

1. Podstawowe funkcje programu Gimp – zaawansowana edycja grafiki

a. 1. Cele lekcji

i. a) Wiadomości

Uczeń zna pojęcia: plik, grafika, formatowanie, obróbka dokumentu.

ii. b) Umiejętności

Uczeń potrafi:

- tworzyć grafikę połączoną z tekstem,
- obrabiać elementy graficzne,
- posługiwać się zaawansowanymi narzędziami do obróbki grafiki.

b. 2. Metoda i forma pracy

Pogadanka, pokaz, ćwiczenia praktyczne z komputerem, praca z całą klasą, praca w parach przy komputerze.

c. 3. Środki dydaktyczne

Komputer, oprogramowanie.

d. 4. Przebieg lekcji

i. a) Faza przygotowawcza

Przywitanie się z uczniami, sprawdzenie listy obecności, podanie tematu zajęć. Wprowadzenie do tematu zajęć. Nauczyciel prosi uczniów o włączenie komputerów i otwarcie programu Gimp.

ii. b) Faza realizacyjna

1. Nauczyciel omawia wybrane funkcje programu:

- a) ręczne zaznaczanie obszaru,
- b) zaznaczanie kształtów,
- c) obrót warstwy,
- d) skalowanie,
- e) rysowanie,
- f) zamalowywanie,
- g) gumka,
- h) rozmazywanie,



2. Nauczyciel demonstruje, w jaki sposób dokonać zrzutu ekranu i umieścić obraz w programie Gimp:

- ustaw na ekranie okno, które ma zostać zapamiętane,
- wciśnij klawisz **PrtSc** (obraz zostanie skopiowany do schowka),
- z menu plik programu Gimp wybierz **Pobierz / Ze schowka**,
- powiększ okno do maksymalnych rozmiarów,
- trzymaj wciśnięty klawisz **Alt**, naciśnij klawisz **Tab**,
- z okna narzędzi wybierz **zaznaczanie prostokątnych obszarów**,
- zaznacz wybrany fragment obrazka,
- na wybranym obszarze wciśnij prawy przycisk myszki,
- wybierz **Edycja / Skopiuj**,
- otwórz menu **Edycja / Wklej jako nowy**,
- wybierz **Plik / Zapisz jako**,
- zapisz plik pod nazwą **nowy.jpg**
- z menu wybierz opcję **Filtry** i sprawdź działanie tego narzędzia.

3. Uczniowie przechodzą do pracy samodzielnej, wykonując ćwiczenia:

Otwórz program Gimp i za jego pomocą otwórz plik graficzny z katalogu Grafika. Za pomocą filtrów programu Gimp przekształć dowolną fotografię w kompozycję plastyczną, nadającą się na tapetę systemu Windows. Ustaw parametry filtrów, aby zacieraly szczegóły fotografii, a nawet ją zniekształciły. Wykonaj kilka prób i wybierz najciekawszą kompozycję.

iii. c) Faza podsumowująca

Uczniowie zapisują swoje prace na dysku C komputera pod nazwą „Mój obraz”.

Nauczyciel sprawdza wykonanie zadania.

e. 5. Bibliografia

1. Brehmer A., *Poznajemy Informatykę*, Videograf, Katowice 2002.
2. Grubiel H., *Technologia Informacyjna*, WSiP, Warszawa 2004.
3. Heathocote O., *Informatyka w szkole*, ReadMe, Łódź 2005.
4. Hermanowska G., *Technologia Informacyjna*, Operon, Gdynia 2005.
5. Koba G., *Technologia Informacyjna*, Migra, Warszawa 2002.
6. Mordaka M., *Informatyka 2005*, Czarny Kruk, Bydgoszcz 2005.
7. Nęcka E., *Trening twórczości. Podręcznik dla psychologów, pedagogów i nauczycieli*, Impuls, Kraków 1998.
8. Nowakowski Z., *Informatyka bez tajemnic*, Edu-Mikom, Warszawa 1999.
9. Szmidt J.K., *Dydaktyka twórczości. Koncepcje – Problemy – Rozwiązania*, Impuls, Kraków 2003.

f. 6. Załączniki

brak

g. 7. Czas trwania lekcji

45 minut

h. 8. Uwagi do scenariusza

Przed zajęciami nauczyciel musi przygotować kilka plików graficznych i umieścić je w katalogu Grafika.