

## **Autor/autorka**

Bożena Borucka

## **1. Etap edukacyjny i klasa**

- szkoła podstawowa - klasa VI

## **2. Przedmiot**

- informatyka

## **3. Temat zajęć:**

Kompozycje graficzne w programie Gimp - powtórzenie i utrwalenie wiadomości i umiejętności.

## **4. Czas trwania zajęć**

45 minut

## **5. Uzasadnienie wyboru tematu**

Realizacja podstawy programowej w zakresie tworzenia ilustracji w edytorze grafiki - rysowania oraz przekształcania obrazu (II.3a), a także gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania potrzebnych zasobów na komputerze (II.4)

## **6. Uzasadnienie zastosowania technologii**

Edytor grafiki rastrowej Gimp jest bezpłatnym programem do tworzenia i edycji obrazów. Możliwości programu dorównują wielu płatnym programom do edycji zdjęć.

## **7. Cel ogólny zajęć**

Powtórzenie i utrwalenie zdobytych wiadomości i umiejętności

## **8. Cele szczegółowe zajęć**

1. uczeń zna i potrafi zastosować narzędzia programu Gimp
2. uczeń korzysta z różnych narzędzi zaznaczania
3. uczeń wie co to jest warstwa i wykorzystuje warstwy do tworzenia swoich prac
4. uczeń tworzy kompozycje graficzne
5. uczeń potrafi zapisać swoją pracę z odpowiednim rozszerzeniem

## **9. Metody i formy pracy**

- pogadanka,
- pokaz,
- indywidualna praca - ćwiczenia praktyczne
- ćwiczenia interaktywne,

## **10. Środki dydaktyczne**

1. Komputer z dostępem do internetu.
2. Platforma OFFICE365.
3. Program Gimp
4. Platforma epodreczniki.pl.

5. wordwall.net
6. quizizz.com
7. własny film instruktażowy "Fotomontaż w programie Gimp"  
<https://1drv.ms/v/s!AsOjrIK9ee8AgjtMS0KpN3GEEq0r?e=e1uYwq>
8. pixabay.com

## **11. Wymagania w zakresie technologii**

Komputer z dostępem do internetu  
Dostęp do platformy Microsoft 365  
Program Gimp

## **12. Przebieg zajęć**

### **Aktywność nr 1**

Temat:

Faza wprowadzająca

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

1. Czynności organizacyjne

- przywitanie z uczniami
- sprawdzenie obecności
- podanie tematu i celu zajęć

2. Przypomnienie podstawowych narzędzi programu Gimp

- uczniowie wykonują zadanie na platformie <https://wordwall.net/resource/14814914/przybornik-programu-gimp-dopasuj-narz%c4%99dzie-do-opisu>
- uczniowie przesyłają na czacie nauczycielowi ilość zdobytych punktów

### **Aktywność nr 2**

Temat

Faza realizacyjna - ćwiczenia praktyczne

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

1. Uczniowie indywidualnie z możliwością konsultacji z nauczycielem wykonują ćwiczenie 2 z platformy e podręczniki i przesyłają nauczycielowi

<https://epodreczniki.pl/a/obrobka-cyfrowa-zdjec-w-warstwach/DAYEeTpoZ>

2. Nauczyciel wspólnie z uczniami wykonuje ćwiczenie 4 z platformy e podręczniki

<https://epodreczniki.pl/a/obrobka-cyfrowa-zdjec-w-warstwach/DAYEeTpoZ>

-nauczyciel omawia i pokazuje możliwości zapisu obrazu - .xcf, .jpg, .bmp, .gif, .png

### **Aktywność nr 3**

#### Temat

Faza realizacyjna - ćwiczenia praktyczne - kompozycja graficzna

#### Czas trwania

15

#### Opis aktywności

1. Samodzielne tworzenie fotomontażu przez uczniów - uczniowie pracują indywidualnie z możliwością konsultacji z nauczycielem
  - nauczyciel rozmawia z uczniami na temat fotomontażu i przypomina o prawach autorskich
  - nauczyciel w celu przypomnienia jak utworzyć fotomontaż prezentuje film instruktażowy "Fotomontaż w programie Gimp"
  - uczniowie tworzą fotomontaż z wybranych przez siebie obrazów ze strony pixabay.com
  - uczniowie przesyłają pracę nauczycielowi

### **Aktywność nr 4**

#### Temat

Podsumowanie zajęć

#### Czas trwania

5

#### Opis aktywności

1. Chętni uczniowie prezentują swoje prace.
2. Nauczyciel wysyła link do zadania domowego na platformie quiziiz.pl - quiz podsumowujący zdobyte wiadomości <https://quizizz.com/admin/quiz/6080223ea28461001c9cc6d5>
3. Uczniowie wypełniają anonimową ankietę <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=bbjH5wRj20-gjWpr1QNovjxMM1CyyRBKmrEpuxzrP6ZUQU9ISldCU1hEWUdWQ1IVRTE1MDVVTfI2Qy4u>

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Zadania wysłane przez uczniów.

Ankieta ewaluacyjna.

### **14. Licencja**

CC BY-NC 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

### **15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

Lekcja prowadzona zdalnie poprzez aplikację Teams.

### **16. Materiały pomocnicze**

**17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej:** Tak

**18. Forma prowadzenia zajęć:** zdalna



**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

