Zajęcia praktyczne

Rozszerzona rzeczywistość i zielone tło

Scenariusze dla klas 1–5



Przygotowanie i zasady



20 minut prób technicznych przed pierwszą lekcją

Sprawdź kamerę i aplikację na szkolnym urządzeniu. Przygotuj lokalny zapis i wariant papierowy. Ustaw stanowisko z dala od przejścia.

Skieruj kamerę na przedmioty. Przed utrwaleniem lub publikacją materiału z wizerunkiem uczniów postępuj zgodnie z zasadami szkoły i ustal odpowiednią podstawę.

Na początek wyłącz udostępnianie. Sprawdź, czy podgląd działa oraz czy grupa może bezpiecznie podejść do stołu.

Obraz w dwóch warstwach

10 minut • kartka, przezroczysta koszulka, pisaki

Na kartce narysujcie park. Na koszulce narysujcie motyla. Przesuwajcie koszulkę po kartce i ustawcie motyla na kwiatku.



Połóżcie koszulkę obok kartki. Co przestało tworzyć wspólną scenę? Nazwijcie tło oraz nakładkę.







Sprawdzenie: dziecko wskazuje warstwę z parkiem i warstwę z motylem. Przesuwa samą nakładkę.

Pierwsza próba z AR

15 minut • tablet • klasy 2–5

Na pustym stole połóż żółtą kartkę. W aplikacji AR umieść wirtualny przedmiot obok niej, zgodnie z instrukcją aplikacji.



Przesuń tablet lekko w bok. Poproś dzieci o opis tego, co widzą na ekranie i co widzą bez ekranu.

Sprawdzenie: uczeń potrafi wskazać przedmiot fizyczny i element cyfrowy. Gdy obraz się gubi, wróć do widoku dobrze oświetlonego stołu.

Gdzie jest punkt odniesienia?

15 minut • dwie kartki z różnymi wzorami

Wybierz aplikację rozpoznającą wydrukowany znacznik. Pokaż go kamerze. Powoli przesuń kartkę i obserwuj położenie cyfrowej nakładki.



Porównaj oba wydruki zgodnie z wymaganiami aplikacji. Zasłoń część właściwego znacznika. Sprawdź, czy aplikacja nadal go rozpoznaje.

Wynik omów jako obserwację danej aplikacji. Papierowa wersja: przyczep nakładkę spinaczem do kartki i poruszaj obiema razem.

Przedmiot w nowym miejscu

20 minut • zielona tkanina, zabawka, nieruchoma kamera

1. Rozwieś gładką zieloną tkaninę. Na pierwszym planie ustaw zabawkę w innym kolorze. Nagraj krótkie ujęcie bez ruchu kamery.



2. W edytorze z kluczowaniem koloru wybierz zieleń. Wstaw pod ujęcie własny rysunek, np. góry lub las, i odtwórz wynik.



Sprawdź krawędzie zabawki. Gdy znikają razem z zielenią, przesuń zabawkę dalej od tła lub użyj innego rekwizytu.



Światło i kadr

10 minut • lampy szkolne lub światło dzienne

Rozprostuj tkaninę. Oświetl ją możliwie równo. Zostaw odstęp między tłem a obiektem, aby ograniczyć cienie i zieloną poświatę.

Zrób dwa ujęcia: z zabawką tuż przy tle i z zabawką odsuniętą od tła. Porównaj wyniki po usunięciu zieleni.

Sprawdź, czy tkanina wypełnia kadr. Widoczne brzegi tła usuń przez zmianę kadru, zanim nagrasz scenę.

Scenopis przed nagraniem

25 minut • klasy 3–5 • papier, zabawki, zielone tło

Scena 1: pociąg stoi przy stacji. Scena 2: rusza. Scena 3: dociera do mostu. Zespoły rysują własne tła i dobierają rekwizyt.



Każdy zespół nagrywa materiał w tej samej kolejności. Jedna osoba pilnuje scenopisu, druga obsługuje rekwizyt, trzecia sprawdza podgląd.



Na koniec odtwórz trzy sceny. Widz wskazuje początek, zmianę i zakończenie.

Trzy stanowiska

30 minut • 3 grupy • 8 minut na stanowisko

Warstwy: ułóż nakładkę na papierowym tle. AR: ustaw wirtualny przedmiot na stole. Zielone tło: podstaw rysunek pod nagranie zabawki.







Bez urządzeń przeznacz drugie stanowisko na nakładki przyczepiane do znaczników. Na trzecim wytnij i przesuń papierową zabawkę między dwoma tłami.

Na każde stanowisko daj jedno pytanie i jedną próbę. Pod koniec grupy opisują różnicę między dołożeniem elementu a zmianą tła.



Co potrafię wyjaśnić?

Na koniec lekcji

Podaj trzy pytania: Co było prawdziwym przedmiotem? Co zostało dodane cyfrowo? Co zmieniło się po wybraniu koloru tła?



Uczeń pokazuje odpowiedź na własnym materiale. Jeżeli trudno mu nazwać różnicę, wróćcie do papierowej sceny z dwiema warstwami.

Zapis do dziennika: uczniowie rozróżniali element fizyczny, nakładkę cyfrową i podmienione tło, porównując przykłady.