

Zaplanuj cyfrową opowieść

WIEDZA W PIGUŁCE

Przypomnij sobie swój ulubiony film. Żebyś mógł go obejrzeć i podyskutować o nim ze znajomymi, cały zespół ludzi pracował na efekt, jaki widzisz na ekranie. Ich praca ma poszczególne etapy. Kiedy zaczynasz pracę nad zadaniem domowym, zrób to samo.

1. Zaplanowanie pracy — wymyślenie tematu, ustalenie, jak najciekawiej o nim opowiedzieć.
2. Wybranie i zgromadzenie wszystkiego, co potrzebne do zaprezentowania tematu. Filmowcy np. wybierają aktorów, reżysera, szują kostiumy. Jeśli nauczyciel nie powiedział dokładnie, co zrobić, możesz napisać wypracowanie, zrobić zdjęcia, nakręcić film, nagrać dźwięki. Możesz także połączyć te elementy. Wybieraj najciekawsze z nich oraz te, które najlepiej pokazują to, co chcesz powiedzieć.
3. Ustalenie, w jaki sposób pokazać efekt pracy. Film można obejrzeć w telewizji, w kinie lub internecie. Ty możesz pokazać swoją pracę w zeszycie, w internecie — na blogu lub na YouTube albo stworzyć prezentację.

Nad filmem pracuje wielki zespół ludzi. Każdy wykonuje swoje zadanie. Jeśli pracujesz w grupie, nie zapomnij ustalić, kto czym się zajmuje. Jeśli obowiązki będą podzielone, praca będzie szybsza i przyjemniejsza.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Oznacz poniższe zdania jako prawdziwe lub fałszywe.

1. Film zawsze kręci tylko jedna osoba. [Prawda/Fałsz]
2. Dźwięk do filmu można nagrać osobno. [Prawda/Fałsz]
3. Zdjęcia nie mogą się przydać przy tworzeniu filmu. [Prawda/Fałsz]
4. Dźwięki, filmy i zdjęcia mogą złożyć się w jedną całość w postaci cyfrowej opowieści. [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **cyfrowa opowieść:** opowieść w formie multimedialnej, przedstawiona za pomocą połączenia różnych form przekazu, np. tekstu, animacji, dźwięku, obrazu, wideo

Tekst: Joanna 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-sa/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/zaplanuj-cyfrowa-opowiesc/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

Tworzenie wypowiedzi - ekspresja przez sztukę

Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji - percepcja sztuki

Treści nauczania

Uczeń podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu plastycznego i innych dziedzin sztuki (fotografia, film) w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni.

Język polski, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

Tworzenie wypowiedzi

Treści nauczania

Uczeń sporządza plan odtwórczy wypowiedzi (ramowy i szczegółowy).

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:

Język polski, IV-VI klasa

Treści nauczania

Uczeń rozumie swoistość tekstów kultury przynależnych do: literatury, teatru, filmu, muzyki, sztuk plastycznych i audiowizualnych.

Uczeń wyodrębnia elementy składające się na spektakl teatralny (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakterystyka, kostiumy, rekwizyty, muzyka); wyodrębnia elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska, muzyka); wskazuje cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmu, programu informacyjnego, programu rozrywkowego).

Wiedza o społeczeństwie, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń rozpoznaje sytuacje wymagające podjęcia decyzji indywidualnej i grupowej; wyjaśnia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji.

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.