

I ty możesz stworzyć swój film!

WIEDZA W PIGUŁCE

Dla nauczyciela

Zaproponuj uczestnikom zajęć, aby w pracach domowych wykorzystywali proste narzędzia do edycji plików multimedialnych. Jest to dobry sposób na uruchomienie ich potencjału twórczego. Praca nad stworzeniem kreatywnej całości jest jednym z podstawowych elementów edukacji estetycznej. Wykorzystywanie programów do edycji pomaga rozwijać także umiejętności informatyczne.

Edytor wideo YouTube to program darmowy, warunkiem jest założenie konta w Google oraz stworzenie własnego kanału na YouTube — to wymaga akceptacji nazwy ekranowej oraz regulaminu Google.

Dostęp do edytora znajduje się na stronie kanału użytkownika YouTube w zakładce narzędzia do tworzenia. Program zasysa z dysku komputera wybrane przez użytkownika filmy, muzykę i zdjęcia. Dodatkowo YouTube udostępnia ścieżki dźwiękowe, których można użyć za darmo. Można dodać efekty wizualne — przejścia między poszczególnymi elementami oraz napisy. Montowanie materiałów odbywa się na osi czasu, a jego efekty można monitorować w oknie wyświetlania filmu. Większość prostych programów do edycji filmów posiada te same funkcje — w podstawowym lub rozszerzonym zakresie. YouTube zachęca do korzystania z możliwości kreatywnego dzielenia się twórczością, udostępniając filmy do remiksowania oraz dając możliwości publikowania na licencjach Creative Commons.

Stworzony w ten sposób film można od razu udostępnić.

Dla ucznia

Nagrywasz filmiki i robisz zdjęcia komórką? Zmontuj je i stwórz własny film!

Dzięki programom do edycji jest to bardzo proste. Zaloguj się (lub poproś kogoś o pomoc w rejestracji) na kanale YouTube. W zakładce „Narzędzia do tworzenia” znajdziesz „Edytor wideo”. Wymyśl nazwę dla swojego projektu. Dodaj z komputera zdjęcia, filmy i muzykę. Połącz je, tak jak chcesz, na osi czasu pod ekranem wyświetlania filmu. Dodaj efekty i napisy. Jeśli jesteś zadowolona/zadowolony, opublikuj film i udostępnij w internecie.

Takie filmy możesz robić dla rozrywki lub jako prace domowe, sam lub wspólnie ze znajomymi. Możecie opowiedzieć swoją historię w ciekawy sposób!

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestnicy dowiadują się, że poza nakręceniem filmu telefonem komórkowym lub aparatem fotograficznym z kamerą można w prosty sposób w komputerze dodać do niego muzykę, napisy i efekty filmowe.

Cele operacyjne

Uczestniczki i uczestnicy:

- wiedzą, że istnieją w sieci narzędzia do pracy z amatorskimi filmikami;
- potrafią podejmować własne działania twórcze przy pomocy ogólnie dostępnych narzędzi;

- wiedzą, że praca nad filmem to nie tylko nagranie, ale też montaż i opracowanie dźwięku.

Przebieg zajęć

Przygotowanie do zajęć wymaga zarejestrowania się i stworzenia konta w programie dostępnym przez internet (np. w edytorze YouTube) lub instalacji na komputerach dla uczniów jednego z darmowych programów do obróbki filmów na komputerze (np. Windows Movie Maker, ABC Video Roll 2.5.70 itp.). Warto sprawdzić, czy taki program nie został już zainstalowany. Ważne jest, żeby prowadzący wcześniej zapoznał się z funkcjami programów lub aplikacji. Będzie mógł wówczas pomagać uczestnikom w pracach (przydatne są tutoriały zamieszczone w sieci). Prowadzący musi wiedzieć: jak dodać muzykę, jak dodać napisy początkowe i końcowe, jak wyciąć z filmu niepotrzebne fragmenty.

Przed zajęciami poproś uczestników, żeby w grupach po 2–3 osoby nagrali krótki film pt. „Przyroda blisko nas”. Film powinien trwać najwyżej 1 minutę. Może to być np. film dokumentujący spadający liść, padający deszcz, zachowanie ptaków itd. Przed zajęciami należy zgrać nagrane filmy na dysk komputera szkolnego lub sprawdzić, czy filmy przyniesione przez uczestników na pendrive’ach odtwarzają się na szkolnych komputerach. Istnieje możliwość przygotowania własnego filmu w ramach lekcji „Zaplanuj cyfrową opowieść”.

