



PROGRAM **digital** PATHWAYS



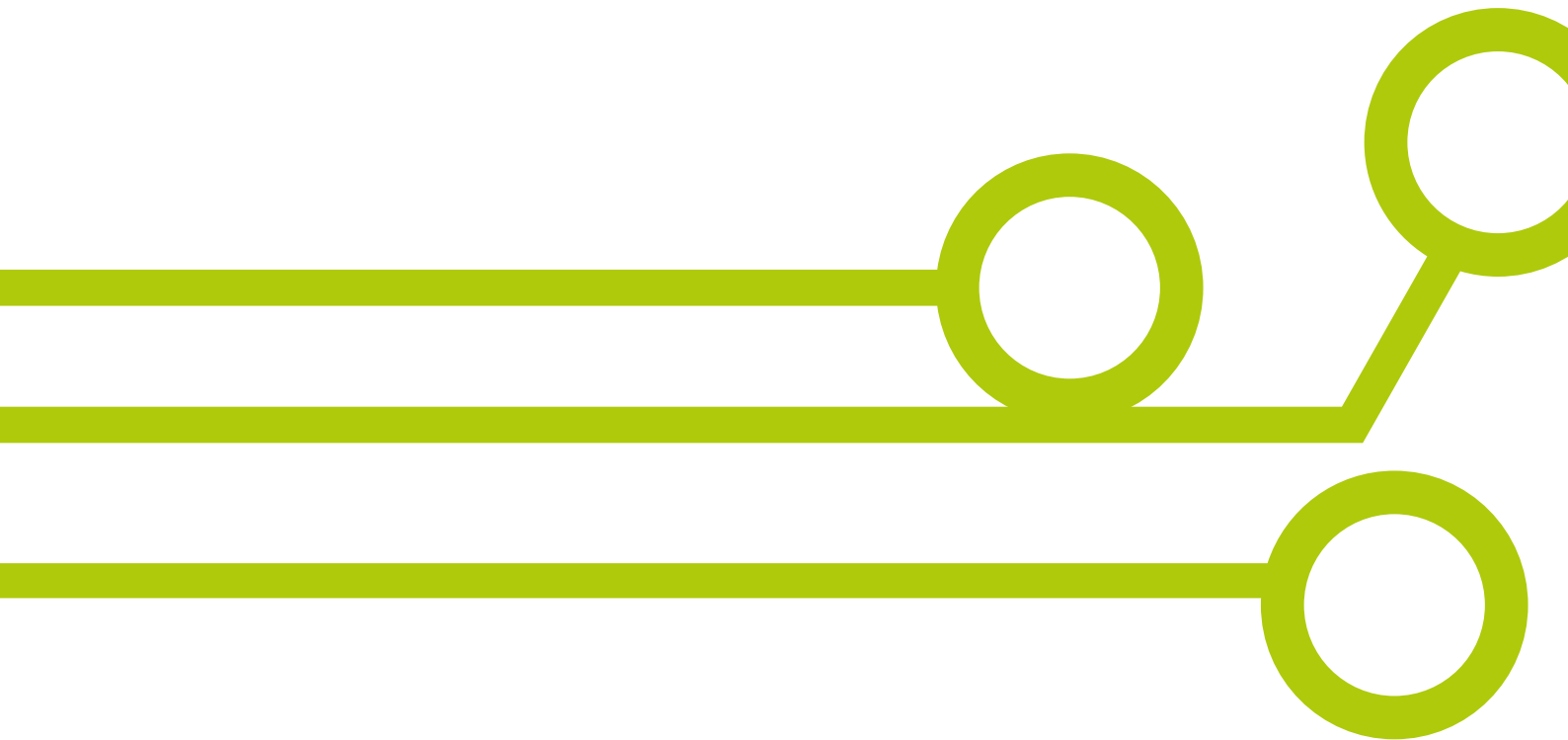
NCAD DUBLIN
National College of Art and Design



MFG Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg

 Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Program Digital Pathways



Spis treści

Opis programu	1
Jak powstał Program Digital Pathways	3
Młodzież biorąca udział w projekcie	4
Działania warsztatowe	4

PLANY MODUŁÓW

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”	9
Moduł: „Film”	10
Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”	13
Moduł: „Animacja poklatkowa”	14
Moduł: „Animacja 2D”	16
Moduł: „Dźwięk”	18
Moduł: „Media społecznościowe”	20
Moduł: „Tworzenie gier”	21

PLANY ZAJĘĆ

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”. Zajęcia 1	25
Moduł: „Film”. Zajęcia 1	28
Moduł: „Film”. Zajęcia 2	29
Moduł: „Film”. Zajęcia 3	30
Moduł: „Film”. Zajęcia 4	32
Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”. Zajęcia 1	34
Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 1	36
Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 2	38
Moduł: „Animacja 2D”. Zajęcia 1	40
Moduł: „Animacja 2D”. Zajęcia 2	42
Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 1	44
Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 2	46
Moduł: „Media społecznościowe”. Zajęcia 1	48
Moduł: „Tworzenie gier”. Zajęcia 1	53

Opis programu

Projekt *Digital Pathways dla młodzieży z całej Europy* (zwany w skrócie Digital Pathways) jest projektem finansowanym przez Léargas¹, Irlandzką Agencję Narodową działającą w ramach Programu Erasmus +. Projekt koncentruje się na rozwijaniu cyfrowych umiejętności młodych ludzi poza szkołą, zapewniając im cykl zorganizowanych zajęć edukacyjnych.

Inspiracją dla projektu Digital Pathways był już istniejący program projektu Future Creators, stworzony przez Digital Hub Development Agency (DHDA)² i zrealizowany przez National College of Art and Design (NCAD)³ oraz H2 Learning⁴. Program projektu Future Creators ma na celu wyposażenie młodych ludzi w umiejętności cyfrowe obejmujące takie obszary jak kodowanie, tworzenie aplikacji, fotografia cyfrowa, tworzenie filmów oraz stron internetowych. Projekt działa z powodzeniem w Dublinie (okręg 8) od 2011 r.

W projekcie Digital Pathways uczestniczą partnerzy z Irlandii, Niemiec i Polski. W Irlandii projekt jest koordynowany przez H2 Learning z udziałem Digital Hub Development Agency (DHDA) oraz National College of Art and Design (NCAD). W Niemczech w projekcie uczestniczy MFG Baden-Württemberg mbH, Publiczna Agencja Innowacyjna ds. Mediów i IT. Natomiast w Polsce partnerem projektu jest Fundacja „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego, na której terenie działa największy w Polsce Międzynarodowy Dom Spotkań Młodzieży. W Krzyżowej rocznie organizowanych jest blisko 300 projektów z obszaru edukacji: artystycznej, historycznej, społecznej, inkluzywnej i ekologicznej, a także szkolenia dla młodzieży, nauczycieli, pedagogów i edukatorów młodzieży. Wszyscy partnerzy są aktywni w dziedzinie edukacji cyfrowej oraz wspierają młodych ludzi w rozwoju umiejętności cyfrowych niezbędnych w dzisiejszym, nieustannie zmieniającym się społeczeństwie XXI wieku.

W projekcie Digital Pathways wytyczono następujące cele:

- ➔ Zorganizowanie i uruchomienie „Laboratoriów Kreatywności” w Irlandii, Polsce i Niemczech. Laboratorium Kreatywności jest przestrzenią, w której odbywają się warsztaty edukacyjne, a zajęcia prowadzone są przez Mentorów. Przeprowadzenie oceny potrzeb młodych ludzi oraz ich umiejętności w zakresie mediów cyfrowych. Zapoznanie się z różnymi zawodami wykorzystującymi media cyfrowe przez organizowanie spotkań z przedstawicielami branży mediów cyfrowych.
- ➔ Stworzenie Programu Digital Pathways. Program składa się z nieformalnych działań edukacyjnych dla młodzieży, które mają na celu rozwijanie umiejętności cyfrowych.
- ➔ Opracowywanie materiałów Ustawicznego Doksztalcania Zawodowego (UDZ) dla Mentorów, po to, aby mogli prowadzić warsztaty edukacyjne w Laboratorium Kreatywności.
- ➔ Zorganizowanie wizyt naukowych oraz warsztatów z zakresu mediów cyfrowych dla Mentorów w krajach partnerskich.
- ➔ Przetestowanie działań Programu Digital Pathways wśród młodzieży w krajach partnerskich, z naciskiem na to, aby młodzi ludzie tworzyli i dzielili się swoją pracą i pomysłami w Internecie.
- ➔ Zapewnienie uczestnikom Programu, w różnych krajach partnerskich, odpowiedniego doradztwa zawodowego przy współudziale rodziców oraz przedstawicieli branży cyfrowej i szkoły.

1 Léargas, <http://www.leargas.ie/>

2 The Digital Hub Development Agency Future Creator Programme, <https://www.thedigitalhub.com/projects/the-future-creators-class-of-2016-graduate/>

3 NCAD, <http://www.ncad.ie/>

4 H2 Learning, <http://www.h2learning.ie/>

W ciągu dwóch lat trwania projektu osiągnięto następujące rezultaty:

1. Program Digital Pathways

Program składa się z zestawów modułów nauczania, „sesji próbnych” i artefaktów cyfrowych. Struktura programu umożliwia młodym ludziom podjęcie wspólnych działań, a także pomaga rozwijać umiejętności cyfrowe w zakresie obróbki zdjęć, edycji dźwięku, tworzenia gier, animacji, mediów społecznościowych i produkcji filmowej. W czasie sesji próbnych uczestnicy mają szansę zapoznać się z konkretnymi obszarami mediów cyfrowych, jak również współpracować z ludźmi z branży mediów. W ten sposób uczestnicy mogą połączyć „zabawę” z prawdziwym światem pracy.

2. Materiały UDZ dla Mentorów

W ramach projektu opracowany został zestaw materiałów dotyczących ustawicznego doskonalenia zawodowego (UDZ) dla Mentorów, aby pomóc im w przygotowaniu i realizacji Programu Digital Pathways. Materiały UDZ zawierają wytyczne dotyczące opracowania strategii i metod, które okazały się skuteczne w angażowaniu młodych ludzi w pracę nad mediami cyfrowymi. Materiały te pokazują, jak Mentorzy mogą wspierać uczestników Programu w nauce i rozwoju swoich umiejętności w zakresie mediów cyfrowych we współpracy z rówieśnikami, zarówno w czasie spotkań bezpośrednich, jak i online.

Jak powstał Program Digital Pathways

Program rozpoczął się spotkaniem wszystkich partnerów w Dublinie w marcu 2015 r. Na spotkaniu omówiono model Future Creators i postanowiono wykorzystać go jako podstawę nowej koncepcji, która zostanie wprowadzona w trzech państwach partnerskich. Partnerzy spotkali się ponownie w Sztuttgarcie (Niemcy) we wrześniu 2015 r., a następnie we wrześniu 2016 r. w Krzyżowej (Polska). Ostatnie spotkanie odbyło się w Dublinie w styczniu 2017 r., w ramach Konferencji Podsumowującej projekt.

Każdy partner projektu zatrudnił zespół Mentorów, których zadaniem było opracowanie Programu Digital Pathways. W każdym państwie partnerskim zostało uruchomione Laboratorium Kreatywności, gdzie młodzi ludzie uczestniczyli w warsztatach i mogli wziąć udział w cyklu cyfrowych sesji próbnych. Sesje te zostały przygotowane przez mentorów z Irlandii i obejmowały następujące tematy:

- 1 wprowadzenie i budowanie zespołu,
- 2 film,
- 3 cyfrowa edycja obrazów,
- 4 animacja poklatkowa,
- 5 animacja 2D,
- 6 dźwięk,
- 7 media społecznościowe,
- 8 tworzenie gier.

Sesje próbne, bazujące na podstawie programowej Future Creators, zostały zaplanowane tak, aby młodzi ludzie spróbowali, czego mogą nauczyć się, jeśli przystąpią do Programu Digital Pathways.

Każdy partner przeprowadził rekrutację w swoim regionie, w efekcie której wyłonieni zostali uczestnicy, którzy wzięli udział w projekcie. W pierwszym etapie projektu uczestnicy przez pięć tygodni brali udział w sesjach próbnych, które każdy z partnerów wybierał indywidualnie. Na przykład, w Irlandii omówiono zagadnienia związane z animacją poklatkową, etapami tworzenia filmu, czyli pre-produkcji, produkcji i postprodukcji, a na koniec sesji uczestnicy stworzyli krótki film. Sesje testowe w Polsce i w Niemczech również zaowocowały stworzeniem szeregu cyfrowych artefaktów.

