

GRAFIKA RASTROWA

PROJEKTOWANIE BAJKI ANIMOWANEJ

Autorka: Marta Rogacka Bojczuk

Sopockie Szkoły Autonomiczne w Sopocie

Scenariusz dla klas: 4-6 SP

Czas realizacji projektu: 4 godziny lekcyjne (4 x 45 minut)

Cel ogólny projektu: podniesienie poziomu wiedzy teoretycznej i praktycznej uczniów z zakresu grafiki rastrowej.

Cel scenariusza:

- zapoznanie uczniów z pojęciem grafiki rastrowej
- wprowadzenie do pracy z narzędziami w rastrowych programach graficznych
- pokazanie możliwości wykorzystania wybranych programów komputerowych w projektowaniu scen do bajek

PRODUKT KOŃCOWY PROJEKTU:

Bajka w formacie mpeg4 złożona z zaprojektowanych przez uczestników zajęć scen.

Wyposażenie techniczne:

- rzutnik multimedialny z ekranem
- komputery z dostępem do Internetu i zainstalowanym oprogramowaniem graficznym

Formy pracy:

- indywidualna
- grupowa

PRZEBIEG ZAJĘĆ I

CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (15 MINUT)

Krok 1 - zapoznanie uczniów z pomocami dydaktycznymi

Krok 2 - wprowadzenie uczniów w podstawowe założenia scenariusza

CZĘŚĆ GŁÓWNA (20 MINUT)

Krok 3 – ustalenie planu kolejności projektowania scen

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)

Krok 4 - dyskusja podsumowująca plan działań na kolejne zajęcia

PRZEBIEG ZAJĘĆ II

CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (15 MINUT)

Krok 1 – wskazanie i wytłumaczenie uczniom podstawowych pojęć, z którymi uczestnicy zajęć będą się spotykać w dalszym toku zajęć.

Krok 2 – omówienie i zapoznanie uczniów z narzędziami w wybranych programach graficznych

CZĘŚĆ GŁÓWNA (20 MINUT)

Krok 3 – rozpoczęcie projektowania przez uczniów scen do bajek w rastrowych programach graficznych

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)

Krok 4 – zapisywanie wykonanych prac na komputerach w wybranych formatach graficznych

PRZEBIEG ZAJĘĆ III

CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (10 MINUT)

Krok 1 – otwieranie rozpoczętych na poprzednich zajęciach prac

CZĘŚĆ GŁÓWNA (25 MINUT)

Krok 2 – kończenie projektowania przez uczniów scen do bajek w rastrowych programach graficznych

Krok 3 – projektowanie przez uczniów postaci do bajek w rastrowych programach graficznych

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)

Krok 4 – zapisywanie wykonanych prac na komputerach

PRZEBIEG ZAJĘĆ IV

CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (15 MINUT)

Krok 1 – zebranie na jeden nośnik wszystkich stworzonych prac

CZĘŚĆ GŁÓWNA (20 MINUT)

Krok 2 – montowanie zaprojektowanych scen w programie Windows movie maker

CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)

Krok 3 – wspólne oglądanie na rzutniku stworzonej bajki animowanej.

Podsumowanie projektu:

Dzielimy się wrażeniami z przebiegu projektu.