

Pozdrowienia z wakacji – edycja cyfrowych zdjęć

WIEDZA W PIGUŁCE

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Przetwarzanie treści medialnych stało się jedną z umiejętności, które przydają się nie tylko w czasie wolnym (np. podczas montowania filmów z wakacji), ale także w szkole i pracy zawodowej. Warto więc już dziś zacząć stawiać pierwsze kroki w jednym z prostych, stworzonych do tego celu programów. Mowa dokładnie o Małym Malarzu przeznaczonym do malowania i obróbki zdjęć. Uczestnicy i uczestniczki, tworząc w nim pocztówkę z egzotycznych wakacji, zdobędą pierwsze edytorskie i graficzne doświadczenia.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że za pomocą odpowiednich programów można przetwarzać zdjęcia, grafikę, filmy wideo i dźwięk;
- potrafią przetwarzać w podstawowym zakresie dostępne treści medialne.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min
Forma: rozmowa
Pomoce: tablica, kreda lub marker

Powiedz, że na dzisiejszych zajęciach zadaniem uczestników i uczestniczek będzie stworzenie pocztówki z egzotycznej podróży, a posłuży do tego celu program komputerowy Mały Malarz. Zwróć uwagę na narysowany wcześniej na tablicy schemat strony adresowej kartki pocztowej. Zapytaj, gdzie powinno się wpisać dane odbiorcy, gdzie zawrzeć kilka słów od siebie, a gdzie nakleić znaczek. Po tym krótkim przypomnieniu zapowiedz, że czas zająć się drugą, bardziej kolorową stroną pocztówki, którą stworzycie sami na bazie zdjęcia.

2.

Czas: 30 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: komputery podłączone do internetu, program Mały Malarz, zdjęcie wyspy Dominika, Materiał pomocniczy "Pocztówka Basi", Instrukcja dla osoby prowadzącej "Mały malarz w akcji"

Podziel uczestników i uczestniczki na małe grupy. Poproś, by grupy zajęły miejsca przy komputerach, gdzie będzie na nie czekać otwarty program **Mały Malarz** (program jest darmowy, nie wymaga instalacji – można go otworzyć bezpośrednio ze strony), a w nim również otwarte zdjęcie przedstawiające **karaibską wyspę Dominika**. Poproś następnie, by każda z grup poszukała na pulpicie i otworzyła (już poza programem) plik o nazwie Pocztówka Basi (**Materiał pomocniczy "Pocztówka Basi"**), przedstawiający efekt, do którego grupy będą zmierzać w swoich kolejnych krokach w programie Mały Malarz. Będzie można co jakiś czas porównywać do niego własną pracę, klikając na ikonkę pliku na pasku zadań. Powiedz, że mając otwarte te dwa pliki (jeden w domyślnym programie do przeglądania zdjęć, drugi w Małym Malarzu), możecie przystąpić do pracy. Poprowadź grupy krok po kroku przez proces przetworzenia zdjęcia na przykładową pocztówkę (**Instrukcja dla osoby prowadzącej "Mały malarz w akcji"**).

3.

Czas: 10 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: komputery, gotowe pocztówki

Poproś, żeby uczestnicy i uczestniczki zapisali gotowe pocztówki, klikając „zapisz” (trzeci przycisk od lewej na samej górze) i wpisując pierwsze litery swoich imion w ramkę „nazwa pliku” (widniejącą na dole okienka), a następnie pozostawili swoje dzieła otwarte na ekranie komputerów. Zaprosz wszystkich do przejścia się po sali i obejrzenia dokonań pozostałych grup. Zapytaj, do kogo wysłaliby swoją pocztówkę.

Powiedz, że dziś bazę do pracy stanowiło zdjęcie, jednak za pomocą odpowiednich programów komputerowych można również dowolnie zmieniać filmy, dźwięki czy rozmaite materiały graficzne.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, jak przetwarzać w podstawowym zakresie dostępne treści medialne?
- rozumieją, że za pomocą odpowiednich programów można przetwarzać nie tylko zdjęcia, ale także grafikę, filmy wideo czy dźwięki?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu, zaproponuj uczestnikom i uczestniczkom stworzenie z ich pocztówki kolorowanki. Poleć, by wybrali „kolorowankę” z menu po lewej i kliknęli w przycisk „stwórz kolorowankę”. Poproś, by każda z grup spróbowała pokolorować swoje dzieło w dowolny sposób.

MATERIAŁY

- Materiał pomocniczy "Pocztówka Basi"
- Instrukcja dla osoby prowadzącej "Mały malarz w akcji"

ZADANIE DLA UCZNIA

Połącz ze sobą kropki, by zobaczyć, co jest na obrazku.

SŁOWNICZEK

CZYTELNIA

- Opis programu Mały Malarz, [online], Nauka dla dzieci [30.05.2014], dostępny w Internecie: <http://www.naukadladzieci.net/program/maly-malarz/>

Tekst: , scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: . 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/narzedzia-do-przetwarzania/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Edukacja plastyczna, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem, muzyką, korzysta z narzędzi multimedialnych,

Zajęcia komputerowe, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

posługuje się wybranymi programami i gramami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;

wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;

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 usłyszaną instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja plastyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń wyróżnia w obrazach, ilustracjach, impresjach plastycznych, plakatach, na fotografiach: a) kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe, b) wielkości i proporcje, położenie obiektów i elementów złożonych, różnice i podobieństwa w wyglądzie tego samego przedmiotu w zależności od położenia i zmiany stanowiska osoby patrzącej na obiekt, c) barwę, walor różnych barw, różnice walorowe w zakresie jednej barwy, fakturę, d) cechy charakterystyczne i indywidualne ludzi w zależności od wieku, płci, typu budowy; cechy charakterystyczne zwierząt, różnice w budowie, kształcie, ubarwieniu, sposobach poruszania się.

Uczeń tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory.

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 – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytanie, rachowanie i prezentowania swoich pomysłów.