Chociaż początkowo sesje próbne były opracowane przez Mentorów z Irlandii, ostateczna forma sesji próbnych, która znalazła się w programie, została przygotowana wspólnie z Mentorami, którzy pracowali nad rozwinięciem i dostosowaniem programu edukacyjnego. Miało to miejsce podczas kilku wizyt studyjnych i spotkań partnerów projektu, w czasie których Mentorzy pracowali wspólnie nad tworzeniem zasobów. Każdy z partnerów dysponował innym oprogramowaniem oraz sprzętem IT, co znalazło swoje odzwierciedlenie w sposobie prowadzenia zajęć oraz miało wpływ na sposób wdrażania programu przez danego partnera.

Na przykład zajęcia w Polsce odbywały się na terenie wiejskim, a partnerzy nie mieli do tej pory doświadczenia w planowaniu i wdrażaniu programów związanych z kompetencjami cyfrowymi. Młodzież biorąca udział w projekcie musiała być dowożona autobusami na warsztaty, więc było to dość duże wyzwanie logistyczne. Natomiast w Sztuttgarcie, gdzie MFG ma swoją siedzibę w centrum miasta, wyzwaniem było zainteresowanie młodych ludzi udziałem w rekrutacji. Rozwiązaniem okazało się nawiązanie przez MFG współpracy z jedną ze szkół, która kładzie duży nacisk na rozwijanie kompetencji cyfrowych. W Dublinie NCAD nawiązało współpracę z kilkoma szkołami i społeczną organizacją artystyczną, z którymi wspólnie pracowano w ramach programu zajęć przygotowujących do studiów w college'u. W każdym otoczeniu Mentorzy stawali wobec wyjątkowych wyzwań dotyczących używanego sprzętu lub młodzieży, która brała udział w warsztatach. Jednakże każda grupa znalazła innowacyjne rozwiązania, dzięki którym większości uczestnikom z powodzeniem udało się ukończyć projekt Digital Pathways.

Młodzież biorąca udział w projekcie

Młodzież biorąca udział w projekcie Digital Pathways była rekrutowana w lokalnych szkołach w każdym z trzech państw. Program był prowadzony poza systemem szkolnym i pozwolił młodym ludziom z Dublina, Gminy Świdnica i Stuttgartu na wzięcie udziału w zorganizowanych zajęciach przez okres pięciu tygodni. Wyjątkowość Programu stanowi fakt, iż młodzież mogła brać w nim udział poza godzinami zajęć w szkole i otrzymała wsparcie w formie szeregu zorganizowanych działań. Tym samym różni się on od innych projektów dotyczących mediów cyfrowych, w których młodzi ludzie zajmują się wyłącznie zagadnieniami, które ich interesują. W ramach projektu Mentorzy współpracowali przy tworzeniu wspólnego zestawu zajęć, modyfikując je tak, aby dostosować je do własnych potrzeb.

Działania warsztatowe

Młodzi ludzie brali udział w zaplanowanym cyklu sesji w swoim kraju, które składały się z 8 modułów:

- 1 Wprowadzenie i budowanie zespołu,
- 2 Film
- 3 Cyfrowa edycja obrazów,
- 4 Animacja poklatkowa,
- 5 Animacja 2D
- 6 Dźwięk,
- 7 Media społecznościowe,
- 8 Tworzenie gier.

Ponadto, prowadzący opracowali zestaw konspektów zajęć do każdego modułu. Na przykład, Moduł „Film” składał się z czterech sesji, podczas gdy Moduł „Animacja poklatkowa” tylko z dwóch. Opisy modułów zawierają ogólny zarys informacji na temat czasu trwania zajęć oraz umiejętności, jakie młodzi ludzie powinni osiągnąć po ich ukończeniu.

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu:

- ➔ wzajemne poznanie się uczestników oraz prowadzących projekt,
- ➔ stworzenie poczucia jedności w grupie,
- ➔ zbudowanie pewności siebie wśród uczestników,
- ➔ zapoznanie uczestników z pracą zespołową,
- ➔ zaangażowanie uczestników w działania cyfrowe.

Czas trwania: 120 minut

Rysunek 1, Przykładowa treść modułu

Konspekty zajęć zawierają więcej szczegółów dotyczących tematów, które mogą być omawiane w modułach.

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom stworzenia krótkiego filmu od etapu koncepcji do postprodukcji

- ▶ Zajęcia 2 z 4
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ Zrozumienie podstawowych ujęć kamery
- ➔ Zrozumienie jak należy wizualizować pomysły

Rezultaty zajęć:

- ➔ Uczestnicy omawiają kąty ustawienia kamery
- ➔ Uczestnicy pracują w zespołach przy rozrysowaniu kadrów fragmentu filmu.

Słowa kluczowe:

kąty ustawienia kamery, niski kąt, wysoki kąt, holenderski kąt, ujęcia, kadrowanie, zbliżenie, szerokie ujęcie, zbliżenie, panorama pozioma i panorama pionowa, nachylenie, scenorysy.

Przebieg zajęć:

prowadzący robi krótkie wprowadzenie do zajęć.

Czas trwania: 5 minut.

Uczestnicy zapoznają się z przykładami scenorysów do filmów oraz zwracają uwagę na znaczenie kąta ustawienia kamery i kadrowania dla narracji wizualnej.

Czas trwania: 10 minut.

Uczestnicy są dzieleni na zespoły. Każdy zespół otrzymuje fragment filmu, do którego ma stworzyć scenorys.

Uczestnicy pracują w zespołach nad stworzeniem scenorysu.

Czas trwania: 90 minut (dodatkowo z 15 minutową przerwą)

Każdy zespół przedstawia swój scenorys pozostałym uczestnikom.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
 - ▶ <http://flavorwire.com/349534/awesome-storyboards-from-15-of-your-favorite-films>
 - ▶ <http://www.dummies.com/how-to/content/storyboarding-your-film.html>
- ➔ papier A1, ołówki i markery.

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy wszyscy uczestnicy byli zaangażowani?
- ➔ Czy osoby o silnej osobowości? *Rysunek 2, Przykładowy plan zajęć dla Modułu „Film”*

Opracowując te materiały, byliśmy świadomi, że wiedza i doświadczenie, jakie mogą posiadać przyszli edukatorzy i mentorzy Programu Digital Pathways może być na różnym poziomie. Dlatego też przedstawiane tu materiały zawierają praktyczne wskazówki, które sprawdzą się podczas przeprowadzania zajęć w ramach Programu niezależnie od poziomu wiedzy i umiejętności.

PLANY MODUŁÓW

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”	9
Moduł: „Film”	10
Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”	13
Moduł: „Animacja poklatkowa”	14
Moduł: „Animacja 2D”	16
Moduł: „Dźwięk”	18
Moduł: „Media społecznościowe”	20
Moduł: „Tworzenie gier”	21

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu:

- ➔ wzajemne poznanie się uczestników oraz prowadzących projekt,
- ➔ stworzenie poczucia jedności w grupie,
- ➔ zbudowanie pewności siebie wśród uczestników,
- ➔ zapoznanie uczestników z pracą zespołową,
- ➔ zaangażowanie uczestników w działania cyfrowe.

Zajęcia 1

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ rozwinięcie zaufania i przyjacielskich relacji,
- ➔ stworzenie poczucia jedności w grupie,
- ➔ zaangażowanie uczestników w działania cyfrowe.

Rezultaty zajęć:

- ➔ integracja,
- ➔ tworzenie więzi,
- ➔ wykorzystanie Internetu do prowadzenia badań,
- ➔ określenie zasad.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ rozmowa,
- ➔ wspólne spędzanie czasu np. podczas posiłków,
- ➔ zabawy integracyjne,

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ praca w parach,
- ➔ korzystanie z Internetu.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu: Google, Google maps, OneDrive/Dropbox,
- ➔ przedmiot: np. piłka,
- ➔ ołówki i papier,
- ➔ jedzenie i picie,
- ➔ nagroda np. coś słodkiego/jakiś owoc,
- ➔ kłódka z zamkiem szyfrowym,
- ➔ zamykana szafka lub pudełko.

Ewaluacja:

- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Film”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu czterech dwugodzinnych sesji.

Cele modułu: Moduł ma na celu umożliwienie uczestnikom stworzenia krótkiego filmu, począwszy od etapu koncepcji a skończywszy na postprodukcji.

Zajęcia 1

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie różnic pomiędzy różnymi gatunkami filmów,
- ➔ kreatywne tworzenie fabuły filmu.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy omawiają gatunki filmowe i oglądają odpowiednie przykłady,
- ➔ uczestnicy pracują w zespołach nad tworzeniem potencjalnych fabuł,
- ➔ grupa wypracowuje ostateczny pomysł na fabułę filmu.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ omówienie gatunków filmowych.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ burza mózgów.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu: YouTube/Netflix.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja uczestników,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Zajęcia 2

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ scenorysowanie (storyboarding) - rozrysowanie kadrów filmu.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy omawiają gatunki filmowe i oglądają odpowiednie przykłady,
- ➔ uczestnicy pracują w grupach nad tworzeniem potencjalnych fabuł,
- ➔ grupa wypracowuje ostateczny pomysł na fabułę filmu.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do scenorysu,
- ➔ omówienie scenorysu, rezultatów osiągniętych przez odpowiednie ustawienie kamery oraz kadrowanie.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ burza mózgów.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
- ➔ <http://flavorwire.com/349534/awesome-storyboards-from-15-of-your-favorite-films>
- ➔ <http://www.dummies.com/how-to/content/storyboarding-your-film.html>
- ➔ papier A1, ołówki i markery.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ obserwacja uczestników,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Zajęcia 3

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrealizowanie planowanej opowieści wizualnej w oparciu o wcześniejszy etap pre-produkcji,
- ➔ przydzielenie odpowiednich ról w grupie,
- ➔ nagranie wysokiej jakości materiału w oparciu o najlepsze praktyki filmowe,
- ➔ bezpieczne przechowywanie oraz tworzenie kopii zapasowych zapisanego wideo.

Rezultaty zajęć:

- ➔ stworzona zostaje spójna grupa, której członkowie mają przydzielone dobrze zdefiniowane role,
- ➔ po etapie pre-produkcji grupa przechodzi do fazy produkcji,
- ➔ grupa zapisuje ścieżki wideo i audio i przesyła je na komputer.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do cyfrowego zapisu ścieżek wideo i audio,
- ➔ przedstawienie sprzętu i procedur,
- ➔ nadzorowanie pracy uczestników.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ przegląd wcześniejszej pracy,
- ➔ nadzorowanie pracy kamery,
- ➔ nadzorowanie transferu plików z kamery na komputer.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ ukończone scenorysy,
- ➔ kamery,
- ➔ statywy,
- ➔ komputery,
- ➔ kable USB lub czytniki kart.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja uczestników,
- ➔ przegląd nagrzonego materiału filmowego,
- ➔ dyskusja.

Zajęcia 4

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrealizowanie planowanej opowieści wizualnej w oparciu o wcześniejszy etap pre-produkcji i produkcji,
- ➔ zdobycie podstawowej wiedzy na temat zasad działania oprogramowania do obróbki wideo na etapie po-produkcyjnym,
- ➔ zdobycie podstawowej wiedzy na temat zasad eksportowania wideo w różnych formatach.

Rezultaty zajęć:

- ➔ opanowanie podstawowych technik edycji wideo,
- ➔ eksportowanie gotowego filmu z różnych urządzeń i platform.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wyjaśnianie procedur edycji wideo,
- ➔ przedstawienie oprogramowania,
- ➔ nadzór uczestników.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ demonstracja,
- ➔ praktyka.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
- ➔ <http://www.freesound.org> – źródło muzyki i efektów dźwiękowych nieobjętych prawem autorskim.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja uczestników,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Moduł ma na celu umożliwienie uczestnikom tworzenie i modyfikowanie obrazów i zawartości graficznej.

Zajęcia 1

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie i opanowanie umiejętności w zakresie projektowania grafiki i obróbki obrazu cyfrowego,
- ➔ ćwiczenie pracy zespołowej,
- ➔ wzmocnienie przyjacielskich relacji wśród uczestników.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy współpracują ze sobą,
- ➔ uczestnicy uczą się obróbki obrazów cyfrowych,
- ➔ wykorzystanie komputera do stworzenia logo zespołu,
- ➔ wydrukowanie logo zespołu na kubkach.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ przedstawianie stosownych technik edycji w miarę ich wprowadzania.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ pobieranie materiałów z Internetu,
- ➔ wycinanie,
- ➔ kompozycja obrazu,
- ➔ zmienianie rozmiarów,
- ➔ zapisywanie.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu: Google Images, OneDrive/DropBox,
- ➔ Oprogramowanie do manipulacji obrazem cyfrowym (Adobe Photoshop/Adobe Photoshop Elements/ Gimp itp.),
- ➔ <http://www.adobe.com/ie/downloads.html>
- ➔ <http://www.gimp.org/>

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Animacja poklatkowa”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Umożliwienie uczestnikom zaprojektowania, utworzenia scenorysu, nagrania i edycji animacji poklatkowej. Ćwiczenie pracy zespołowej.

