

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar IV. „Studio kreatywności”

Scenariusze zajęć pozalekcyjnych

SCENARIUSZ 1. OŻYWIAMY ARCHIWA SZKOŁY ZA POMOCĄ RUCHOMYCH OBRAZÓW (GIF) ORAZ FILMÓW Z ANIMOWANYMI NAPISAMI

autorka: Paulina Jędrzejewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

Legend - Animate Text in Video, GIF Maker - GIF Editor, praca projektowa, tablet, aplikacja mobilna, animacja poklatkowa, archiwa, gify

OPIS ZAJĘĆ:

Podczas zajęć uczniowie i uczennice wymyślają i tworzą ruchome obrazy w formacie gif oraz krótkie filmy z animowanymi napisami. Pracują w zespołach nad wspólnymi projektami: wybierają temat dla swojego obrazu i wideo, wyznaczają cele i planują etapy realizacji projektu, wykonują zaplanowane działania, prezentują swoje prace na forum grupy. Celem zajęć jest rozbudzenie kreatywności uczniów i uczennic poprzez zainteresowanie ich tworzeniem animowanych grafik i wideo, a także przekazanie wiedzy i rozwijanie umiejętności technicznych niezbędnych do tworzenia prostej animacji poklatkowej.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- zna aplikacje **Animate Text in Video** oraz **GIF Maker – GIF Editor** i potrafi je wykorzystać do tworzenia własnych prac,
- zna pojęcie „**animacja poklatkowa**”,
- wie, co to jest „**gif**” i „**animowany gif**”,
- potrafi stworzyć prostą animację poklatkową za pomocą urządzenia mobilnego na zadany temat,
- potrafi korzystać z aplikacji mobilnych do tworzenia ruchomych obrazów (gif) i krótkich filmów z animowanymi napisami,
- swobodnie posługuje się tabletem i twórczymi aplikacjami mobilnymi rozwijając z ich pomocą swoją kreatywność i wyobraźnię,
- potrafi korzystać z technologii mobilnych w sposób kreatywny i innowacyjny,
- potrafi pracować w zespole przy wspólnym projekcie,
- umie kreatywnie wykorzystać cechy i funkcjonalności tabletu.

GRUPA DOCELOWA:

Starsze klasy szkoły podstawowej (VII-) i klasy gimnazjalne (po dostosowaniu: możliwość realizacji w młodszych klasach: I-III i IV-VI szkoły podstawowej)

LICZBA UCZNIÓW / UCZENNIC W GRUPIE:

do 25 osób (z możliwością dostosowania scenariusza do potrzeb klas o różnej liczbie osób)

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ:

90 minut (lub 2 x 45 minut)

STOPIEŃ TRUDNOŚCI/SKOMPLIKOWANIA

(w skali od 1 do 5 dla obszaru IV. „Studio kreatywności”):

1

POTRZEBNY SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE:

- tablety (1 tablet na 2 lub 3 osoby),
- aplikacja **Legend – Animate Text in Video** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- aplikacja **GIF Maker – GIF Editor** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), (analogiczna aplikacja **Gifs Art** dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#)),
- projektor i laptop (w części teoretycznej),
- (ewentualnie) przejściówka do tabletów do prezentacji prac uczniów.

CO NALEŻY PRZYGOTOWAĆ PRZED ZAJĘCIAMI:

- zainstalować na tabletach aplikacje: **Legend – Animate Text in Video** i **GIF Maker – GIF Editor**,
- przygotować zdjęcia, filmy i inne materiały wizualne należące do archiwum szkoły lub przedmioty związane z historią szkoły,
- wydrukować scenorys (potocznie nazywany z jęz. angielskiego „storyboardem”) do wykorzystania podczas zajęć, szablon scenorysu jest dostępny pod tym adresem: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Storyboard_Template.jpg (nie trzeba uzupełniać pól DIALOGUE [dialogi] i FX [efekty specjalne]), można też poprosić uczniów o samodzielne narysowanie kilku prostokątów (wystarczy 4-8) na kartce A4 lub A3, stworzenie rysunków i opatrzenie ich komentarzem,
- sprawdzić poprawne działanie tabletów i stan ich baterii,
- dopasować stopień trudności zadania do potrzeb i możliwości klasy, dla której organizowana jest lekcja według wskazówek zawartych w scenariuszu,
- warto przed lekcją przygotować prezentację, która będzie wprowadzeniem do tematu.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ:

- potrafi dostosować treść scenariusza do poziomu edukacyjnego, możliwości i liczebności grupy oraz do treści przedmiotu nauczania,
- zna aplikacje **Legend – Animate Text in Video** oraz **GIF Maker – GIF Editor**, potrafi się nimi posługiwać,
- posiada wiedzę na temat historii szkoły i może skorzystać z jej archiwum (opcjonalnie: można skorzystać z innego pomysłu na zajęcia, np. promocja zbliżającego się wydarzenia szkolnego, promocja szkolnej drużyny sportowej w internecie, promocja szkoły w mediach społecznościowych itp.).

