

Wykorzystuj swoje wspomnienia

WIEDZA W PIGUŁCE

Dla nauczyciela

Digitalizacja polega na przenoszeniu treści z formy analogowej (m.in. dokumentów papierowych, zdjęć na papierze fotograficznym i negatywach, zapisanych taśm filmowych, grafiki) na cyfrową. Dzięki digitalizacji możliwe jest zachowanie w dobrym stanie (lub w stanie zastanym w momencie digitalizacji) ważnych tekstów kultury, osobistych pamiątek, istotnych dokumentów, itd. Digitalizacja często służy archiwizacji. Digitalizacja najczęściej odbywa się poprzez skanowanie. Służą do tego skanery połączone z komputerem, smartfony lub telefony komórkowe z aplikacją do skanowania. Plik w wybranej postaci (np. JPG, PDF) zostanie zapisany na dysku.

Programy do obróbki zdjęć służą do pracy z dokumentami cyfrowymi. Pozwalają one na zaawansowane przetwarzanie zdjęć — retusz, korekcje, kadrowanie. Ważną opcją, rozwijającą twórcze myślenie i kreatywność, jest możliwość miksowania — łączenia kilku różnych plików w jednym (patrz: [Remiks nie tylko w muzyce](#)).

Istnieje wiele darmowych programów do obróbki zdjęć (m.in. Gimp, Paint. NET, Picasa).

Wskaż uczestnikom możliwość kreatywnej pracy ze zdjęciami publikowanymi na wolnych licencjach. Warto korzystać z baz takich jak <http://otwartezasoby.pl/>, <http://otwartazacheta.pl/>.

Dla ucznia

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.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestniczki i uczestnicy zapoznają się z prostymi metodami na kreatywne wykorzystywanie fotografii. W trakcie krótkiej lekcji mają szansę zastanowić się nad wykorzystaniem tradycyjnych, papierowych zdjęć i obróbką obrazów cyfrowych w komputerze.

Cele operacyjne

Uczestniczki i uczestnicy:

- wiedzą, że fotografie mogą mieć postać analogową (negatyw lub odbitka), cyfrową (plik komputerowy) oraz formę wydruku pliku cyfrowego;
- wiedzą, że przy pomocy programów do obróbki zdjęć można korzystać z obrazów i fotografii, które mają postać cyfrową;

- potrafią użyć prostego programu do edycji zdjęć;
- wiedzą, na czym polega digitalizacja.

Przebieg zajęć

Przed zajęciami poproś uczestniczki i uczestników o przyniesienie zdjęcia przedstawiającego zwierzę, w formie papierowej. Może to być zwykła odbitka, wydruk zdjęcia lub zdjęcie wycięte z gazety. Postaraj się przynieść dodatkowo kilka różnych obrazków: zwykłe odbitki, zdjęcia wycięte z gazety, wydruki komputerowe fotografii z internetu. Przed zajęciami przygotuj się także do pracy z programem do obróbki zdjęć. Należy poznać podstawowe funkcje programu: w jaki sposób przyciąć zdjęcie, dopasować do niego ramkę, dodać podpis. Możesz wykorzystać darmowy program z internetu np. <http://www.photofancy.pl/> lub inny zainstalowany na szkolnych komputerach (np. Irfan View). Przygotuj zdjęcia, które uczniowie będą mogli załadować do programu i wykorzystać na lekcji (najlepiej, żeby były to zeskanowane stare zdjęcia różnych zwierząt). Pamiętaj, że jeśli nie są to wasze własne zdjęcia z prywatnych zbiorów, muszą być udostępnione na licencji umożliwiającej korzystanie z nich.

1.

Czas: 5 min
Forma: dyskusja
Pomoce: przyniesione na zajęcia zdjęcia i obrazki

Rozsypcie przyniesione zdjęcia i obrazki na stole. Poproś uczestników, aby każdy wylosował z zamkniętymi oczami jedno z nich. Poproś, aby osoby chętne opowiedziały, do czego takie zdjęcie mogłoby im się przydać? W jakiej pracy można je wykorzystać? Powiedz, że wystawa, fotoreportaż, kolaż, pocztówka, mem, fotomontaż — to kilka możliwych form kreatywnego wykorzystania fotografii.

2.