Zajęcia 1

Czas trwania: 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ nauczenie zasad animacji,
- ➔ wprowadzenie do obsługi aparatu fotograficznego,
- ➔ wprowadzenie do fotografii i edycji zdjęć,
- ➔ wprowadzenie uczestników w zagadnienie dźwięku w filmie/animacji.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy przygotowują i kręcą animację,
- ➔ uczestnicy przyglądają się edycji animacji.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ demonstracja tworzenia bardzo szybkiej animacji poklatkowej.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ praca nad tworzeniem animacji.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu oraz podstawowym oprogramowaniem do edycji filmów,
- ➔ www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania)
- ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=jyajfp2WQE8>
- ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=AJzU3NjDiK4>
- ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=Ovwk7T8QUIU>
- ➔ <http://video.mit.edu/watch/history-of-animation-3391/>
- ➔ kamera,
- ➔ statyw,
- ➔ żółta kartka lub papier,
- ➔ zawleczka lub pinezka,
- ➔ pióro lub długopis,
- ➔ kompas lub inny okrągły przedmiot (nakrętka do słoika itp.),
lub
- ➔ wydrukowany obraz Pacmana x 2,
- ➔ nożyczki.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja uczestników,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Zajęcia 2

Czas trwania: 180 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie zasad animacji,
- ➔ praca w zespole,
- ➔ burza mózgów i scenorysowanie,
- ➔ wprowadzenie do fotografii,
- ➔ wprowadzenie do edycji zdjęć,
- ➔ wprowadzenie uczestników w zagadnienie dźwięku w filmie/animacji.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy pracują w zespołach nad tworzeniem animacji poklatkowej,
- ➔ uczestnicy tworzą scenorys,
- ➔ uczestnicy przygotowują i kręcą animację,
- ➔ uczestnicy edytują animację,
- ➔ uczestnicy dodają dźwięk do animacji,
- ➔ uczestnicy umieszczają animację w Internecie.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie,
- ➔ prezentacja klipów filmowych,
- ➔ określenie i wykonywanie zadań w określonych ramach czasowych.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ praca w grupie,
- ➔ burza mózgów,
- ➔ scenorysowanie,
- ➔ tworzenie postaci oraz planu zdjęć,
- ➔ fotografia,
- ➔ edycja.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu oraz podstawowym oprogramowaniem do edycji filmów (Windows Movie Maker 2.6, iMovie etc.),
- ➔ <http://twistedstifter.com/2012/12/storyboards-from-popular-films/>
- ➔ www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania)
- ➔ http://digitalpathways.eu/resources/video/movie_with_2_sound_tracks.wmv
- ➔ kamery,
- ➔ statywy,
- ➔ karton lub papier,
- ➔ markery i ołówki,
- ➔ nożyczki,
- ➔ klej,
- ➔ różnorodne przedmioty do wykorzystania jako postacie w animacji.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Animacja 2D”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Umożliwienie uczestnikom zrozumienia, projektowania, scenorysowania, określenia własnej roli, stworzenia i edycji animacji 2D oraz ćwiczenie pracy zespołowej.

Zajęcia 1

Czas trwania: 90 minut

Cele operacyjne:

- ➔ wprowadzenie do historii animacji,
- ➔ zapoznanie uczestników z różnymi rolami i zadaniami przy produkcji animacji,
- ➔ zapoznanie uczestników z metodami prowadzenia burzy mózgów,
- ➔ wprowadzenie do scenorysowania.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy rozumieją zasady animacji i role przy jej produkcji,
- ➔ uczestnicy tworzą i rozrysowują swoje pomysły.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ krótkie wprowadzenie do historii animacji, pokazanie istniejących animacji, wprowadzenie i omówienie różnych ról w filmie animacyjnym, przydzielenie ról uczestnikom, wprowadzenie metod prowadzenia burzy mózgów i zastosowanie jednej z nich,
- ➔ wprowadzenie projektów i metodologii scenorysu.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ utożsamienie się z rolą pełnioną w projekcie,
- ➔ burza mózgów i opracowanie koncepcji,
- ➔ zapisanie koncepcji,
- ➔ zrozumienie i zastosowanie scenorysów do przedstawienia koncepcji – tworzenie scenorysu za pomocą rysunku i opisu.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
- ➔ papier,
- ➔ ołówki,
- ➔ markery,
- ➔ naklejki,
- ➔ linijki.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Zajęcia 2

Czas trwania: 90 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zastosowanie zasad animacji,
- ➔ uczenie się tworzenia animacji klatka po klatce, technik i stylów animacji,
- ➔ uczenie się różnych narzędzi wykorzystywanych w krótkich animacjach.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy pracują w zespołach, aby stworzyć krótką animację opartą na ich koncepcji,
- ➔ uczestnicy przygotowują i kręcą animację,
- ➔ uczestnicy edytują animację,
- ➔ uczestnicy dodają dźwięk do animacji,
- ➔ uczestnicy umieszczają animację w Internecie.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ omówienie koncepcji,
- ➔ wyjaśnienie zasad animacji i technik animacyjnych,
- ➔ wprowadzenie narzędzi i technik rysowania klatka po klatce.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ praca w grupie,
- ➔ burza mózgów,
- ➔ wykorzystanie istniejących scenorysów i koncepcji w ostatecznej animacji,
- ➔ edycja,
- ➔ tworzenie animacji.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu oraz podstawowym oprogramowaniem do edycji filmów i programy do tworzenia rysunków: (Windows Movie Maker 2.6, iMovie, Autodesk SketchUp, Gimp, itp.),
- ➔ tablety graficzne lub inne tablety z piórem dotykowym, np. iPad lub Samsung Galaxy z odpowiednim oprogramowaniem (takim jak Autodesk SketchUp).

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja wśród personelu i uczestników.

Moduł: „Dźwięk”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Moduł ma na celu umożliwienie uczestnikom tworzenia, poszukiwania i modyfikowania dźwięków i muzyki, które wprowadzą do ostatecznego projektu oraz ćwiczenie pracy zespołowej.

Zajęcia 1

Czas trwania: 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ wprowadzenie uczestników w temat dźwięku w filmie,
- ➔ szukanie darmowych dźwięków w Internecie,
- ➔ nauka o różnych licencjach i formatach,
- ➔ ćwiczenie wyszukiwania i pobierania potrzebnego dźwięku lub muzyki.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy uczą się jak szukać dźwięków i muzyki,
- ➔ uczestnicy uczą się różnic pomiędzy typami licencji,
- ➔ uczestnicy uczą się rozumieć formaty dźwięku,
 - ▶ uczestnicy uczą się tworzyć i recenzować własną muzykę.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ przedstawienie dostępnych stron internetowych, na których można znaleźć dźwięki i muzykę,
- ➔ omówienie istniejących typów licencji,
- ➔ przeglądanie formatów plików muzycznych.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja w każdej grupie,
- ➔ dyskusja pomiędzy grupami,
- ➔ interakcja,
- ➔ poszukiwanie,
- ➔ praca nad testowaniem dźwięków i utworów muzycznych,
- ➔ tworzenie i rejestrowanie dźwięku, muzyki i głosów uczestników,
- ➔ obsługa właściwego formatu plików.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu oraz oprogramowaniem do podstawowej edycji filmu i dźwięku: (Windows Movie Maker 2.6, iMovie, Audacity etc.).
- ➔ Darmowe dźwięki:
 - ▶ www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania)
 - ▶ www.soundbible.com (*Inne dobre źródło darmowych dźwięków*),
 - ▶ <http://freemusicarchive.org> (*Odpowiednie archiwum darmowej muzyki*),
- ➔ własne instrumenty,
- ➔ mikrofon lub zestaw słuchawkowy,
- ➔ telefon komórkowy (do rejestracji dźwięku).

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Zajęcia 2

Czas trwania: 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie zasad wykorzystania dźwięku,
- ➔ importowanie dźwięku do oprogramowania edytującego dźwięk,
- ➔ dostosowanie dźwięku do swoich potrzeb,
- ➔ wprowadzenie do edycji dźwięku,
- ➔ wprowadzenie uczestników w zagadnienie dźwięku w filmie.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy pracują w grupach nad stworzeniem i/lub edycją ich własnych dźwięków lub muzyki,
- ➔ uczestnicy edytują ścieżkę audio w swoim projekcie w programie audio,
- ➔ uczestnicy dodają i edytują dźwięk w swoim projekcie.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie,
- ➔ odtwarzanie plików dźwiękowych,
- ➔ edycja dźwięku w programie komputerowym,
- ➔ nagrywanie ścieżki audio,
- ➔ dodawanie dźwięku do treści wizualnej

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ praca w grupie,
- ➔ importowanie dźwięku do programów do edycji dźwięku,
- ➔ edycja dźwięku,
- ➔ nagrywanie dźwięku,
- ➔ dyskusja wśród uczestników,
- ➔ zapisywanie dźwięku,
- ➔ importowanie dźwięku do treści wizualnej.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu oraz oprogramowaniem do podstawowej edycji filmu i dźwięku: (Windows Movie Maker 2.6, iMovie, Audacity etc.).

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Media społecznościowe”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Uczestnicy systematyzują wiedzę na temat mediów społecznościowych oraz ryzyka wynikającego z korzystania z mediów społecznościowych, a także uczą się jak chronić siebie i swoje dane wykorzystując oprogramowanie oraz uczą się prawidłowych zachowań.

Zajęcia 1

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ uczestnicy znają korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z publikowania treści w Internecie,
- ➔ uczestnicy znają rodzaje mediów społecznościowych i sposób umieszczania treści na różnych portalach,
- ➔ uczestnicy wiedzą, jak zachowywać się bezpiecznie w sieci i potrafią doradzić innym jak to robić,
- ➔ uczestnicy wiedzą co to jest cyberprzemoc i jak reagować, gdy staną się jej ofiarami, są także w stanie oferować pomoc osobom, które doświadczyły cyberprzemocy.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy znają korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z publikowania treści w Internecie,
- ➔ stworzenie „kodeksu dobrego użytkownika Internetu”,
- ➔ założenie konta dla grupy na wszystkich ważniejszych platformach mediów społecznościowych zgodnie z „kodeksem dobrego użytkownika Internetu”,
- ➔ stworzenie przybliżonego harmonogramu typów/treści publikacji dla każdej platformy.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ wprowadzenie do modułu,
- ➔ przedstawienie statystyki w postaci wykresów i infografów,
- ➔ prezentacja i omówienie klasyfikacji mediów społecznościowych,
- ➔ praca w grupie i dyskusja na temat korzyści i ryzyka związanego z mediami społecznościowymi,
- ➔ prezentacja filmu na temat cyberprzemocy oraz zasad T.H.I.N.K. („Think before you send” – pomyśl zanim wyślesz),
- ➔ wsparcie techniczne podczas pracy z komputerem i zakładania profili na wybranych portalach społecznościowych.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja w grupie,
- ➔ otwarta dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ praca w grupach,
- ➔ praca nad tworzeniem „kodeksu dobrego użytkownika Internetu” (rysowanie, pisanie na tablicy demonstracyjnej),
- ➔ zakładanie profili na portalach społecznościowych,
- ➔ podział ról, zadań i terminów spotkań w podgrupach.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
- ➔ ekran i rzutnik,
- ➔ tablica demonstracyjna i markery,
- ➔ program do obróbki graficznej (n.p.Gimp, Pixlr, Inkscape),
- ➔ ołówki i papier.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Moduł: „Tworzenie gier”

Czas trwania: Moduł jest przeprowadzony w ciągu jednej dwugodzinnej sesji.

Cele modułu: Moduł ma na celu umożliwienie uczestnikom stworzenie prostej gry komputerowej z wykorzystaniem gotowych zasobów do tworzenia gier.

Zajęcia 1

Czas trwania: 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ uczestnicy wiedzą, jakie są etapy tworzenia prostej gry,
- ➔ uczestnicy są zaznajomieni z podstawowymi koncepcjami tworzenia gier komputerowych (typami gier, technologiami wykonania, rodzajami widoków w grach),
- ➔ uczestnicy tworzą prostą grę z wykorzystaniem wcześniej przygotowanych zasobów.

