

WMOV Projekt filmowy z wykorzystaniem aplikacji Muvizu

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli prowadzących zajęcia związane z edukacją medialną oraz dla nauczycieli stosujących w pracy metodę projektu z wykorzystaniem narzędzi TIK.

Informacje o organizacji

Organizacja szkolenia przewiduje 10 godzin zajęć synchronicznych oraz 5 godzin zajęć online – razem 15 godzin.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, w tym umieć tworzyć, zapisywać, kopiować, wyszukiwać i edytować dokumenty; posługiwać się przeglądarką WWW i pocztą; umieć wyszukiwać informacje w sieci Internet.

Cele

1. Zdobycie umiejętności tworzenia prostych filmów animowanych.
2. Przygotowanie się do wykorzystania edukacyjnego potencjału pracy uczniów nad projektem filmowym.

Treści kształcenia

1. Edukacyjne walory pracy nad filmem animowanym (w tym praca zespołowa). Wykorzystanie TIK do wspierania kreatywności i twórczości własnej uczniów. Wykorzystanie w praktyce idei konstrukcjonizmu. Tworzenie filmu a korelacja z różnymi obszarami edukacyjnymi. Elementy edukacji medialnej.
2. Tworzenie własnego filmu animowanego. Od planowania do postprodukcji (scenariusz, dialogi, scenografia, plany filmowe, rodzaje ujęć, montaż filmu, rozpowszechnianie).

3. Poznanie możliwości aplikacji Movizu. Tworzenie i edycja postaci. Scenografia. Praca z wirtualną kamerą. Dodawanie i edycja dialogów. Dodawanie ruchu. Praca z linią czasu. Generowanie filmu.
4. Uczenie się od siebie nawzajem i współpraca przy projektach filmowych. Wykorzystanie narzędzi społecznościowych do komunikacji i uczenia się we współpracy.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Praca indywidualna słuchacza.
3. Pokaz.
4. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Rozmowy z uczestnikami przeprowadzane podczas każdej sesji będą wpływały na dobór ćwiczeń. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. System operacyjny Windows,
2. Przykładowe aplikacje edukacyjne działające online,
3. Aplikacja Movizu,
4. Inne oprogramowanie w razie potrzeby.

Literatura

1. <http://www.muvizu.com/>, dostęp 07.06.22
2. <http://e-lekcje.org/malo-ci/internetowatv.html>, dostęp 07.06.22
3. <http://www.projekcje.edu.pl/projekt.html>, dostęp 07.06.22
4. Kultura 2.0 Świadomi mediów - <http://www.projekcje.edu.pl/projekt/film-w-edukacji.html?id=91>, dostęp 07.06.22
5. Projekty w szkole, czyli co każdy powinien wiedzieć - http://goprojekt.pl/baza_wiedzy/strona/projekty_w_szkole/, dostęp 07.06.22
6. Jak pracować metodą projektów w szkole? - http://www.eakademiaprzyszlosci.pl/pub/files/Poradnik__Metoda_projektow.pdf,
dostęp 07.06.22
7. Tworzymy film animowany! - <http://szkolazklasa20.pl/materialy/pokaz/?id=353>, dostęp
07.06.22
8. <http://animowany.pl/>, dostęp 07.06.22

Autor

Dorota Janczak