

Scenariusz zajęć

III etap edukacyjny, informatyka

Temat: Posługiwanie się urządzeniami multimedialnymi
- kamera

Treści kształcenia:

Informatyka:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej. Uczeń:

2) posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtworzenia obrazu i dźwięku.

Plastyka:

2. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę. Uczeń:

1) podejmuje działalność twórczą, posługując się środkami wyrazu sztuk plastycznych, innych dziedzin sztuki (fotografika, film) i elementami formy przekazów medialnych, w kompozycji na płaszczyźnie oraz w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej (stosując określone materiały, narzędzia i techniki właściwe dla tych dziedzin sztuki i przekazów medialnych).

Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Potrafi uruchamiać programy
- Potrafi wykonywać operacje na plikach i folderach
- Potrafi rozróżniać znane rodzaje plików na podstawie ich rozszerzeń

Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Potrafi podłączyć do komputera kamerę, kartę pamięci i pamięć USB
- Potrafi zaimportować plik wideo do programu Windows Movie Maker
- Potrafi połączyć kilka plików wideo w programie Windows Movie Maker
- Potrafi dodać do pliku wideo tytuł oraz inne efekty
- Potrafi zapisać projekt filmu utworzony w programie Windows Movie Maker

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Porozumiewanie się w języku ojczystym
- Kompetencje społeczne i obywatelskie
- Umiejętność uczenia się



Środki dydaktyczne:

- Komputery podłączone do Internetu i sieci szkolnej
- Zainstalowany program Windows Movie Maker
- Projektor multimedialny
- Kamera, karta pamięci lub pamięć USB
- Galeria zdjęć: „Kamera”
- Film (samouczek): „Kręcimy film”

Metody nauczania:

- Podające: opis
- Problemowe: dyskusja
- Praktyczne: ćwiczenia

Formy pracy:

- Indywidualna
- Zróżnicowana
- Grupowa (w parach lub grupach do czterech osób)

Przebieg zajęć:

Etap przygotowawczy

Nauczyciel prosi uczniów, aby wyszukali w Internecie informacje na temat urządzeń do nagrywania filmów wideo oraz sposobów przenoszenia plików wideo na komputer.

Etap wstępny

Nauczyciel rozpoczyna dyskusję na temat urządzeń do nagrywania filmów, wyświetlając na projektorze multimedialnym galerię zdjęć pt. „Kamera”.

Zadaje pytania: Co to za urządzenia? Kto ich używa? Jakiego rodzaju filmy można nimi nagrywać (profesjonalne, amatorskie itp.)? Na jakich urządzeniach multimedialnych można nagrać film? W jaki sposób można przenieść plik wideo na komputer?

Uczniowie wymieniają sposoby przenoszenia plików wideo na komputer.

Nauczyciel poleca zapisanie notatki:

„Najczęściej stosowane do nagrywania filmów urządzenia to: kamera cyfrowa, kamera analogowa, cyfrowy aparat fotograficzny, kamera wbudowana w telefon lub w komputer.

Najczęściej stosowane sposoby przenoszenia plików wideo na komputer to: bezpośrednie podłączenie kamery (urządzenia) do komputera, kopiowanie poprzez sieć, kopiowanie przez Bluetooth, kopiowanie z karty pamięci lub z płyty (jeżeli kamera ma wbudowaną nagrywarę)”.

Etap realizacji

Nauczyciel za pomocą projektora multimedialnego wyświetla uczniom film (samouczek) pt. „Kręcimy film”.



Następnie zaprasza uczniów do odegrania jakiejś sceny w klasie, wyreżyserowanej bądź improwizowanej, a sam (bądź wybrany uczeń) filmuje kilka ujęć i udostępnia plik (lub pliki) z nagraniem w folderze sieciowym WIDEO.

Zadaniem uczniów jest:

- utworzenie na dysku C folderu FILM,
- skopiowanie z folderu sieciowego WIDEO (lub z pamięci USB) do katalogu FILM sfilmowanych scen (klipów wideo),
- uruchomienie programu Windows Movie Maker,
- zaimportowanie do programu Windows Movie Maker klipów wideo z katalogu C:\FILM,
- utworzenie i sformatowanie tytułu filmu oraz napisów końcowych,
- dodanie efektów przejścia między tytułem, napisami końcowymi oraz scenami filmu,
- zapisanie projektu filmu w katalogu C:\FILM i nazwanie go „Mój film”,
- odtworzenie filmu na ekranie komputera.

Aby ułatwić uczniom zadanie, nauczyciel ponownie wyświetla film samouczek, używając funkcji stopklatki.

Etap końcowy

Uczniowie oglądają i porównują swoje filmy.

Następnie nauczyciel dzieli ich na dwuosobowe zespoły i poleca wyszukać w Internecie i zapisać w zeszycie informacje na temat rodzajów plików multimedialnych oraz ich rozszerzeń.

Dodatkowo:

Uczeń zdolny może zarejestrować narrację do filmu.

Słowa kluczowe:

film, kamera, import, eksport, karta pamięci