Rezultaty zajęć:

- ➔ zdobycie podstawowej wiedzy oraz umiejętności niezbędnych do tworzenia prostej gry komputerowej,
- ➔ praca w zespole nad wspólnym projektem,
- ➔ integracja grupy.

Metody prowadzenia zajęć:

- ➔ **tworzenie gier komputerowych – wprowadzenie,**
 - ▶ przedstawienie etapów tworzenia gry,
 - ▶ dyskusja na temat różnych celów gry,
- ➔ **rodzaje gier oraz technologie wykonania,**
 - ▶ prezentacja gatunków gier,
 - ▶ prezentacja technologii wykonania i rodzajów widoków,
- ➔ **tworzenie koncepcji gry,**
 - ▶ burza mózgów,
- ➔ **korzystanie ze środowiska do tworzenia gier,**
 - ▶ prezentacja wybranych programów do tworzenia gier,
- ➔ **tworzenie gry,**
 - ▶ ćwiczenia praktyczne.

Działania podejmowane przez uczestników w celu osiągnięcia rezultatów edukacyjnych:

- ➔ dyskusja,
- ➔ interakcja,
- ➔ udział w burzy mózgów,
- ➔ importowanie zestawu do tworzenia gier,
- ➔ tworzenie i edycja sceny/poziomu,
- ➔ dodawanie zachowań,
- ➔ dodawanie muzyki,
- ➔ kompilowanie/testowanie gry.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
- ➔ ekran i rzutnik,
- ➔ tablica demonstracyjna i marker,
- ➔ oprogramowanie do tworzenia gier (np. Stencyl, Gdevelop, Game Editor),
 - ▶ <http://www.stencyl.com/>
 - ▶ <http://compilgames.net/>
- ➔ ołówki i papier.

Ewaluacja:

- ➔ obserwacja,
- ➔ ocena ukończonej pracy,
- ➔ dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

SESSION PLANS

Moduł: „Wprowadzenie i budowanie zespołu”. Zajęcia 1	25
Moduł: „Film”. Zajęcia 1	28
Moduł: „Film”. Zajęcia 2	29
Moduł: „Film”. Zajęcia 3	30
Moduł: „Film”. Zajęcia 4	32
Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”. Zajęcia 1	34
Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 1	36
Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 2	38
Moduł: „Animacja 2D”. Zajęcia 1	40
Moduł: „Animacja 2D”. Zajęcia 2	42
Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 1	44
Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 2	46
Moduł: „Media społecznościowe”. Zajęcia 1	48
Moduł: „Tworzenie gier”. Zajęcia 1	53

Wprowadzenie i budowanie zespołu - Zajęcia 1

Cele modułu:

- ➔ wzajemne poznanie się uczestników oraz prowadzących projekt,
- ➔ stworzenie poczucia jedności w grupie,
- ➔ zbudowanie pewności siebie wśród uczestników,
- ➔ zapoznanie uczestników z pracą zespołową.

- ▶ Zajęcia 1 z 1
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ rozwinięcie zaufania i przyjacielskich relacji pomiędzy uczestnikami,
- ➔ rozwinięcie zaufania i przyjacielskich relacji pomiędzy uczestnikami i prowadzącymi projekt,
- ➔ podział grupy na mniejsze zespoły w taki sposób, aby zróżnicować przynależność do tej samej szkoły, płci, klasy społecznej itp..

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy współpracują z nowymi kolegami,
- ➔ grupa tworzy spójny zespół,
- ➔ uzgadnianie reguł dotyczących poszanowania pomiędzy uczestnikami, właściwych i niewłaściwych zachowań itp.

Słowa kluczowe:

przełamywanie lodów.

Wprowadzenie:

Czas trwania: około 60 minut.

Pokazanie uczestnikom głównej sali zajęciowej.

Powitanie uczestników i przedstawienie kadry uczącej oraz przedstawicieli kierownictwa.

Koordynator wygłasza krótkie przemówienie na temat projektu.

Orientacja: Pokazanie uczestnikom terenu/pomieszczeń/budynków, gdzie odbywać się będzie ich praca, udzielenie informacji na temat dostępu (wyjścia awaryjnego, kodów do drzwi, toalet, poczekalni itp.).

Posiłek: Po wprowadzeniu uczestnicy i pracownicy jedzą nieformalny posiłek/przekąskę, podczas którego mogą swobodnie rozmawiać. Można podać ciasteczka/chipsy/orzechy/pizze/napoje/kawę/herbatę (należy ustalić zasady bezpieczeństwa związane z zachowaniem ostrożności przy użyciu czajnika i gorących napojów)

Po posiłku rozpoczną się ćwiczenia związane z budowaniem zespołu.

Ćwiczenie 1

Czas trwania: około 5 minut.

Cała grupa (w tym pracownicy) tworzy okrąg. Przedmiot (piłka, pluszak, albo coś śmiesznego) jest przekazywana od jednej osoby do drugiej, gdy osoba otrzymuje przedmiot, mówi głośno i wyraźnie jak się nazywa. Przedmiot krąży w okręgu kilka razy.

Następnie uczestnicy rzucają przedmiot do innej osoby z kręgu. Osoba rzucająca przedmiot mówi imię osoby, do której rzuca. Odbywa się to kilka razy i przyspiesza tempo w miarę, jak ludzie coraz lepiej pamiętają imiona osób.

Celem jest utrzymanie tempa bez zatrzymywania się.

Ćwiczenie 2:

Czas trwania: około 5 minut.

Cała grupa (w tym pracownicy) tworzy okrąg. Każdy kolejno mówi głośno i wyraźnie jak się nazywa.

Następnie pierwsza osoba jeszcze raz mówi swoje imię, a następna musi je powtórzyć i dodać swoje imię. Trzecia osoba musi powtórzyć imiona pierwszej i drugiej i dodać własne imię. Trwa to do ostatniej osoby, która musi podać wszystkie imiona osób zanim będzie mogła powiedzieć swoje!

Wskazówka: Zabawnie jest umieścić prowadzących na końcu kręgu, zwłaszcza, jeśli mają słabą pamięć! Dobrze jest pozwolić uczestnikom zobaczyć, że pracownicy nie traktują siebie zbyt poważnie.

Ćwiczenie 3

Czas trwania: około 30 minut.

Poproście wszystkich, aby usiedli (osoby, które się znają automatycznie usiądą razem). Przydzielcie po kolei numer "1" pierwszej osobie, "2" drugiej, "3" trzeciej, ponownie "1" czwartej itd., aż wszyscy otrzymają jakiś numer. Osoby z numerem "1", posadźcie przy jednym stole, osoby z numerem "2" przy drugim i z nr "3" przy trzecim. Taki podział przyczynia się do pogłębienia integracji grupy.



Nagroda (np. czekoladki, śmieszny przedmiot, itp) jest zamknięta na kłódkę z zamkiem szyfrowym w szafce lub pudełku.

Prowadzący z wyprzedzeniem zakłada cztery konta w chmurze (np. Dropbox, OneDrive itp.) Każde konto w chmurze zawiera dokument z pytaniem. Odpowiadając na pytanie otrzymujemy numer do kombinacji zamka szyfrowego.

Każde konto w chmurze posiada hasło składające się z wielu wyrazów, które młodzież musi odgadnąć. (np. redhotchillipeppers).

Z wyprzedzeniem przygotowane są cztery wykreślanki słowne, każda z nich zawiera słowa hasła dla jednego z kont w chmurze.

S	F	D	V	F	G	H
D	R	E	D	X	T	L
V	D	R	O	L	L	D
H	F	H	R	I	H	H
C	H	I	L	L	I	E
H	J	C	O	F	W	H
D	R	G	L	Y	F	O
O	V	U	F	B	U	T
D	H	B	U	E	P	R
P	E	P	P	E	R	S

(Uwaga: słowa zaznaczone na zielono zostały użyte tylko do wyjaśnienia przykładów. Wykreślanka dla wszystkich uczestników powinna być jednokolorowa).

Następnie każda drużyna otrzymuje wskazówki. Pierwszy krok, to logowanie się na Google Maps i lokalizacja miejsca, o którym mówią wskazówki. Miejsce na mapie stanowi odpowiedź słowa, które należy wykreślić w wykreślance. (np. sala koncertowa, gdzie grali Red Hot Chili Peppers).

Gdy drużyna znajdzie lokalizację, prowadzący poda im login w chmurze oraz wykreślankę zawierającą słowa z ich hasła. Uczestnicy wykorzystają wskazówkę, aby odnaleźć właściwe hasło.

Gdy każda drużyna odgadnie swoje hasło, loguje się do konta w chmurze i odczytuje pytanie. Następnie za

pomocą wyszukiwarki Google drużyna musi znaleźć odpowiedź na zadane pytanie. Poprawna odpowiedź, to kod dostępu do skrzyni ze skarbem. (np. W którym roku urodził się Einstein? Odpowiedź:1879)

Gdy drużyny znajdą prawidłową kombinację mogą upomnieć się o wygraną!

Ćwiczenie 4

Dyskusja uczestników z prowadzącymi zajęcia.

Czas trwania: około 20 minut.

Omówcie kwestię szacunku między uczestnikami, a także odpowiedniego / nieodpowiedniego zachowania.

Zainicjujcie dyskusję zadając pytania:

- ➔ Jakie są wasze oczekiwania wobec Digital Pathways?
- ➔ Co myślicie o grach integracyjnych?
- ➔ Smakowało wam dziś jedzenie?
- ➔ Jaki był cel tego wieczoru?
- ➔ Czy dobrze wypadło?
- ➔ Czy odkryliście wspólne zainteresowania wśród kolegów?
- ➔ Czy odkryliście umiejętności / zainteresowania wśród kolegów, które będzie można wykorzystać w projekcie?

Wskazówka: *Zwróćcie uwagę na osoby, które są nieśmiałe i zachęćcie jej do aktywnego udziału.*

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu: Google, Google maps, OneDrive/Dropbox,
- ➔ przedmiot: np. piłka,
- ➔ ołówki i papier,
- ➔ jedzenie i picie,
- ➔ nagroda, np. tabliczka czekolady,
- ➔ kłódka z zamkiem szyfrowym,
- ➔ szafka lub pudełko zamykane na klucz,

Po wyjściu uczestników, prowadzący ocenia zajęcia. Zapisuje wszystko, co wypadło dobrze, albo źle. Zapisuje także wszystko, co może mieć znaczenie w odniesieniu do poszczególnych uczestników np., nadmierna nieśmiałość, mała pewność siebie, szczególne zainteresowania lub umiejętności, itp.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Film”. Zajęcia 1

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom stworzenia krótkiego filmu od etapu koncepcji do postprodukcji.

- ▶ Zajęcia 1 z 4
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie gatunków filmowych,
- ➔ burza mózgów.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy omawiają gatunki filmowe i oglądają odpowiednie przykłady,
- ➔ uczestnicy pracują w zespołach nad tworzeniem potencjalnych fabuł,

Słowa kluczowe:

gatunek, fabuła, proces twórczy, streszczenie fabuły, przedstawienie pomysłu.

Przebieg zajęć:

prowadzący robi krótkie wprowadzenie do zajęć.

Czas trwania: 5 minut.

Uczestnicy oglądają przykłady różnych gatunków filmowych, prowadzący pokazuje przykłady wielu różnych gatunków, takich jak komedia, horror i romans. Podaje krótkie wyjaśnienie na temat każdego gatunku.

Czas trwania: 20 minut.

Uczestnicy pracują w zespołach i piszą streszczenie fabuły.

Czas trwania 40 minut.

15-minutowa przerwa

Każdy zespół przedstawia swój pomysł pozostałym uczestnikom. Prowadzący robi notatki na tablicy.

Czas trwania: 15 minut.

Grupa omawia wszystkie pomysły, które się pojawiły. Wspólnie stara się dojść do konsensusu odnośnie fabuły filmu.

Czas trwania: 25 minut.

Wskazówka : Spróbuj tworzyć zespoły osób, które zazwyczaj nie siedzą razem lub nie znają się zbyt dobrze.

Wskazówka: Zapisz losowe słowa na małych karteczkach. Umieść wszystkie wyrazy w kapeluszu. Każdy zespół wybiera trzy lub cztery słowa. Każdy zespół musi zbudować swoją fabułę wokół tych słów.

Wskazówka: Upewnij się, że każdy uczestnik jest w pełni zaangażowany w dyskusję swojego zespołu. Staraj się, aby nie było „liderów”, którzy narzucą swoje pomysły innym.

