Załącznik nr 6 Wzór programu zajęć

PROGRAM ZAJĘĆ

„Mały geniusz”

realizowanych dla uczniów szkoły podstawowej

w Zespole Szkół w Choroszczy

w ramach projektu „***Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy***”

realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego

Oś priorytetowa III. Kompetencje i kwalifikacje, Działanie 3.1 Kształcenie i edukacja,

Poddziałanie 3.1.2 Wzmocnienie atrakcyjności i podniesienie jakości oferty edukacyjnej w zakresie kształcenia ogólnego, ukierunkowanej na rozwój kompetencji kluczowych

Opracowanie: Ewa Daszuta

I. Cele edukacyjne:

1. Rozwijanie twórczości uczniów w dziedzinie grafiki, poznawanie bezpłatnych programów graficznych (programy online, GIMP, Inscape).
2. Rozwijanie umiejętność projektowania grafiki (na urodziny, jako upominek, niespodzianka, plakat, ogłoszenie, reklama)
3. Kształtowanie umiejętności posługiwania się innymi urządzeniami np. aparat cyfrowy, PenDrive, dysk zewnętrzny, chmura.
4. Przygotowanie prac graficznych do drukowania, lub optymalizacja pod kątem wizualizacji.

II. Określenie grupy docelowej, która zostanie objęta wsparciem w ramach zajęć

Uczniowie klas IV-VI szkoły podstawowej oraz uczniowie klas 1-2 gimnazjum.

III. Zdefiniowanie efektów uczenia się, które osiągną uczniowie/uczennice w wyniku udziału w zajęciach.

Uczniowie podczas zajęć poddadzą graficznej obróbce zdjęcia własne oraz z sieci (pozyskane zgodnie z prawem autorskim). Będą też tworzyć fotomontaże z kilku zdjęć, łączyć przygotowane elementy grafiki wektorowej z grafiką rastrową. Przygotują prace graficzne spełniające wymagania do druku oraz zoptymalizowane do grafiki prezentacyjnej i na potrzeby wizualizacji. Nauczą się realizować swoje graficzne pomysły korzystając z oprogramowania online (www.pixlr.com) oraz z profesjonalnego, darmowego programu GIMP i Inscape.

IV. Określenie sposobu oceny przeprowadzonych zajęć po ich zakończeniu.
Obserwacja postępów uczniów w oparciu o ich pracę i zaangażowanie na zajęciach.
Zorganizowanie wystawy prac połączonej z prezentacją multimedialną.

V. Porównanie oceny przeprowadzonych zajęć ze zdefiniowanymi efektami uczenia się po zakończeniu zajęć

Wydrukowane prace zaprezentowane zostaną podczas wystawy. Zaprezentowane zostaną też prace na pokazie multimedialnym. Będą one potwierdzeniem umiejętności wymienionych w pkt,3

VI. Opis wykorzystanych metod pracy wykorzystanych podczas zajęć

Specyfika zajęć wymaga dobrania takich metod pracy na zajęciach, które będą aktywizowały uczestników niezależnie od poziomu ich umiejętności. Na potrzeby programu stosowane będą następujące metody pracy na zajęciach:

• Metody podające, stosowane podczas wprowadzania nowych pojęć i wprowadzania w nowe

zagadnienia,

• Metody ćwiczeń praktycznych, które są nieodzownym elementem wszystkich zajęć,

• Metody eksponujące, stosowane podczas pokazu czynności, programów itp.,

- Metody debaty, mające na celu wywiązanie dyskusji, prezentowanie poglądów.

VII. Opis wykorzystanych technik nauczania wykorzystanych podczas zajęć.

Obserwacja, doświadczenie, objaśnienie ćwiczenia dyskusja praca z komputerem, pokaz,

VIII. Program

Liczba godzin	Temat	Zakres treści	Metody i techniki pracy
2	1. Pozyskiwanie materiałów graficznych do pracy. 2. Kopiowanie, wycinanie, zapisywanie plików graficznych.	Pozyskiwanie zdjęć z sieci (zgodnie z zasadami prawa autorskiego). Przegrywanie zdjęć z aparatu cyfrowego i telefonu, smartfonu. Skanowanie fotografii.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Otwieranie i zapisywanie zdjęć. 2. Narzędzia i ich właściwości: kadrowanie, rozjaśnianie, poprawianie kontrastu. Efekty artystyczne, sepia. 3. Karykatura czyli powiększanie tego co duże i zmniejszanie małego. 4. Warstwy czyli przeźroczyste folie. 5. Mój pierwszy rysunek na warstwach.	Istota grafiki bitmapowej, wielkość zdjęcia i pixele. Poznanie istoty warstw.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1-2. Fotomontaż z dwóch zdjęć z wykorzystaniem gumki. 3-4. Narzędzia zaznaczania: fotomontaż surrelistyczny. 5. Mieszanie warstw, łączenie, scalanie warstw.	Poznanie technik zaznaczania i edycji fragmentów fotografii; łączenia elementów kilku zdjęć.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
3	1. Zapisywanie plików do edycji i w formatów standardowych. 2. Praca z tekstem: komiks.	Formaty plików graficznych do wykorzystania w publikacji i do drukowania. Stosowanie kompresji stratnej i bezstratnej.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe

