

Wykorzystuj swoje wspomnienia

WIEDZA W PIGUŁCE

Wszystko można poprawić lub ulepszyć i wykorzystać na nowo, zdjęcia także. Stare zdjęcia możesz zeskanować — włóż fotografie do skanera połączonego z komputerem i zapisz pliki na dysku lub użyj telefonu z aplikacją do skanowania. Ten proces to digitalizacja.

Zdjęcia na dysku łatwo zmieniać, tak jak chcesz. Możesz je przycinać i obracać (czyli kadrować), zmieniać kolory i odcienie oraz rozjaśniać i przyciemniać (czyli robić korekcję światła, koloru, kontrastu i nasycenia), łączyć kilka zdjęć w jednym, dodawać do zdjęcia tekst i obrazki.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Uzupełnij luki właściwymi słowami.

- zdjęcia
- programie graficznym
- kolażu
- zeskanować
- fotoreportaż

Klasa Joanny przygotowuje pracę na wystawę „Sympatyczne miejsca w moim mieście”. Uczniowie postanowili zrobić _____ i stworzyć z nich _____. Karol zobowiązał się opracować zdjęcia w _____. Joanna pogrupowała zdjęcia, robiąc z nich plakat w formie _____. Odbitki analogowe trzeba było _____, żeby móc ich użyć w komputerze.

SŁOWNICZEK

- **skaner**: urządzenie umożliwiające przetworzenie odczytywanego przez nie obrazu (zwykle rysunku, tekstu, zdjęcia itp.) na postać cyfrową i wprowadzenie go do pamięci komputera.
- **digitalizacja**: nadawanie formy cyfrowej dziełom analogowym np. zeskanowanie zdjęcia

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Anna Buchner, konsultacja merytoryczna: Grzegorz D. Stunża. 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/wykorzystuj-swoje-wspomnienia/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

Analiza i interpretacja tekstów kultury- recepcja sztuki.

Tworzenie wypowiedzi - ekspresja przez sztukę

Treści nauczania

Uczeń rozróżnia określone dyscypliny w takich dziedzinach jak: architektura, sztuki plastyczne oraz w innych dziedzinach sztuki (fotografika, film) i przekazach medialnych (telewizja, Internet);

Uczeń podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu plastycznego i innych dziedzin sztuki (fotografika, film) w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni.

Zajęcia komputerowe, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.

Podstawa programowa 2017:

Technika, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń jest świadomym i odpowiedzialnym użytkownikiem wytworów techniki.

Uczeń śledzi postęp techniczny oraz dostrzega i poznaje zmiany zachodzące w technice wokół niego.

Uczeń odczytuje i interpretuje informacje zamieszczone w instrukcjach obsługi urządzeń, na tabliczce znamionowej, opakowaniach żywności, metkach odzieżowych, elementach elektronicznych itp..

Informatyka, IV-VI klasa

Treści nauczania

Uczeń testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów

Uczeń przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze.

Uczeń opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.