Wskazówka: Sprawdź, czy którykolwiek z pomysłów „krzyżuje” się z innymi pomysłami.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

komputery i Wi Fi: YouTube / Netflix do pokazania przykładów gatunków filmowych (przez prowadzących), przybory i papier do pisania i rysowania, biała tablica i markery do zapisania pomysłów,

<http://www.wikihow.com/Write-Movie-Scripts>

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy wszyscy uczestnicy byli zaangażowani?
- ➔ Czy osoby o silej osobowości nie zdominowały innych?

Moduł: „Film” Zajęcia 2

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom stworzenia krótkiego filmu od etapu koncepcji do postprodukcji.

- ▶ Zajęcia 2 z 4
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie podstawowych ujęć kamery,
- ➔ zrozumienie jak należy wizualizować pomysł.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy omawiają kąty ustawienia kamery,
- ➔ uczestnicy pracują w zespołach przy rozrysowaniu kadrów fragmentu filmu.

Słowa kluczowe:

kąty ustawienia kamery, niski kąt, wysoki kąt, holenderski kąt, ujęcia, kadrowanie, zbliżenie, szerokie ujęcie, zbliżenie, panorama pozioma i panorama pionowa, nachylenie, scenorysy.

Przebieg zajęć:

prowadzący robi krótkie wprowadzenie do zajęć.

Czas trwania: 5 minut.

Uczestnicy zapoznają się z przykładami scenorysów do filmów oraz zwracają uwagę na znaczenie kąta ustawienia kamery i kadrowania dla narracji wizualnej.

Czas trwania: 10 minut.

Uczestnicy są dzieleni na zespoły. Każdy zespół otrzymuje fragment filmu, do którego ma stworzyć scenorys.

Uczestnicy pracują w zespołach nad stworzeniem scenorysu.

Czas trwania: 90 minut (dodatkowo z 15 minutową przerwą).

Każdy zespół przedstawia swój scenorys pozostałym uczestnikom.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu,
 - ▶ <http://flavorwire.com/349534/awesome-storyboards-from-15-of-your-favorite-films>
 - ▶ <http://www.dummies.com/how-to/content/storyboarding-your-film.html>
- ➔ papier A1, ołówki i markery.

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy wszyscy uczestnicy byli zaangażowani?
- ➔ Czy osoby o silnej osobowości nie zdominowały innych?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Film” Zajęcia 3

Cele modułu:

- ➔ wskazanie uczestnikom najlepszych praktyk w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji obrazu wideo,
- ➔ udzielenie uczestnikom instrukcji na temat głównych aspektów narracji wizualnej,
- ➔ wzmocnienie integracji grupy poprzez przydzielenie odpowiedzialności w zespole produkcyjnym,
- ➔ rozwijanie umiejętności w zakresie zarządzania projektami.

- ▶ Zajęcia 3 z 4
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrealizowanie planowanej opowieści wizualnej w oparciu o wcześniejszy etap pre-produkcji,
- ➔ przydzielenie odpowiednich ról w grupie,
- ➔ nagranie wysokiej jakości materiału w oparciu o najlepsze praktyki filmowe,
- ➔ bezpieczne przechowywanie oraz stworzenie kopii zapasowej zapisanego wideo.

Rezultaty zajęć:

- ➔ stworzona zostaje spójna grupa, której członkowie mają przydzielone dobrze zdefiniowane role,
- ➔ opanowanie przejścia z etapu pre-produkcji do fazy produkcji,
- ➔ zapisanie ścieżki wideo i audio, i bezpieczne przesłanie ich na komputer.

Słowa kluczowe:

praca zespołowa, produkcja wideo, przesyłanie plików, kompozycja ujęcia, ustawienie aktora, ruch kamery i kadrowanie.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie, obchodzenie się z kamerą.

Czas trwania: około 15 minut.

Prowadzący krótko przedstawia temat podsumowując dotychczasowe zajęcia. Każda grupa dokonuje przeglądu swoich scenorysów i notatek produkcyjnych i sporządza listę ujęć (jeśli jeszcze nie zostało to zrobione). Prowadzący wydaje kamery wyznaczonym kamerzystom w każdej grupie. Kamery powinny być już ustawione do rejestracji video w jakości HD.

Ćwiczenie 1 – Kręcenie filmu w grupie

Czas trwania: około 60 minut.

Każda grupa opuszcza salę, aby sfilmować swoją część scenariusza. Prowadzący powinni być w pobliżu, aby udzielić wskazówek reżyserowi i aktorom. Należy wprowadzić pojęcia, takie jak odliczanie „3..2..1 .. akcja!” przed włączeniem kamery lub pozostawanie przez aktorów nieruchomo kilka sekund po zakończeniu sceny dla potrzeb edycji. Zachęcajcie uczestników do robienia wielu ujęć, z różnych kątów i miejsc, także stosując różne rodzaje ujęć (szerokie, średnie, zbliżenie itp.). Upewnijcie się, że uczestnicy dokonują przeglądu każdego ujęcia (z dźwiękiem). Upewnijcie się, że uczestnicy są zadowoleni z tego, co nagrali przed zakończeniem filmowania.

15-minutowa przerwa

Ćwiczenie 2 - Kopiowanie i przegląd plików

Czas trwania: około 30 minut.

Uczestnicy zakładają nowy folder w odpowiedniej lokalizacji na komputerze, do którego są przypisani. Każda grupa następnie kopiuje wszystkie pliki z karty na komputer (upewnijcie się, by nie usunęli plików z karty - na wszelki wypadek warto zrobić kopię zapasową prac wszystkich uczestników). Podczas gdy pliki są przesyłane, omówcie ze wszystkimi uczestnikami to co poszło dobrze podczas zdjęć, problemy jakie się pojawiły, improwizacje, które były poza planowaną listą ujęć lub scenorysów. Dlaczego zdecydowali się na te dodatkowe elementy?

Jak czuli się aktorzy? Reżyser? Osoba obsługująca kamerę? Asystent produkcji? Czy jest jakaś rola, którą wolą pełnić następnym razem? Czy jest coś czego nie chcą robić?

Kiedy pliki zostaną przeniesione, poproście każdą grupę o przejrzenie nagranych ujęć. Jeśli będzie czas, mogą zrobić wstępne notatki, które będą pomocne w czasie edycji.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

<http://www.mediacollege.com/video/shots/>
lista ujęć kamery wraz z objaśnieniem,

<http://www.mediaknowall.com/camangles.html>
ujęcia, kąty ustawienia kamery, długość ujęć, itp.,

<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/composition-and-framing/>
kompozycja ujęcia, rozmieszczenie aktorów, ruch kamery i kadrowanie.

Ewaluacja:

Po wyjściu uczestników, główny prowadzący ocenia wieczór. Wszystko, co poszło dobrze albo źle, należy zanotować.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy grupy osiągnęły to co zamierzały?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?
- ➔ Czy nagrane ścieżki wideo /audio są w zamierzonej jakości technicznej?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Film” Zajęcia 4

Cele modułu:

- ➔ wskazanie uczestnikom najlepszych praktyk w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji obrazu wideo,
- ➔ udzielenie uczestnikom instrukcji na temat głównych aspektów narracji wizualnej,
- ➔ wzmocnienie integracji grupy poprzez przydzielenie odpowiedzialności w zespole produkcyjnym,
- ➔ rozwijanie umiejętności w zakresie zarządzania projektami.

- ▶ Zajęcia 4 z 4
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrealizowanie planowanej opowieści wizualnej w oparciu o wcześniejszy etap pre-produkcji i produkcji,
- ➔ zdobycie podstawowej wiedzy na temat oprogramowania wykorzystywanego w postprodukcji wideo,
- ➔ zdobycie podstawowej wiedzy na temat eksportowania wideo do różnych formatów.

Rezultaty zajęć:

- ➔ opanowanie podstawowych technik edycji wideo,
- ➔ eksportowanie końcowego fragmentu filmu do różnych urządzeń i platform.

Słowa kluczowe:

postprodukcja filmu, eksport plików, oś czasu, kursor osi czasu, klatki kluczowe, rozdzielczość.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie.

Czas trwania: około 60 minut.

Prowadzący krótko przedstawia temat (podsumowuje dotychczasowe zajęcia). Prowadzący przedstawia grupie różne elementy Premiere Pro (lub podobnego programu) - okna, importowanie plików, oś czasu (w tym warstwy, warstwy dźwiękowe, itp.), palety narzędzi itp, koncentrując się przede wszystkim na narzędziu „cięcia”. Prowadzący demonstruje jak ciąć materiał i przesunąć go na osi czasu. Pokazuje znaczenie warstw oraz jak zrobić podgląd materiału filmowego i ścieżki dźwiękowej. Omawia położenie kursora na osi czasu. Starajcie się ograniczać tylko do podstawowych informacji.

Ćwiczenie 1 - Planowanie edycji i edycja wstępna

Czas trwania: około 60 minut.

Każda grupa przegląda teraz swoje notatki z etapu pre-produkcji, w tym scenorysy i robi przegląd materiału filmowego nagranych w poprzedniej sesji. Każda grupa powinna stworzyć listę edycji - listę na kartce papieru, która będzie zawierać ujęcia, które wykorzystają zgodnie ze scenorysami. Każda grupa następnie importuje swój materiał filmowy, robi wstępną edycję i zapisuje plik.

15-minutowa przerwa

Ćwiczenie 2 - Edycja szczegółowa, eksportowanie

Czas trwania: około 45 minut.

Każda grupa kontynuuje pracę nad edycją, zapewniając płynne przejście od ujęcia do ujęcia. Na tym etapie można wstawić muzykę i inne potrzebne efekty dźwiękowe. Czołówka i napisy końcowe zostają dodane do filmu.

Prowadzący wyjaśnia sposób eksportowania plików o różnym stopniu kompresji oraz jak realizować eksportowanie za pomocą używanego oprogramowania. Każda grupa powinna rozpocząć od niskiej do średniej jakości dla potrzeb podglądu i zapisać swoją pracę w odpowiednim folderze na komputerze. Jeśli pozwala na to czas, prowadzący powinien wykonać pracę w wysokiej jakości i eksportować ją w celu archiwizacji.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

www.freesound.org – źródło muzyki i efektów dźwiękowych nie chronionych prawami autorskimi

Ewaluacja:

Po wyjściu uczestników, prowadzący ocenia wieczór. Wszystko, co poszło dobrze albo źle, należy zanotować.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy grupy osiągnęły to co zamierzały?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?
- ➔ Czy nagrane ścieżki wideo /audio są w zamierzonej jakości technicznej?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Cyfrowa edycja obrazów”. Zajęcia 1

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom tworzenia oraz obróbki obrazów i treści graficznej.

- ▶ Zajęcia 1 z 1
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120/140 minut (w zależności od poziomu umiejętności uczestników)

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie i opanowanie umiejętności w zakresie projektowania grafiki i obróbki obrazu cyfrowego,
- ➔ ćwiczenie pracy zespołowej,
- ➔ wzmocnienie przyjaźielskich relacji wśród uczestników.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy współpracują ze sobą,
- ➔ uczestnicy uczą się obróbki obrazów cyfrowych,
- ➔ wykorzystanie komputera do stworzenia logo grupy,
- ➔ wydrukowanie logo grupy na kubkach.

Słowa kluczowe:

dyskusja, Photoshop, obróbka obrazów cyfrowych, Google , tworzenie kompozycji.

Przebieg zajęć:

Prowadzący robi krótkie wprowadzenie do sesji.

Czas trwania: 5 minut.

Uczestnicy są podzieleni na czteroosobowe grupy, każda grupa spędza 5 minut na omawianiu zainteresowań członków grupy.

Każdy zespół zapoznaje się z narzędziem tekstowym w programie Photoshop (lub innym programie do edycji obrazów cyfrowych).

Demonstracja przeprowadzona przez prowadzącego.

Każdy zespół zapoznaje się z rodzajami czcionek i tworzy dokument z nazwą grupy w wybranej czcionce. Zostaje to zapisane przez każdego członka w indywidualnym folderze, który znajduje się w głównym folderze grupy w chmurze.

Każdy zespół jest dzielony na pary.

Uczestnicy ściągają obrazy, które wiążą się z zainteresowaniami partnera.

Prowadzący pokazuje Lasso Tool.

Uczestnicy otwierają pobrane obrazy w Photoshopie i usuwają je z tła za pomocą Lasso, tworząc przejrzystość wokół obrazu. Zostaje to zapisane w ich indywidualnym folderze w chmurze.

Prowadzący pokazuje sposoby łączenia obrazów na różnych warstwach.

Członkowie zespołu pracują w parach nad połączeniem swoich dwóch obrazów.