		Dlaczego warto zapisywać do formatów natywnych pxd?	
5	1. Zapoznanie z bezpłatnym programem do tworzenia i edycji grafiki rastrowej GIMP. 2. Pobieranie i instalacja programu. 3. Poradniki programu www.gimpuj.pl. 4. Zapoznanie z interfejsem programu. 5. Narzędzia i właściwości programu.	Korzystanie z bezpłatnego programu do edycji zdjęć jako alternatywa do popularnych płatnych programów. Korzystanie z tutorialu, samouczków, forów internetowych.	GIMP pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
2	1. Rozdzielczość i tryb grafiki komputerowej a wielkość wyświetlania i wydruku. 2. Formaty plików grafiki rastrowej a kompresja plików.	Formaty plików graficznych: bmp; jpg, tiff, gif do wykorzystania w publikacji i do drukowania. Stosowanie kompresji stratnej i bezstratnej. Od czego zależy objętość, wielkość pliku graficznego? Dlaczego warto zapisywać do formatów natywnych xcf?	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Retusz fotografii: kadrowanie, poprawianie kontrastu, jasności fotografii. 2. Nakładanie efektów na fotografie: sepia, efekty artystyczne. 3.4 Ramki i obramowania fotografii. 5. Efekty na fragmentach zdjęcia.	Zabawa z fotografią: wykorzystanie umiejętności do zedytowania fotografii rodzinnej, portretu. Zdjęcie kochanego zwierzaka, zdjęcia z niezapomnianych wakacji.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Poprawianie jakości zdjęcia:efekt czerwonych oczu. 2. Poprawianie jakości zdjęcia: łatki. 3. Poprawianie jakości fotografii: stempel 4.5 Zmiana koloru ubrań, włosów, oczu.	Poprawiamy zdjęcie (czerwone oczy, kadrujemy element, który niechcący „wdarł się „ w obiektyw.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe

5	1. Pędzle i ołówki ostrość i wygładzanie. 2-3 Rysunki odręczne: rysowanie kwiatów, roślin, zwierząt i postaci. 4-5 Tworzenie figur przy pomocy kształtów: okręgów, prostokątów, wielokątów.	Tworzymy nowe bitmapy. Do tej pory edytowaliśmy zdjęcia teraz tworzymy swoje rysunki.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Praca na warstwach: dodawanie i usuwanie, ukrywanie, łączenie i scalanie warstw. 2. Kolejność warstw, krycie warstwy. 3. Dodawanie kanałów alfa. Przeźroczystość. 4-5 Wielkość fotografii i skalowanie warstw. Powiększanie obszaru roboczego.	Wielkość zdjęcia może się różnić w zależności od np. aparatu fotograficznego. Co zrobić aby połączyć dwa różnej wielkości zdjęcia? Co to jest kanał alfa? Czy Paint ma kanał alfa?	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Selekcja, usuwanie selekcji, dodawanie do zaznaczenia, zapisywanie selekcji. 2. Ćwiczenia z wykorzystaniem różdżki. 3. Zaznaczanie z wykorzystaniem ścieżek. 4.5 Ćwiczenia z wykorzystaniem lassa i zaznaczania wielokątnego.	Zaznaczanie selekcji, dodawanie do zaznaczenia, wybór właściwego, najbardziej odpowiedniego narzędzia do selekcji. Powiększanie i zmniejszanie selekcji. Wygładzanie i zmiękczanie zaznaczenia.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Maskowanie obiektów: fotomontaż, przykłady, inspiracje. 2-3-4-5 Łączenie zdjęć w fotomontażu: Moja wycieczka do egzotycznego kraju.	„Moja wyprawa na planetę Wenus”, „Ja w Paryżu, przy zegarze Big Ben, nad wodospadem Niagara…” Praca twórcza na wybrany temat.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Praca z tekstem: dodawanie i edycja tekstu. 2.3.4 Kartka na 1, 9 i 18 urodziny.	Tworzenie ogłoszeń, plakatów. Formatowanie napisów w programie GIMP. Łączenie grafiki i tekstu w kompozycję.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe

	5. Zapisywanie projektów do drukowania i publikacji w sieci.		
3	1.2.3 Tworzenie ozdobnych napisów: z efektami neonu,	Wykonywanie efektownych napisów z wykorzystanie różnorodnych funkcji programu GIMP.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
3	1-2-3 Tworzymy animację w programie GIMP.	Tworzenie cyklu rysunków i łączenie ich w animację, formaty plików animowanych. Wady z zalety plików zapisanych w formacie GIF.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
5	1. Zapoznanie z bezpłatnym programem do tworzenia i edycji grafiki rastrowej INSCAPE. 2. Pobieranie i instalacja programu. 3. Poradniki programu, szukanie inspiracji w sieci. 4. Zapoznanie z interfejsem programu. 5. Narzędzia i właściwości programu. Tworzenie i edycja prostych kształtów.	Specyfika pracy z programem do tworzenia i edycji grafiki wektorowe. Inscape jako alternatywa do innych, płatnych programów (Corel, Ilustrator). Wykorzystanie grafiki wektorowej. Tworzenie logo i logotypów.	INSCAPE pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe
2	1.2 Tworzenie figur w programie INSCAPE: biedronka, pingwin, żyrafa itp	Jak z obiektów budować złożone kształty. Jak je łączyć, spawać, kolorować, przycinać ścieżkami złożonymi fotografie.	pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne, metody problemowe