

Scenariusz zajęć

II etap edukacyjny, zajęcia komputerowe

Temat: Klik i akcja!

Treści kształcenia:

Zajęcia komputerowe:

3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł. Uczeń:
 - 2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;
 - 3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.

Język polski:

2. Świadomość językowa. Uczeń:

- 7) operuje słownictwem z określonych kręgów tematycznych (na tym etapie skoncentrowanym przede wszystkim wokół tematów: dom, rodzina, szkoła i nauka, środowisko przyrodnicze i społeczne).

Plastyka:

2. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę. Uczeń:

- 1) podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu plastycznego i z innych dziedzin sztuki (fotografika, film) w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki właściwe dla tych dziedzin sztuki).

Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Zna pojęcie filmu
- Zna znaczenie filmu
- Wie, na czym polega montaż filmu
- Posługuje się opcjami dostępnymi w programie Windows Live Movie Maker
- Analizuje i łączy informacje z różnych przedmiotów
- Ze zrozumieniem korzysta z informacji przekazanych na lekcji
- Właściwie wnioskuje

Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Różnorodnie postrzega i opisuje rzeczywistość
- Potrafi zrozumieć opis rzeczywistości w filmie
- Zna zastosowanie programu Windows Live Movie Maker
- Korzysta z różnych źródeł informacji (samokształcenie)
- Wykorzystuje wiedzę w praktyce
- Sprawnie posługuje się komputerem i oprogramowaniem



Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
- Umiejętność uczenia się
- Świadomość i ekspresja kulturalna
- Inicjatywność i przedsiębiorczość

Środki dydaktyczne:

- Komputery z dostępem do Internetu i zainstalowanym programem Windows Live Movie Maker
- Rzutnik
- Sekwencje wideo, np. z wycieczki klasowej
- Film (samouczek): „Montujemy krótki film”
- Ćwiczenie interaktywne: „Montowanie filmu w programie Windows Live Movie Maker”

Metody nauczania:

- Podające: rozmowa kierowana
- Eksponujące: program
- Programowane: komputera
- Praktyczne: pokaz z objaśnieniem, ćwiczenie

Formy pracy:

- Zespołowa jednolita
- Indywidualna jednolita
- Grupowa jednolita

Przebieg zajęć:

Etap przygotowawczy

Do przeprowadzenia tych zajęć trzeba wcześniej nagrać kilka sekwencji wideo (za pomocą aparatu fotograficznego lub telefonu z funkcją nagrywania filmów) z wybranych wydarzeń szkolnych lub klasowych. Należy również zainstalować na komputerach w pracowni program Windows Live Movie Maker.

Etap wstępny

Przed zajęciami nauczyciel umieszcza na Pulpicie folder pt. „Film”, w którym udostępnia uczniom klipy wideo z wybranego wydarzenia klasowego lub szkolnego.

Nawiązuje do tematu zajęć – otaczający nas zewsząd przemysł filmowy i duża liczba dostępnych filmów sugerują, że każdy może być twórcą filmu.

Pyta uczniów, jaki film ostatnio oglądali i dlaczego im się podobał lub nie? Naprowadza na treści związane z technicznymi aspektami tworzenia filmu. Mówi, że czasami liczba i całkowita długość filmów zrobionych na przykład podczas imprezy klasowej czy szkolnej jest tak duża i po jakimś czasie ich przeglądanie staje się nudne. Przeglądamy je coraz szybciej, poświęcając kolejnym obrazom coraz mniej uwagi. Obejrzenie całego materiału jest szczególnie trudne dla osób, które nie brały udziału w danym wydarzeniu.

Nauczyciel pyta uczniów, czy zastanawiali się, jak uatrakcyjnić przeglądanie tych filmów i czy znają na to jakiś sposób?

Etap realizacji

Nauczyciel zapisuje na tablicy definicję filmu: „Utwór audiowizualny składający się z obrazu (scen) i dźwięku, które są ze sobą zsynchronizowane”. Dodaje, że w niektórych filmach pojawiają się również teksty w formie napisów. Pyta uczniów, kto pracuje przy powstawaniu filmu, i zapisuje odpowiedzi na tablicy (reżyser, operator, montażysta itp.).

Wyjaśnia, że za chwilę będą mogli zostać reżyserami i montażyстами swojego filmu. Prosi, aby uruchomili program Windows Live Movie Maker. Wyjaśnia, że za pomocą tego programu można sprawić, że materiał filmowy, np. ze szkolnej wycieczki, stanie się atrakcyjny i nabierze charakteru profesjonalnej produkcji. Jako muzykę do filmu uczniowie mogą wykorzystać zasoby z portalu <http://commons.wikimedia.org>.

W zależności od ilości czasu pliki dźwiękowe może pobrać nauczyciel i udostępnić je uczniom lub uczniowie mogą je wyszukać i pobrać samodzielnie.

Nauczyciel na prostym przykładzie pokazuje działanie programu Windows Live Movie Maker – wstawianie tytułu, napisów, importowanie plików wideo, przycinanie klipów, właściwe dobranie przejść między klipami, wreszcie udźwiękowienie całego pliku i zapisanie na komputerze.

Uczniowie przystępują do pracy, korzystając ze zgromadzonych zasobów.

Etap końcowy

Na zakończenie zajęć uczniowie prezentują swoje dzieła. Porównują sposób podejścia do tematu przez różnych twórców. Wybierają najoryginalniejszą produkcję, w której np. zostały wykorzystane najciekawsze efekty.

Dodatkowo:

Uczniowie zdolni mogą z wykorzystaniem programu Windows Live Movie Maker przedstawić historię szkoły w postaci filmu zmontowanego ze zdjęć, opisów, narracji i sekwencji filmowych.

Słowa kluczowe:

film, montaż, Windows Live Movie Maker