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 10 minut

Opowiadamy, na czym będą polegały zajęcia. Możemy pokazać na ekranie przykładowe ruchome obrazy (**gify**) dostępne na portalach <http://www.gify.net> lub <https://giphy.com>. Dzielimy uczniów na zespoły. Liczba osób w zespole zależy od liczebności klasy oraz liczby tabletów, które mamy do dyspozycji (optymalnie: 1 tablet na 2 lub 3 osoby + 1 tablet dla osoby prowadzącej zajęcia). Możemy skorzystać z dowolnej formy doboru członków zespołu. Np. przygotowujemy wcześniej naklejki z numerami od 1 do 3, w kilku kolorach. Na początku lekcji naklejamy je na plecach każdego ucznia / uczennicy. Uczniowie dobierają się w zespoły na podstawie tych samych kolorów, lecz bez używania mowy.

Uczniowie w swoich zespołach wyszukują na ww. portalach ruchome obrazy (**gify**), które im się najbardziej podobają i dzielą się nimi z innym zespołem.

Poznajemy aplikację GIF Maker – GIF Editor – 15 minut

Uczniowie dowiadują się, czym jest ruchomy obraz (**gif**) i jak można go stworzyć korzystając z aplikacji mobilnej **GIF Maker – GIF Editor**. Zapoznają się z aplikacją, eksplorują jej funkcje i testują możliwości.

Gif to popularny format pliku graficznego umożliwiający tworzenie animacji. Potocznie nazywa się „**gifami**” powszechnie spotykane na stronach internetowych ruchome obrazy. Internetowe gify przyjmują postać zabawnych animacji, banerów reklamowych czy awatarów, czyli graficznych reprezentacji użytkowników forów dyskusyjnych, mediów społecznościowych albo gier.

Aplikacja **GIF Maker – GIF Editor** (Kayak Studio) umożliwia tworzenie gifów ze zdjęć wykonanych aparatem, filmów wideo lub wielu (do 150) obrazów, bez konieczności zakładania konta. Wykonane gify można wygodnie zapisać na urządzeniu lub udostępnić w sieci. Aplikacja zawiera sporą bibliotekę gifów oraz efektów specjalnych. Można w niej m.in. przycinać filmy (zmieniać czas rozpoczęcia i czas zakończenia), zmieniać styl wideo (dodawać efekty, ramki) oraz prędkość, dodawać etykiety z tekstami (w różnym stylu i kolorze), decydować, ile czasu mają być one widoczne, dodawać naklejki, zapętląć, dodawać zdjęcia i animacje jako warstwy. Uwaga: aby gif działał prawidłowo na komputerze, należy go otwierać w przeglądarce internetowej.

Tworzymy ruchome obrazy gif w aplikacji GIF Maker – GIF Editor – 20 minut

Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie jednego obrazu. Jeśli wystarczy czasu, można poprosić o stworzenie dwóch „gifów” – w przypadku dwuosobowych zespołów każdy uczeń / uczennica będzie mieć wtedy możliwość stworzenia własnej animacji. Prace uczniów mogą być związane tematycznie z historią szkoły, planowanym wydarzeniem lub patronem szkoły. Ich celem może być promocja szkoły w internecie, przede wszystkim w mediach społecznościowych. Gify mogą być różnej długości (mogą to być np. wybrane archiwalne zdjęcia, zdjęcia budynku szkoły, rysunki itp.). Jednak zanim zespoły przystąpią do pracy z aplikacją **GIF Maker – GIF Editor**, mają za zadanie uzupełnić storyboardy i naszkicować przebieg animacji na papierze.

W tym miejscu możliwa jest przerwa (kolejna część scenariusza będzie realizowana na następnych zajęciach).

Część 2. – 45 minut

Krótkie przypomnienie materiału z poprzednich zajęć – 5 minut

Rozpoczynamy lekcję od krótkiego przypomnienia materiału z poprzednich zajęć. Warto, by uczniowie pracowali w tych samych zespołach, w których wcześniej tworzyli memy.

Poznajemy aplikację Legend – Animate Text in Video – 10 minut

W drugiej części zajęć uczniowie mają za zadanie stworzenie krótkiej animacji tekstowej, np. zaproszenia na uroczystość szkolną, filmu promującego szkołę albo odbywające się właśnie zajęcia. Praca może też promować drużynę sportową, patrona lub patronkę szkoły albo nawiązywać do epoki literackiej czy hobby uczniów. Uczniowie będą korzystać z aplikacji **Legend – Animate Text in Video**.