Każdy zespół łączy wszystkie obrazy par w jeden obraz, i dodaje stworzoną wcześniej nazwę zespołu. Obraz ten jest następnie zapisywany w folderze grupy w chmurze.

Każdy członek zespołu pobiera kopię zapisanego obrazu grupy i dodaje do niego swoje imię.

Następnie każdy członek zespołu dostosowuje rozmiary i formaty obrazu do podanych specyfikacji, w celu wydruku na kubkach.

Obrazy zostają przesłane do drukarki do wydrukowania na kubkach, każdy uczestnik otrzymuje swój własny kubek do herbaty. Po zakończeniu kursu członkowie zespołu zachowują swoje kubki.

Wskazówka : *Spróbuj tworzyć zespoły z osób, które zazwyczaj nie siedzą razem lub nie znają się zbyt dobrze.*

Wskazówka: *Jeśli drukowanie kubków jest niemożliwe, można wymyślić coś innego, np. wydruki na koszulkach, drukowanie plakatów, lub po prostu umieścić gotowe obrazy w Internecie.*

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu: Google images, OneDrive/Dropbox,
- ➔ oprogramowanie do obróbki obrazu cyfrowego (Adobe Photoshop/Adobe Photoshop Elements/Gimp itp.),
 - ▶ <http://www.adobe.com/ie/downloads.html>
 - ▶ <http://www.gimp.org/>

Wskazówka: Darmowa wersja próbna programu Adobe Photoshop jest dostępna do wykorzystania przez okres jednego miesiąca.

Wskazówka: Adobe Photoshop Elements jest tańszy niż cały program Photoshop i całkowicie wystarcza do pracy na tym poziomie.

Wskazówka: Gimp jest bezpłatnym programem do edycji obrazu cyfrowego, na podobnym poziomie jak Photoshop. Jednakże jego interfejs jest nieco inny. Prowadzący, którzy korzystają z programu Photoshop nie będą w stanie uczyć korzystania z programu Gimp bez przeszkolenia.

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy uczestnicy potrafią:
- ➔ Uczestniczyć w pracy zespołowej?
- ➔ Cyfrowo usunąć tło z obrazu?
- ➔ Stworzyć i zachować przejrzystość obrazu?
- ➔ Wkomponować elementy jednego obrazu w drugi?
- ➔ Zmienić rozmiary dokumentu?
- ➔ Zapisać dokument w odpowiednim formacie?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 1

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom projektowania, scenorysowania, tworzenia, nagrywania oraz edytowania animacji poklatkowej.

- ▶ Zajęcia 1 z 1
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie zasad animacji,
- ➔ wprowadzenie uczestników w użycie kamery,
- ➔ wprowadzenie uczestników w robienie zdjęć i edytowanie,
- ➔ wprowadzenie uczestników w zagadnienie dźwięku w filmie.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy przygotowują i kręcą animację,
- ➔ uczestnicy przyglądają się edytowaniu animacji.

Słowa kluczowe:

animacja, Windows Movie Maker, iMovie, efekty dźwiękowe, edycja wideo, kamera.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie do kursu.

Czas trwania: 2 minuty.

Prowadzący robi krótkie wprowadzenie do całego modułu.

Wprowadzenie do animacji.

Czas trwania: 10 minut.

Prowadzący wprowadza uczestników w zasady animacji oraz omawia rozwój animacji, od pierwszych prostych urządzeń do nowoczesnej animacji filmowej 3D. Towarzyszy temu pokaz klipów filmowych.

Prezentacja: Poklatkowy Pacman

Czas trwania: 30-45 minut.

Prowadzący tworzy i nakręca krótką animację poklatkową z udziałem uczestników.

Ściągnięty zostaje obraz Pacmana z otwartymi ustami i dwukrotnie wydrukowany.

lub

Należy narysować dwa identyczne okręgi na żółtym papierze przy użyciu jakiegoś okrągłego przedmiotu. Na pierwszym kole rysujemy oko oraz usta w kształcie litery V. Następnie wycinamy Pacmana.

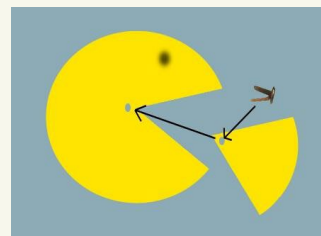
W drugim kole, wycinamy duży klin, nieco większy niż luka będąca otwartymi ustami Pacmana. Robimy dziurkę przy węższym końcu klina i przeciągamy zawleczkę. Następnie robimy otwór w Pacmanie, w kącie ust. Przeciągamy zawleczkę przez otwór i otwieramy ją, aby przymocować klin do Pacmana. Otrzymujemy Pacmana z ustami, które łatwo się zamykają i otwierają.

Ustawiamy krótką trasę Pacmana z użyciem małych monet, guzików i zapalek.

Ustawiamy kamerę na statywie i pokazujemy uczestnikom jak poprawnie wykadrować ujęcie.

Następnie wyznaczamy uczestników do roli kamerzysty, reżysera, osoby przesuwającej Pacmana i monetę.

Umieszczamy Pacmana na początku trasy, z otwartymi ustami, na polecenie reżysera robione jest zdjęcie. Na komendę reżysera Pacman jest przesuwany kilka centymetrów do przodu, jego usta są lekko zamknięte, robimy kolejne zdjęcie. Dzieje się tak do momentu, gdy Pacman przechodzi nad monetami i „je zjada”, a one są usuwane z trasy.



Gdy wszystkie monety są zjedzone, ściągamy zdjęcia na komputer i otwieramy je w podstawowym programie do edycji filmu, np. Windows Movie Maker 2.6 lub iMovie.

Uczestnicy obserwują jak należy ustawić ilość klatek na sekundę i umieścić zdjęcia na osi czasu.

Animacja zostaje uruchomiona, aby pokazać, że odtwarzanie wszystkich zdjęć w krótkich odstępach czasu tworzy iluzję ruchu.

Dodajemy efekty dźwiękowe.

Wreszcie, dodajemy tytuły i napisy, film zostaje zapisany w formacie zwykłego klipu filmowego, np. mov.

Wskazówka: *Jeśli nie ma zawleczki do Pacmana, można ją zastąpić pinezką. Pinezkę należy wpiąć w Pacmana od spodu i spłaszczyć końcówkę, aby uniknąć ukłócia.*

Wskazówka *Ważne jest, aby nie podnosić Pacmana z trasy i aby za każdym razem dokładnie postępować zgodnie z zasadami, gdy Pacman będzie się przemieszczać; dzięki temu otrzymamy ciągły ruch animacji.*

Wskazówka: *Można wykorzystać telefon jako kamerę.*

Wskazówka *Można wprowadzić technikę PANNINGU (przesuwania), podążając z Pacmanem z kamerą przez jego trasę.*

Wskazówka: *Jeśli Pacman nie porusza się płynnie, lub porusza się zbyt wolno lub szybko, jest to doskonała okazja do omówienia kwestii technicznych.*

Wskazówka: *Należy unikać bardzo wysokiej rozdzielczości zdjęć, ponieważ duże rozmiary plików mogą spowolnić pracę komputera podczas renderowania animacji .*

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

komputery z podstawowym oprogramowaniem do edycji filmu:

- ➔ <https://www.apple.com/mac/imovie/>
 - ➔ www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania)
 - ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=jyaJfp2WQE8>
 - ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=AJzU3NjDiK4>
 - ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=OvV7T8QUIU>
 - ➔ <http://video.mit.edu/watch/history-of-animation-3391/>
 - ➔ kamera, & statyw,
 - ➔ żółta kartka papieru,
 - ➔ zawleczka lub pinezka,
 - ➔ ołówek lub długopis,
 - ➔ kompas lub inny okrągły przedmiot (nakrętka do słoika itp.),
- lub
- ➔ wydrukowany obraz Pacmana x 2,
 - ➔ nożyczki.

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy uczestnicy potrafią opisać zasady animacji?
- ➔ Czy potrafiliby reżyserować na planie?
- ➔ Czy pojawiły się błędy w animacji, jeśli tak, to czy zostały odpowiednio wyjaśnione?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Animacja poklatkowa”. Zajęcia 2

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom projektowania, scenorysowania, tworzenia, nagrywania oraz edytowania animacji poklatkowej.

- ▶ Zajęcia 2 z 2
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 180 minut

Cele operacyjne:

- ➔ zrozumienie zasad animacji,
- ➔ ćwiczenie pracy zespołowej,
- ➔ omówienie metod burzy mózgów i robienia scenorysów,
- ➔ wprowadzenie uczestników do fotografowania,
- ➔ wprowadzenie uczestników do edycji zdjęć,
- ➔ wprowadzenie uczestników w zagadnienie dźwięku w filmie.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy pracują w zespołach nad tworzeniem animacji poklatkowej,
- ➔ uczestnicy tworzą scenorys pomysłu,
- ➔ uczestnicy przygotowują i kręcą animację,
- ➔ uczestnicy edytują animację,
- ➔ uczestnicy dodają dźwięk do animacji,
- ➔ uczestnicy umieszczają animację w Internecie.

Słowa kluczowe:

burza mózgów, praca zespołowa, Windows Movie Maker, iMovie, efekty dźwiękowe, edycja wideo, fotografia.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie do animacji.

Czas trwania: 2 minuty.

Prowadzący przedstawia krótkie podsumowanie całego modułu zajęć.

Prowadzący przedstawia zarys lekcji i dyskusji na temat scenorysów.

Mapa myśli

Czas trwania: 20 minut.

Uczestnicy są dzieleni na zespoły czteroosobowe.

Uczestnicy tworzą mapę myśli dla pomysłów do animacji poklatkowej.

Prowadzący krąży po pracowni, słucha i w razie potrzeby pomaga, upewniając się, że zespoły pracują nad zadaniami.

Po 10 minutach przedstawiciel z każdego zespołu przedstawia całej grupie co wymyślili. Rozpoczyna się dyskusja, jak wprowadzić te pomysły do animacji.

Tworzenie scenorysów

Czas trwania: 30 minut.

Krótkie wyjaśnienie co to są scenorysy i kąty ustawienia kamery.

Prowadzący przedstawia przykłady scenorysów ze znanych filmów lub animacji.

Zespoły otrzymują papier i ołówki, aby rozpocząć tworzenie scenorysów do animacji oraz planowanie ustawienia kąta kamery.

Robienie zdjęć

Czas trwania: 60 minut.

Uczestnicy otrzymują plastelinę, papier, markery, karty, zabawki samochody, figurki itp. aby użyć je do tworzenia postaci i planu.

Po zakończeniu wcześniejszego zadania, otrzymują kamery i statywy, aby rozpocząć fotografowanie.

Edycja

Czas trwania: 60 minut.

Każdy zespół łąduje swoje fotografie do komputera i importuje je do oprogramowania do edycji filmów (Windows Movie Maker 2.6, iMovie itp). Następnie importują je na oś czasu.

Prowadzący pokazuje klip „movie_with_2_sound_tracks.wmv” (w zasobach edukacyjnych poniżej).

Każdy zespół szuka i pobiera odpowiednie efekty dźwiękowe (www.freesound.org). Następnie umieszcza je w odpowiednich miejscach na osi czasu. Muzyka i dialogi są dodawane w razie potrzeby.

Dodane zostają tytuły i napisy.

Gotowe animacje zostają zapisywane w jednolitym formacie filmowym (mov, mp4, itp.) w chmurze, a także umieszczone w Internecie (YouTube, Vimeo itp).

Wreszcie - animacje są oglądane przez grupę.

Wskazówka: Upewnijcie się, że każdy członek zespołu ma przydzieloną rolę podczas filmowania.

Wskazówka: Upewnijcie się, że każdy zespół pracuje na podstawie swoich scenariuszy.

Wskazówka: Unikajcie zdjęć w wysokiej rozdzielczości, ponieważ duże rozmiary plików mogą spowolnić pracę komputerów podczas renderowania animacji.

Wskazówka: Upewnijcie się, że macie odpowiednie kable lub czytniki kart do przesyłania danych z kamery do komputera.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputery z dostępem do Internetu i podstawowym oprogramowaniem do edycji filmu: (Windows Movie Maker 2.6, iMovie etc.),
- ➔ <http://twistedstifter.com/2012/12/storyboards-from-popular-films/>
- ➔ www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania.)
- ➔ http://digitalpathways.eu/resources/video/movie_with_2_sound_tracks.wmv
- ➔ Pacman video: <http://digitalpathways.eu/resources/video/pacman.wmv>
- ➔ kamery,
- ➔ statywy,
- ➔ karton lub papier,
- ➔ markery i ołówki,
- ➔ nożyczki,
- ➔ klej,
- ➔ różnorodne przedmioty do wykorzystania jako postacie w animacji.

