czy każdy widzi w nim wybrane przez siebie zdjęcie. Zapowiedz, że dziś poznacie aplikację, która pozwala na wprowadzanie rozmaitych zmian w zdjęciach (dodawanie ramek, zmianę kolorów i efektów świetlnych).

Otwórz na wszystkich komputerach aplikację „[Filtry zdjęć online](#)” i pomóż uczestnikom i uczestniczkom zaimportować do tej aplikacji wybrane zdjęcia. Zwróć uwagę, że w aplikacji na dole z lewej strony jest ikonka z małą rolką, z której wychodzi taśma fotograficzna. Po kliknięciu w nią można znaleźć ciekawe efekty zmian, które możemy wprowadzić w naszym zdjęciu (pod ikonką z lewej strony będą to zmiany kolorów, pod środkową propozycję tła i światła, a pod ikonką z prawej ramki). Aby zatwierdzać swoje wybory przeróbki zdjęć wystarczy kliknąć w pożądaną efekt, a potem przycisk OK w prawym dolnym rogu strony. Zaproś do zabawy w zdjęciowej aplikacji, wspieraj uczestniczki i uczestników w pracy nad zdjęciami, a na koniec pomóż im zapisać na pulpicie ich gotowe dzieła.

4.

Czas: 15 min

Forma: praca indywidualna

Pomoce: tekturki, kleje, nożyczki, flamastry, kartki A4

Wydrukuj wszystkie edytowane zdjęcia, a w trakcie drukowania powiedz uczestnikom i uczestniczkom, że używanie aplikacji jest wspaniałym pomysłem nie tylko na pracę twórczą (o tym już mieli okazję się przekonać), ale także na ciekawe spędzanie czasu z rodziną czy kolegami. Wymień kilka przykładów takiego wykorzystania różnych aplikacji (tworzenie albumów przyrodniczych z roślinami lub zwierzętami, mapek z wypraw z rodzicami, organizowanie turniejów gier z rodzeństwem lub kolegami, robienie składanek z ulubionymi piosenkami). Możemy także przygotować fotograficzne prezenty np. dla przyjaciół, rodziców lub dziadków i to właśnie teraz zrobimy. Rozdaj uczestnikom i uczestniczkom wydrukowane zdjęcia, a także niezbędne przybory (tekturki, kleje, nożyczki, flamastry). Poproś, by nakleili zdjęcia na tekturkach i stworzyli wokół kolorowe ramki. Można na nich także napisać, dla kogo przeznaczony jest ten wyjątkowy prezent.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą co, to jest aplikacja;
- posiadają podstawową wiedzę o możliwościach, jakie daje korzystanie z różnych aplikacji;
- rozumieją najprostsze komunikaty urządzenia komputerowego i jego aplikacji?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu, przygotowanie fotograficznych prezentów możesz zastąpić stworzeniem wspólnej gry pamięciowej. Potrzebne będą do niej podwójnie wydrukowane zdjęcia, tekturki A4, nożyczki i kleje. Każdy powinien dwa egzemplarze swojego zdjęcia przykleić do dwóch tekturek. Kolejnym krokiem będzie podzielenie uczestniczek i uczestników na mniejsze grupy i zagrać w grę pamięciową (memory game). Wszystkie tekturki leżą zdjęciami do dołu; każda osoba po kolei odkrywa po dwa zdjęcia w poszukiwaniu par.

Drugą ciekawą możliwością jest włączenie na początku zajęć czytania „Wiedzy w pigułce”, w której znajduje się przystępny tekst bardzo dobrze wprowadzający w temat aplikacji.

MATERIAŁY

- Materiał pomocniczy „Apli-rebus”
- Karta pracy „Która to aplikacja”

ZADANIE DLA UCZNIŃ

Zadanie 1.

Oznacz poniższe zdania jako prawdziwe lub fałszywe.

- Aplikacja to odmiana rośliny zwanej akacją. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- Istnieją aplikacje, dzięki którym można pograć w różne gry albo posłuchać muzyki. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Aplikacja odrobi za nas lekcje. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- Dzięki aplikacji można dodać ramkę do zdjęcia [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **aplikacja**: program komputerowy, dzięki któremu możemy wykonać jakieś konkretne zadanie. Przykładami aplikacji są np. programy do rysowania, do pisania, do przeglądania stron internetowych itp.
- **instalacja**: wgrywanie nowego programu do twojego komputera, tak aby mógł zacząć działać.
- **internet**: sieć połączeń między komputerami, która pozwala na przesyłanie pomiędzy nimi różnych informacji.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/co-mi-daja-aplikacje/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cybernauci – kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci, finansowanego ze środków Ministra Edukacji Narodowej.

Podstawa programowa:

Zajęcia komputerowe, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np.stronę swojej szkoły)

ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja informatyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Uczeń tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonalą przy tym umiejętności pisanie, czytanie, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.