Czas: 5 min
Forma: miniwykład osoby prowadzącej
Pomoce: kilka różnych fotografii, zdjęcia skanerów (dostępne: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Scanners?uselang=pl>); jeśli szkoła posiada skaner, można pokazać dzieciom, jak takie urządzenie wygląda

Zapytaj, czym różnią się zgromadzone fotografie i obrazki. Powiedz, że fotografie można podzielić na odbitki wykonane z negatywu i na wydruki zdjęć cyfrowych. Ustal, że fotografia analogowa to taka, która została wykonana aparatem analogowym na filmie i istnieje w formie papierowej odbitki lub negatywu, z którego można zrobić papierowe odbitki. Żeby z niej korzystać w komputerze (np. poddać obróbce w programie komputerowym), trzeba ją zeskanować. Wyjaśnij, że do tego służy skaner, a taka czynność to digitalizacja. Istnieją różne rodzaje skanerów: od wielkich, profesjonalnych maszyn (takich używa np. Narodowe Archiwum Cyfrowe), przez mniejsze skanery biurowe i domowe, aż do aplikacji na smartfony oraz kompaktowe aparaty fotograficzne.

3.

Czas: 25 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: komputery z dostępem do internetu, dostępny w szkole darmowy program do obróbki zdjęć, drukarka

Podziel uczestników na grupy po 2–3 osoby. Każda grupa siada przy innym komputerze. Powiedz, że wspólnie przygotujecie wystawę pt. „O czym myślą zwierzęta?”. Uczestnicy załadują do programu wybrane wcześniej przez prowadzącego zdjęcie (zeskanowana dawna fotografia, przedstawiająca zwierzę) i używając dostępnych w programie narzędzi, wykonują następujące prace: przycinają zdjęcie, tak żeby widoczna była tylko głowa zwierzęcia, dopasowują ramkę, dodają humorystyczny podpis, zapisują gotową pracę na dysku. Po skończonej pracy poproś o wydrukowanie gotowego zdjęcia.

4.

Czas: 5 min
Forma: podsumowanie pracy w grupach
Pomoce: magnesy lub taśma klejąca

Poproś uczestników o powieszenie swoich prac na tablicy i obejrzenie prac innych grup. Zapytaj, co w zadaniu było najtrudniejsze. Zapytaj, co było łatwe i która część zadania najbardziej im się podobała.

5.

Czas: min
Forma: podsumowanie

Powiedz, że w wyniku pracy grup powstały prace, które kreatywnie wykorzystują zdjęcia. Przypomnij, że podawanie na stronach darmowych programów swojego imienia i nazwiska oraz adresu i zaakceptowanie regulaminu może spowodować otrzymywanie niechcianej reklamy. Takie decyzje należy podejmować wraz z dorosłym. Zachęć uczestników do własnych eksperymentów z fotografiami w prostych programach graficznych.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzonych zajęciach uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że fotografia może być analogowa lub cyfrowa?
- wiedzą, co to jest digitalizacja?
- potrafią obsłużyć proste funkcje programu do obróbki zdjęć (przycinanie zdjęcia, dodanie ramki, dodanie podpisu)?

Opcje dodatkowe

Uczestnicy wykonują własne zdjęcia na zadany temat, a następnie obrabiają je (dodając ramki, podpisy i inne elementy, których wykorzystanie umożliwia program) i tworzą własną wystawę szkolną.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Uzupełnij luki właściwymi słowami.

- zdjęcia
- fotoreportaż
- programie graficznym
- kolażu
- zeskanować

Klasa Joanny przygotowuje pracę na wystawę „Sympatyczne miejsca w moim mieście”. Uczniowie postanowili zrobić _____ [rozwiązanie: zdjęcia] i stworzyć z nich _____ [rozwiązanie: fotoreportaż]. Karol zobowiązał się opracować zdjęcia w _____ [rozwiązanie: programie graficznym]. Joanna pogrupowała zdjęcia, robiąc z nich plakat w formie _____ [rozwiązanie: kolażu]. Odbitki analogowe trzeba było _____ [rozwiązanie: zeskanować], 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

CZYTELNIA

- **Narzędzia TIK (samouczki, przykłady, instrukcje)**, Centrum Edukacji Obywatelskiej, [dostęp: 28.01.2014], Dostępny w Internecie: <http://www.ceo.org.pl/szkola2zero/news/narzedzia-tik-samouczki-przyklady-instrukcje>.
- Smith Abby, **Dlaczego przekształcać na postać cyfrową?** [online], [dostęp: 28.01.2014], Dostępny w Internecie: <http://www.agad.archiwa.gov.pl/electro/abby.html>.
- Ziętał Katarzyna, **Formy analogowe w świecie cyfrowym: o sentymencie do płyty winylowej** [data: 28.01.2014] [online], [dostęp: 28.01.2014], Dostępny w Internecie: <http://historiaimedia.org/2012/06/12/formy-analogowe-w-swiecie-cyfrowym-o-sentymencie-do-plyty-wynylowej>.

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.