1.

Czas: 35 min

Forma: praca w grupach przy komputerze

Pomoce: **Materiał pomocniczy „Lista zadań”**, komputery z internetem, rzutnik multimedialny

Poproś uczestników i uczestniczki, żeby usiedli przy komputerach w tych samych grupach, w których nagrywali film. Uczestniczki i uczestnicy otwierają w programie przygotowanym przez prowadzącego film, który nagrali. Rozdaj grupom listę zadań do wykonania. Krok po kroku, przy pomocy rzutnika przeprowadź uczniów przez kolejne zadania — wyświetl dokładnie to, co uczestnicy mają na ekranach: stronę główną programu. Pokaż, wyświetlając podstrony z różnymi funkcjami, w jaki sposób dodaje się plik muzyczny, tytuł i napisy końcowe. Potem poproś o wykonanie zadań. Grupom, które szybko uporały się z zadaniem, poleć, żeby samodzielnie sprawdziły inne funkcje programu.

2.

Czas: 10 min

Forma: prezentacja

Pomoce: rzutnik multimedialny

Wyświetl przy pomocy rzutnika filmy kolejnych grup. Powiedz, że to zadanie było bardzo trudne i z pewnością 45 min to za mało, żeby poznać wszystkie możliwości programu. Zachęć uczestników do samodzielnej pracy ze swoimi filmami na komputerach domowych lub szkolnych w czasie, kiedy można swobodnie korzystać z pracowni informatycznej. Przypomnij, że nie wolno nagrywać innych bez ich zgody, a przed upublicznieniem filmu w internecie należy się upewnić, że nie narusza on niczyjej prywatności. Powiedz, że istnieje wiele programów do obróbki filmów, ale korzystanie z nich jest często związane z podaniem swoich danych, dlatego powinny je ściągać osoby dorosłe.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzonych zajęciach uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że nagranie można uzupełnić muzyką, napisami i efektami specjalnymi?
- wiedzą, że istnieją programy do obróbki filmów?
- potrafią w wybranym przez prowadzącego programie samodzielnie dodać muzykę i napisy do filmu?

Opcje dodatkowe

Uczestnicy łączą wykonane wcześniej, nieobrobione jeszcze filmy w jeden, wspólny film przyrodniczy.

MATERIAŁY

Materiał pomocniczy „Lista zadań”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Zaznacz, które zdania są prawdziwe.

1. W programie do obróbki filmów można podmienić oryginalną ścieżkę dźwiękową na inny, wybrany plik muzyczny (lub dźwiękowy). [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
2. Jeżeli dodamy w programie do obróbki filmów tytuł, to potem już nie można go zmienić. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
3. W programie do obróbki filmów można wyciąć fragmenty, tak żeby nie było ich w końcowej wersji filmu. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
4. Istnieje tylko jeden program do obróbki filmów w komputerze. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **Creative Commons:** międzynarodowa organizacja wspierająca dzielenie się twórczością, współpracę i dzielenie się swoimi pomysłami przez wymyślanie nowych rozwiązań w prawie autorskim

CZYTELNIA

- Edytor wideo YouTube, Google, <https://support.google.com/youtube/answer/183851?hl=pl>.
- Troy Lanier, **Filmowanie. Podręcznik dla młodych**, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.
- Bieta Leszczyńska, **Kręcimy filmy. Krok po kroku**, Centrum Edukacji Obywatelskiej [dostęp: 16.01.2014], Dostępny w Internecie: <http://www.ceo.org.pl/pl/etnolog/news/krecimy-filmy-krok-po-kroku>.
- Małgorzata Leszko, **Jak nakręcić film?**, Centrum Edukacji Obywatelskiej [dostęp: 16.01.2014], Dostępny w Internecie: <http://www.ceo.org.pl/pl/opowiem/news/jak-nakrecic-film>.

Tekst: Joanna Ruta 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/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/i-ty-mozesz-stworzyc-swoj-film/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę

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.

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:

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.