

Dyktanda graficzne - malowanie kratek

I etap edukacyjny

Znamy już sposób przygotowania dyktand graficznych rysowanych za pomocą odcinków. W sprzedaży znajduje się wiele pozycji książkowych zawierających przykłady ćwiczeń z dyktandami graficznymi. Dyktanda graficzne możemy dowolnie modyfikować i zmieniać w zależności od celu, jaki chcemy osiągnąć podczas zajęć. Zachęcam do modyfikowania ćwiczeń i tworzenia swoich własnych zbiorów. Dzisiaj kolejna propozycja sposobu kodowania rysunków.

Cel zabawy:

- poruszanie się za pomocą koordynatów,
- ćwiczenie wyobraźni i orientacji przestrzennej,
- ćwiczenie percepcji wzrokowej i pamięci słuchowej,
- rozpoznawanie kierunków i nazywanie ich,
- poprawa koncentracji uwagi,
- porównywanie i ocena rozwiązań zadania.

Materiały:

- zakratkowany arkusz papieru (może być kartka w kratkę),
- kolorowe kredki.

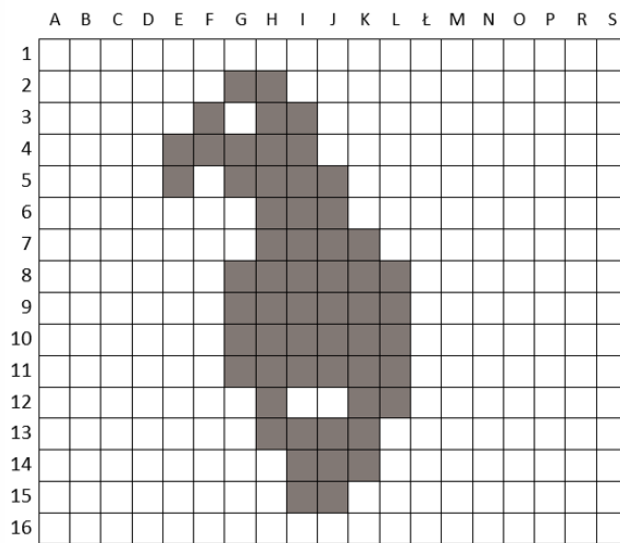
Instrukcja

Prowadzący przygotowuje planszę do rysowania. Można wykorzystać zwykłą kartkę w kratkę lub przygotować planszę w dowolnym edytorze. Plansza różni się od planszy do dyktanda graficznego rysowanego za pomocą odcinków w której oznaczone były linie pionowe i poziome. W tej zabawie należy oznaczyć nie linie a kolumny i wiersze (na górnej i bocznej krawędzi). Oznaczenia wprowadzamy odpowiednio literami i cyframi (podobnie jak plansza do gry w statki). Zachęcam do skorzystania z dołączonego pliku zawierającego gotową planszę do tej wersji dyktanda.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		

Plansza jest już gotowa. Prowadzący powinien przygotować kod zawierający informację o rysunku. Tym razem rysunek będzie składał się z zamalowanych kratek (jak zdjęcie z pikseli o niskiej rozdzielczości). Zapis kodu musi wskazywać współrzędne kratek, które należy zamalować. Przykłady zakodowanych obrazków

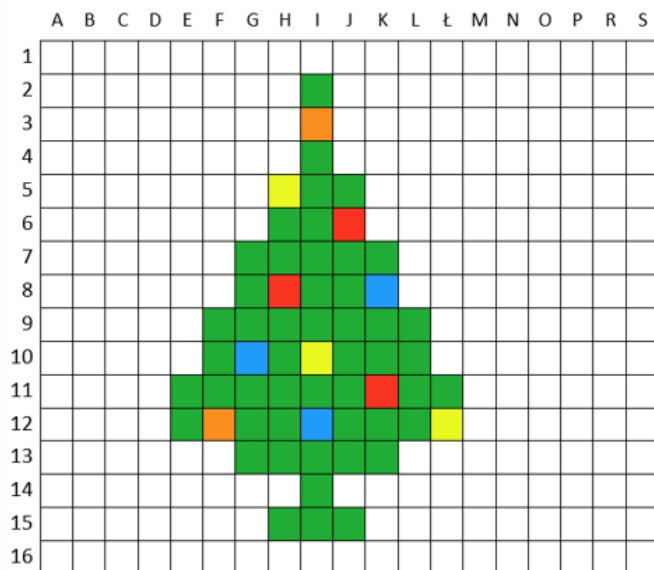
przedstawiam poniżej.



Kod obrazka:

2G, 2H, 3F, 3H, 3I, 4E, 4F, 4G, 4H, 4I, 5E, 5G, 5H, 5I, 5J, 6H, 6I, 6J, 7H, 7I, 7J, 7K,
 8G, 8H, 8I, 8J, 8K, 8L, 9G, 9H, 9I, 9J, 9K, 9L, 10G, 10H, 10I, 10J, 10K, 10L, 11G,
 11H, 11I, 11J, 11K, 11L, 12H, 12K, 12L, 13I, 13J, 13K, 14I, 14J, 14K, 15I, 15J

Urozmaiceniem rysunków będzie wprowadzenie kolorów.



Kod obrazka

	2I, 4I, 5I, 5J, 6H, 6I, 7G, 7H, 7I, 7J, 7K, 8G, 8I, 8J, 9F, 9G, 9H, 9I, 9J, 9K, 9L, 10F, 10H, 10J, 10K, 10L, 11E, 11F, 11G, 11H, 11I, 11J, 11L, 11Ł, 12E, 12G, 12H, 12J, 12K, 12L, 13G, 13H, 13I, 13J, 13K, 14I, 15H, 15I, 15J
	5H, 10I, 12Ł
	3I, 12F
	6J, 8H, 11K
	8K, 10G, 12I

Pokolorowane kratki tworzą rysunek, który jest rozwiązaniem zagadki. Dla sprawdzenia poprawności, prowadzący powinien przygotować wzór rozwiązania zadania.

Zadanie do wykonania

Dzieci otrzymują plansze do wykonania rysunku. Słuchają wskazówek prowadzącego (lub samodzielnie odczytują kod), odszukują na planszy współrzędne kratki i zamalowują ją. Na planszy, z zamalowanych kratek, powstaje rysunek. Po wykonaniu zadania dzieci porównują swoje prace ze wzorem rozwiązania.

Drugą częścią zadania może być propozycja, by dzieci, na pustych planszach, same zaprojektowały rysunki dla siebie nawzajem i zakodowały je.