

# Pozdrowienia z wakacji – edycja cyfrowych zdjęć

## WIEDZA W PIGUŁCE

### SŁOWNICZEK

Tekst: , scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: . Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://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 grami 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 usłyszanego 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 – doskonalą przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.