Aplikacja **Legend – Animate Text in Video** służy do tworzenia gifów lub krótkich filmów z animowanymi napisami. Praca w aplikacji zaczyna się od wpisania hasła – napisu, który wyświetli się na ekranie (uwaga na ograniczenie liczby znaków!). Następnie należy wybrać zdjęcie – tło do hasła. Można je dodać robiąc zdjęcie aparatem lub wybierając je z galerii zdjęć (też z konta Dropbox, dysku Google i menadżera plików). Zdjęcie można wykadrować. Po zapisaniu zdjęcia pojawi się menu z wyborem koloru oraz rodzajów czcionek połączonych z gotową animacją napisu. Można także zdecydować, jaki format (kwadrat lub prostokąt) i wielkość ma mieć animacja. Pracę można zapisać do formatu gif lub wideo.

Tworzymy animowane napisy – 10 minut

Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie animowanego chwytliwego hasła promującego wybrany temat. Uczniowie robią zdjęcie aparatem lub wybierają je z dostępnych zdjęć (można wybrać wcześniej zdjęcia z archiwum szkoły, zeskanować i umieścić na Dropboksie lub Dysku Google), a następnie dopierają do animacji czcionkę i styl.

Prezentacja prac i podsumowanie – 20 minut

Zespoły prezentują efekty swoich prac reszcie grupy. Można to przeprowadzić w formie prezentacji wyświetlanych na ekranie (jeśli jest taka techniczna możliwość) albo poprzez zabawę interaktywnymi grafikami, polegającą na wymienianiu się tabletami i oglądaniu prac przygotowanych przez inne zespoły.

Zarówno z aplikacji **Legend – Animate Text in Video**, jak i **GIF Maker – GIF Editor** prace można zapisać do galerii tabletu i prezentować na ekranie (za pomocą przejściówki), można też zachować je w chmurze, np. korzystając z aplikacji **Dropbox** lub **Dysk Google**. Każdy zespół demonstruje swoje animacje. Można przeprowadzić głosowanie na najlepszą pracę. Można też zaproponować uczniom krótką dyskusję na temat tego, do czego mogą się przydać takie aplikacje.

Jeśli na wykorzystanych zdjęciach znajdują się jakieś osoby, warto wprowadzić do dyskusji temat prawa do wizerunku i uczulić uczniów na potrzebę pytania o zgodę osób przedstawionych na zdjęciach na publikację tych zdjęć w internecie.

MOŻLIWE MODYFIKACJE DLA KLAS I-III I IV-VI:

Scenariusz można zmodyfikować stosownie do możliwości młodszych klas wybierając tematykę animacji bardziej adekwatną dla danej grupy wiekowej.

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach tworzy ruchome obrazy (**gify**) za pomocą aplikacji **GIF Maker – GIF Editor** oraz animowane napisy za pomocą aplikacji **Legend – Animate Text in Video**, a następnie prezentuje swoją pracę całej grupie.

PIGUŁKA WIEDZY I INSPIRACJI DLA OSÓB PROWADZĄCYCH:

Jak prowadzić zajęcia z tabletem lub iPadem (materiały edukacyjne kursu „Tablety w Bibliotece”):

[http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety w Bibliotece kurs na platformie iTunes U.html](http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html)

Wizerunek w sieci:

<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wizerunek-w-sieci/>

Dodatkowe materiały - linki:

Scenariusze zajęć z aplikacjami mobilnymi dostępne w kursie „Tablety w Twojej bibliotece” przygotowanym na platformę iTunes U:

[http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety w Bibliotece kurs na platformie iTunes U.html](http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html)

Bieżące informacje o innych ciekawych aplikacjach mobilnych m.in. do tworzenia multimediiów, animacji poklatkowej i rysunkowej:

<https://web.facebook.com/aplikacjewkulturze/>

Bezpłatny przewodnik po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APPLikacje:

<https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/publikacje/>

Scenariusz został opracowany na potrzeby projektu „MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole”. Celem projektu jest zwiększenie kompetencji informatycznych z zakresu programowania i wykorzystywania technologii mobilnych w uczeniu się, a także kreatywności, innowacyjności i umiejętności współpracy w zespole z wykorzystaniem TIK, uczniów / uczennic z (UCZ) z 6 szkół podnadgimnazjalnych i 4 gimnazjów Wołomina i Zielonki. Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (Regionalny Program Operacyjny Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa X. Edukacja dla rozwoju regionu, Działanie 10.1. Edukacja ogólna i przedszkolna, Poddziałanie 10.1.2. Edukacja ogólna w ramach ZIT).



Ten utwór jest dostępny na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).