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy uczestnicy potrafili pracować w zespołach?
- ➔ Czy potrafili stworzyć iluzję ruchu w animacji?
- ➔ Jeśli nie, czy zrozumieli, co poszło nie tak?
- ➔ Czy potrafili znaleźć odpowiednie dźwięki?
- ➔ Czy potrafili umieścić je w animacji?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Animacja 2D”. Zajęcia 1

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom edycji animacji 2D.

- ▶ Zajęcia 1 z 2
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 90 minut

Cele operacyjne:

- ➔ przedstawienie historii i sposobów wykorzystania animacji,
- ➔ przedstawienie uczestnikom ról i zadań w animacji.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy rozumieją animację i role przy tworzeniu animacji.

Słowa kluczowe:

praca zespołowa, animacja.

Przebieg zajęć:

Krótkie wprowadzenie do historii animacji (video CPD).

Przed szczegółowym przedstawieniem historii animacji, prowadzący otwiera dyskusję na temat rodzajów animacji oraz znanych filmów animowanych. Pomysły należy zapisać na tablicy.

Po pokazaniu filmu warto dodać wymienione przykłady animacji.

Prowadzący przedstawiają zasady animacji. Będą mogli pokazać kilka wideoklipów, od pierwszej prostej animacji do nowoczesnych filmów animowanych 3D. Krótka dyskusja z uczestnikami na temat różnic, cech charakterystycznych i ich wpływu na widza, użytkowników.

Wprowadzenie do programu Scratch

Scratch to darmowe środowisko, które może posłużyć do tworzenia animacji. Dzięki Scratch można zaprogramować proste, interaktywne historie lub animacje. Jest on używany przez ludzi w każdym wieku, ale przede wszystkim doskonale nadaje się do pracy z dziećmi i młodzieżą. Jest dostępny na stronie www.scratch.mit.edu

Istnieją filmy omawiające jak pracować ze Scratchem.

Można je znaleźć na stronie <https://scratch.mit.edu/help/videos/>

Pierwsze kroki:

Uczestnicy powinni być zaznajomieni z oprogramowaniem i poleceniami do animacji postaci w Scratch-u. Oto niektóre instrukcje, pokazujące, co należy zrobić w pierwszej kolejności:

1. Przede wszystkim młodzież musi zapisać swój projekt. (Plik > Zapisz jako).
2. Wszystkie polecenia, które są wykorzystywane do kodowania, są umieszczone w blokach.
3. Każdy blok ma różne polecenia. Poszczególne polecenia są w tym samym kolorze co blok.
4. Można stworzyć własny kod za pomocą przeciągania i upuszczania.

Pierwszym zadaniem jest teraz poruszenie postaci:

1. Przeciągnij funkcję „przesuń o 10 kroków” z bloku ruchu do okna po prawej stronie.
2. Aby rozpocząć ruch, potrzebny jest Warunek Startu. Można go znaleźć w bloku „Events”. Wybierz Warunek Startu i podłącz go przeciągając do okna z blokiem ruchu.
3. Jeśli klikniesz teraz na zieloną flagę, postać się poruszy.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

<https://scratch.mit.edu/>

<https://scratch.mit.edu/help/videos/>

Ewaluacja:

Po wyjściu uczestników, prowadzący ocenia wieczór. Wszystko, co poszło dobrze albo źle, należy zanotować.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy grupy zrozumiały jak działa Scratch?
- ➔ Czy ktoś stworzył krótką animację?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Animacja 2D” Zajęcia 2

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom stworzenia i edycji animacji 2D.

- ▶ Zajęcia 2 z 2
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 90 minut

Cele operacyjne:

- ➔ przedstawienie historii i sposobów wykorzystania animacji,
- ➔ przedstawienie uczestnikom ról i zadań w animacji,
- ➔ przedstawienie uczestnikom metody burzy mózgów,
- ➔ przedstawienie uczestnikom jak pisać/ przygotowywać scenorys.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy rozumieją animację i role przy tworzeniu animacji,
- ➔ uczestnicy biorą udział w burzy mózgów, tworzą koncepcję i robią scenorys,
- ➔ stworzona zostaje spójna grupa, której członkowie mają przydzielone dobrze zdefiniowane role.

Słowa kluczowe:

praca zespołowa, animacja , burza mózgów.

Przebieg zajęć:

Krótkie powtórzenie materiału z ostatnich zajęć: Jak działa animacja?

Omówcie z uczestnikami role i zadania w produkcji filmowej. Zbudujcie małe zespoły, następnie wprowadźcie pojęcie burzy mózgów do generowania pomysłów. Wyjaśnijcie strukturę scenorysu i dlaczego jest potrzebny. Uczestnicy zapisują swoje koncepcje na scenorysie oraz dzielą się zadaniami.

Demonstracja jak działa Autodesk Sketchbook lub podobne aplikacje.

Uczestnicy pracują w zespołach nad tworzeniem krótkich animacji w oparciu o swoje koncepcje. Będą wizualizować swoje pomysły z Autodesk Sketchbook (aplikacja jest dostępna dla Androida i iOS) lub innej aplikacji graficznej. Można także korzystać z tabletu graficznego. Do dokładnego rysunku przydatne jest pióro dotykowe.

Uczestnicy otwierają swoje obrazy w programie do edycji wideo, w Windows Movie Maker lub iMovie. Mogą tam dodać dźwięki i tekst.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

tablety lub smartfony z Autodesk Sketchbook (dostępne dla Androida i iOS),
szablon scenorysu (http://www.educationworld.com/tools_templates/template_strybrd_8panels.doc),
Windows Movie Maker lub iMovie,
strony do pobierania dźwięków takie jak freemusicarchive.com lub soundbible.com.

Ewaluacja:

Po wyjściu uczestników, prowadzący ocenia wieczór. Wszystko, co poszło dobrze albo źle, należy zanotować.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy grupy nagrały to co zamierzały?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?
- ➔ Czy nagrane ścieżki wideo /audio są w zamierzonej jakości technicznej?
- ➔ Jeśli nie, czy wiedzą dlaczego tak się stało?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 1

Cele modułu:

- ➔ zwrócenie uwagi uczestników na różne prawa muzyczne,
- ➔ omówienie różnych rodzajów licencji muzycznych.

- ▶ Zajęcia 1 z 2
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ przedstawienie uczestnikom prawa autorskiego oraz licencji Creative Commons,
- ➔ omówienie specjalnych przepisów w danym kraju (np. GEMA w Niemczech; wykorzystanie muzyki jakiegoś zespołu lub piosenki w filmie lub odtwarzanie piosenek w miejscach publicznych podlega opłacie).

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy są świadomi aspektów prawnych użycia muzyki i dźwięków w filmach.
- ➔ Praca domowa: uczestnicy są poproszeni o zrobienie filmu bez dialogów (max 2 min) na drugą sesję o dźwiękach .

Słowa kluczowe:

Creative Commons, prawa autorskie, licencje.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie

Czas trwania: 2 minuty.

Prowadzący przedstawia krótkie podsumowanie całego modułu.

Prowadzący przedstawia zarys sesji.

YouTube

Czas trwania: 15 minut.

Pokażcie uczestnikom dwa teledyski z YouTube, a następnie rozpocznijcie dyskusję na temat następujących kwestii (odpowiedzi można zamieścić na tablicy lub flipcharcie):

Jeśli robicie film, jakiej muzyki używacie?

Czy to w porządku, aby wykorzystać muzykę np. Rihanny w waszym filmie?

Dlaczego uważasz, że jest to zabronione?

Wprowadzenie do zagadnienia licencji

Czas trwania: 20 minut.

Zróbcie krótkie wprowadzenie do zagadnienia własności i praw autorskich.

Zapytajcie ich, co by pomyśleli, gdyby inny uczestnik udawał, że film, wyprodukowany został przez niego, lub gdyby zarobił pieniądze na ich produkcji, nic im nie płacąc.

Licencje Creative Commons

Wyjaśnijcie uczestnikom, że otwarte licencje oferują użytkownikowi możliwość korzystania z materiałów, dźwięków, itp. za darmo, bez pytania pierwotnego autora o zgodę, o ile użytkownik nie naruszy licencji pierwotnego autora.

Ćwiczenie w celu omówienia z uczestnikami Licencji Otwartych :

Umieść trzy kolorowe papiery na planszy tablicy, aby wyjaśnić różne licencje:

Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0)

Creative Commons Attribution 4.0 jest jedną z kilku licencji Creative Commons. Licencja ta oznacza, że trzeba podać producenta wykorzystywanej muzyki.

Public Domain Sound

Public Domain Sound oznacza, że muzyka może być używana bez żadnych ograniczeń.

Royalty Free Sound

Royalty Free Sound oznacza, że muzyka może być również wykorzystana w celach komercyjnych.

Zapytajcie uczestników, czy rozumieją, co te licencje oznaczają.

Użyjcie odpowiedzi uczestników do omówienia trzech licencji i zapiszcie ważne punkty na tablicy.

Można również podać uczestnikom kilka obrazów i poprosić o połączenie ich zgodnie z jasnymi wytycznymi na temat różnych licencji.

Praca domowa

Czas trwania: 2 minuty.

Praca domowa: Uczestnicy są poproszeni o zrobienie filmu bez dialogów (max 2 min).

Mała burza mózgów dotycząca tematów filmów.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

- ➔ komputer z dostępem do Internetu,
- ➔ zdjęcia do ostatniego zadania (licencje),
- ➔ tablica metaplanu, flipchart, markery, papier kolorowy,
- ➔ słuchawki,
- ➔ Creative Commons Licence <https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/>

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy uczestnicy potrafili pracować w zespołach?
- ➔ Jeśli nie, czy zrozumieli, co poszło nie tak?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Dźwięk”. Zajęcia 2

Cel modułu:

umożliwia uczestnikom wzbogacenie filmu muzyką i dźwiękiem.

- ▶ Zajęcia 2 z 2
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 60 minut

Cele operacyjne:

- ➔ wprowadzenie uczestników w łączenie obrazu i dźwięku,
- ➔ nauczenie uczestników wyszukiwania i pobierania odpowiednich dźwięków i muzyki do filmów z poszanowaniem praw autorskich.

Rezultaty zajęć:

- ➔ uczestnicy dodają dźwięk do animacji i filmów.

Słowa kluczowe:

pobieranie plików, Windows Movie Maker, iMovie, efekty dźwiękowe, edycja wideo, prawa autorskie.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie

Czas trwania 2 minuty.

Prowadzący robi krótkie podsumowanie modułu.

Prowadzący robi krótki przegląd zajęć.

Wyszukiwanie dźwięków i poszanowanie praw autorskich

Czas trwania 25 minut.

Przed pokazaniem stron internetowych, gdzie uczestnicy będą mogli pobrać dźwięki i muzykę za darmo, zróbcie krótkie i wyczerpujące wprowadzenie do kwestii praw autorskich. Krótkie omówienie Licencji Creative Commons: <https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/>

Przedstawienie różnych stron internetowych z darmową muzyką:

- ➔ Freesounds.org
- ➔ Soundbible.com
- ➔ Audacity.com
- ➔ Freemusicarchive.com

Znaczenie dźwięków

Czas trwania 15 minut.

Omów z uczestnikami, dlaczego dźwięk jest ważny w filmie.

Importowanie muzyki do filmu

Każda grupa łąduje swoje filmy, zrobione w domu, do komputera i importuje je do oprogramowania do edycji filmów (Windows Movie Maker 2.6, iMovie itp). Następnie importują je na oś czasu.

Każdy zespół szuka odpowiednich efektów dźwiękowych do swoich filmów i następnie je ściąga. Potem umieszcza je w odpowiednich miejscach na osi czasu.

Wreszcie, filmy są prezentowane całej grupie.

Podczas prezentacji filmu, każda grupa proszona jest o omówienie swoich doświadczeń oraz zdobytej wiedzy przy szukaniu odpowiedniego dźwięku lub muzyki, i przy dodawaniu go do filmu. Jakie trudności napotkali? Jak to zmieniło film? Jaka jest najlepsza strona do wyszukiwania dźwięku? Czy chcieliby nagrać własne dźwięki i muzykę?

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

komputery z dostępem do Internetu oraz podstawowym oprogramowaniem do edycji filmów (Windows Movie Maker 2.6, iMovie etc.),

www.freesound.org (Jest to doskonałe źródło darmowych efektów dźwiękowych do pobrania).

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?
- ➔ Czy uczestnicy potrafili pracować w zespołach?
- ➔ Jeśli nie, czy zrozumieli, co poszło nie tak?
- ➔ Czy potrafili znaleźć odpowiednie dźwięki?
- ➔ Czy umieli umieścić je w swoich animacjach?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Media społecznościowe”. Zajęcia 1

Cel modułu:

uczestnicy systematyzują i pogłębiają swoją wiedzę w na temat mediów społecznych, ryzyka bycia w mediach społecznościowych oraz jak chronić siebie i swoje dane (oprogramowanie, sposoby zachowania).

- ▶ Zajęcia 1 z 1
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ podniesienie świadomości uczestników na temat korzyści i zagrożeń związanych z publikowaniem treści w Internecie,
- ➔ stworzenie „Kodeksu dobrego internauty”,
- ➔ założenie dla grupy kont na wszystkich istotnych platformach społecznościowych zgodnie z „Kodeksem dobrego internauty”,
- ➔ ustalenie przybliżonego harmonogramu rodzajów/treści publikacji dla każdej platformy.

Rezultaty zajęć:

Uczestnicy:

- ➔ znają zasięg oddziaływania Internetu i mediów społecznościowych, a także rozumieją wpływ tych mediów na życie codzienne;
- ➔ znają rodzaje mediów społecznościowych oraz wiedzą, jak publikować treści na różnych portalach;
- ➔ wiedzą, że muszą dbać o bezpieczeństwo swoich danych, haseł, sprzętu, przez który łączą się z Internetem (zwłaszcza jeśli wysyłają ważne informacje lub dokonują transakcji finansowych);
- ➔ wiedzą, jak bezpiecznie zachowywać się w sieci i potrafią doradzać innym, jak to robić;
- ➔ odpowiedzialnie publikują materiały związane z nimi lub innymi osobami (za ich zgodą), przewidując konsekwencje, jakie mogą się pojawić;
- ➔ wiedzą co to jest cyberprzemoc i jak reagować, gdy staną się jej ofiarami – są także w stanie oferować pomoc osobom, które doświadczyły cyberprzemocy;
- ➔ wiedzą, jak założyć profil społeczności lub organizacji na różnych platformach;
- ➔ wiedzą, że jeśli chcą aby profil funkcjonował zgodnie z ich oczekiwaniami, muszą przygotować harmonogram działań i przydzielać zadania do poszczególnych członków grupy zgodnie z ich zainteresowaniami.

Słowa kluczowe:

media społecznościowe, dyskusja, bezpieczeństwo, cyberprzemoc, optymalizacja wyszukiwarki internetowej, Facebook, Twitter, YouTube i Vimeo.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie

Czas trwania: około 5 minut.

Krótkie przedstawienie treści zajęć oraz umiejętności, jakie będą mieli uczestnicy po ich zakończeniu.

Ćwiczenie 1: Definicja mediów społecznościowych

Czas trwania: około 10 minut.

Pytania dla uczestników:

- ➔ Co, według nich, oznaczają pojęcia - media społecznościowe, cyberprzemoc, czyli agresja w Internecie oraz kodeks dobrego Internauty?

lub

- ➔ Co to są media społecznościowe?

Zanotujcie wszystkie odpowiedzi na flipcharcie. Na podstawie tych odpowiedzi stwórzcie razem definicję mediów społecznościowych. Jeden z uczestników może zapisać ją na tablicy, w widocznym miejscu.

Następnie porównajcie swoją definicję z ogólnie znaną definicją, np. z Wikipedii.

Ćwiczenie 2: Rozmowa na temat mediów społecznościowych

Czas trwania: około 10 minut.

Zadajcie uczestnikom kilka pytań dotyczących dostępu do mediów społecznościowych.

Przykłady pytań:

- ➔ Jak sądzisz, ile ludzi żyje na całym świecie, a ile z nich aktywnie korzysta z Internetu?
- ➔ Ile z nich aktywnie korzysta z mediów społecznych i ile godzin dziennie spędza w mediach społecznościowych?

Uczestnicy mogą pracować w parach i napisać odpowiedź na kartkach lub każdy z uczestników może kolejno odpowiedzieć na pytanie. Każda odpowiedź powinna zostać zapisana na planszy lub tablicy.

Skonfrontujcie wszystkie odpowiedzi z danymi statystycznymi, np. pokazując film lub infografikę.

Następnie zadajcie te same pytania, np. tylko w odniesieniu do Polski. Odpowiedzi także skonfrontujcie z jakimś wykresem.

Celem tego zadania jest podniesienie świadomości uczestników o skali Internetu i mediów społecznościowych, a także uświadomienie im wpływu mediów społecznościowych na nasze życie codzienne.

Ćwiczenie 3: Rozmowa o ulubionych mediach społecznościowych

Czas trwania: około 15 minut.

Przykłady pytań:

- ➔ W jakich mediach społecznościowych uczestnicy mają swój profil?
- ➔ Jakie są ich ulubione media społecznościowe?
- ➔ Dlaczego właśnie te?
- ➔ Czy robicie te same rzeczy na każdym portalu społecznościowym? W jakim stopniu są one takie same / różne?
- ➔ Jakie treści są odpowiednie dla każdego portalu społecznościowego.
- ➔ Kto ma najbardziej popularne profile na każdej platformie?
- ➔ Jak te profile zdobywają więcej zwolenników / polubień / subskrypcji na każdym portalu? Humor? Zdjęcia? Muzyka?
- ➔ Jaka jest różnica między użyciem mediów społecznościowych dla celów osobistych a organizacji?

Podajmy przykłady osób, którym zależy na prowadzeniu swoich kanałów / profili w mediach społecznościowych (np. PewDiePie).

Pod koniec ćwiczenia uczestnicy powinni wzbogacić swoją wiedzę na temat różnych platform społecznościowych i ich subskrybentów, a także mieć większą świadomość, jak efektywnie wykorzystać każdą platformę.

Ćwiczenie 4: Klasyfikacja mediów społecznościowych

Czas trwania: około 10 minut.

Poproście uczestników o wymienienie wszystkich dobrze znanych mediów społecznościowych. Zapiszcie odpowiedzi na tablicy.

Dodatkowo można dowiedzieć się:

- ➔ Jakie są różnice między tymi portalami? Czy wykonywane są na nich te same kroki?
- ➔ W jakim stopniu są do siebie podobne, a czym się różnią?
- ➔ Określcie jaka treść jest najbardziej odpowiednia dla wszystkich mediów społecznościowych?

Wszystkie odpowiedzi skonfrontujcie z np. infografiką, która wprowadzi klasyfikację, omówcie różnice.

Przykład klasyfikacji:

- ➔ blogi;
- ➔ usługi udostępniania zasobów cyfrowych;
- ➔ mikroblogi;
- ➔ wiadomości internetowe;
- ➔ usługi Q & A;
- ➔ usługi geolokacyjne;
- ➔ fora internetowe;
- ➔ portale społecznościowe;
- ➔ wirtualne światy gier;
- ➔ serwisy takie jak Wiki.

W wyniku tego ćwiczenia uczestnicy będą wiedzieć, jak sklasyfikować media społecznościowe oraz czym się od siebie różnią?

Ćwiczenie 5: Media społecznościowe - korzyści i zagrożenia

Czas trwania: około 10 minut.

Uczestnicy pracują w grupach, zbierają informacje na temat korzyści płynących z korzystania z mediów społecznych oraz zagrożeń, jakie pociąga za sobą zbyt częste stosowanie proponowanych treści internetowych. Uczestnicy spisują wyniki pracy na tablicy, po czym przechodzą do dyskusji.

Oczekiwane odpowiedzi w odniesieniu do KORZYŚCI:

- ➔ możemy przekazać informację wielu osobom;
- ➔ szybko i łatwo otrzymujemy informację zwrotną;
- ➔ łatwy sposób utrzymywania kontaktu, niezależnie od odległości;
- ➔ różnorodność może być pomocna w byciu bardziej tolerancyjnym, w przekonywaniu innych oraz w radzeniu sobie z różnymi problemami;
- ➔ zwiększanie kreatywności.

Oczekiwane odpowiedzi w odniesieniu do ZAGROŻEŃ:

- ➔ naruszenie prywatności;
- ➔ kradzież tożsamości;
- ➔ uzależnienie;
- ➔ utrata pracy;
- ➔ zainfekowanie złośliwym wirusem;
- ➔ zmniejszenie wydajności pracownika;
- ➔ wpływ na reputację firmy;
- ➔ problemy z obsługą sieci komputerowej;
- ➔ każda zamieszczona informacja może zostać wykorzystana przeciwko użytkownikowi.

Ćwiczenie ma na celu zwiększenie świadomości o korzyściach i zagrożeniach korzystania z mediów społecznościowych.

Ćwiczenie 6: Cyberprzemoc, tzn. przemoc w Internecie oraz „Kodeks dobrego użytkownika Internetu”

Czas trwania: około 20 minut.

Temat można rozpocząć np. pokazując film o cyberprzemocy.

Poproście pary o zapisanie przykładów stosowania przemocy w Internecie. Rozpocznijcie dyskusję w oparciu o odpowiedzi - przykłady pytań:

- ➔ Jakie są różnice między cyberprzemocą i innymi formami znęcania się?
- ➔ Jak można tego uniknąć? Co powinniście zrobić, jeśli to się wam przydarzy?

Pokażcie slajd o inicjatywie THINK (listę kontrolną czy odpowiedzieć lub nie na post)

T.H.I.N.K.	
T	Is it true? Czy jest prawdziwy?
H	Is it honourable? Czy jest uczciwy?
I	Is it illegal? Czy jest legalny?
N	Is it necessary? Czy jest konieczny?
K	Is it kind? Czy jest przyjazny?

Następnie pokażcie: slajd, grafikę, plakat, stronę internetową lub wideo - jak sobie radzić z cyberprzemocą.

Na podstawie zebranych informacji, uczestnicy powinni stworzyć „Kodeks dobrego użytkownika Internetu”, który zawierać będzie najlepsze praktyki w codziennym korzystaniu z mediów społecznościowych.

Kodeks można zapisać w postaci punktów na tablicy demonstracyjnej lub uczestnicy mogą rozwinąć go w ciekawej formie graficznej na komputerach. Kodeks powinien być zawieszony na stałe w pracowni, gdzie odbywają się zajęcia.

Dzięki temu ćwiczeniu uczestnicy będą wiedzieć, jak bezpiecznie korzystać z mediów społecznościowych i co zrobić, gdy napotkają zagrożenia w Internecie. To ćwiczenie ma na celu podniesienie świadomości uczestników na temat zagrożeń związanych z cyberprzemocą, jak jej unikać i jak sobie z nią radzić.

Ćwiczenie 7: Zakładanie profili na YouTube, Facebook, Instagram

Czas trwania: około 10 minut.

Jeszcze raz omówicie z uczestnikami

- ➔ Jakie są ich ulubione media społecznościowe?
- ➔ Jakie media są najlepsze dla treści, które chcą publikować?

Na podstawie odpowiedzi, uczestnicy sami powinni zdecydować o wyborze platformy społecznościowej. Uczestnicy są dzieleni na grupy w zależności od dokonanego wyboru.

Każda grupa zakłada konto na platformie społecznościowej z listy zbudowanej w czasie sesji burzy mózgów. Zgodnie ze wskazówkami prowadzącego, grupy powinny nadać silne ale łatwe do zapamiętania nazwy użytkownika i hasła. Przypiszcie zdjęcie na okładkę (przejdźcie wytyczne tekstowe dla Facebooka - nie więcej niż 20% obrazu w przypadku korzystania z okładki) oraz zdjęcia profilowe. Jakie informacje powinny znaleźć się na koncie? Zamieście kilka podstawowych informacji i wpis powitalny na każdym koncie. Zdecydujcie, kto powinien posiadać informacje o koncie? Poproś każdą grupę o zaproszenie znajomych z własnych kont. Wyjaśnij różnicę pomiędzy stroną a profilem a wydarzeniem na Facebooku. Wyjaśnij różnice między Vimeo a YouTube dla zawartości wideo.

Wynikiem tego ćwiczenia powinny być prawidłowo skonfigurowane i wypełnione treścią profile na Facebooku, Instagramie i YouTube.

Ćwiczenie 8: Stworzenie grup oraz ustalenie szczegółowego harmonogramu publikacji informacji/treści na wybranych portalach

Czas trwania: około 20 minut.

Przypiszcie członkom grupy konkretne zadania na podstawie ich preferencji i talentów. Te podgrupy mogą obejmować: animację, wywiady, muzykę, teatr, zdjęcia, posty na blogu grupy, tworzenie harmonogramu, publikowanie, zarządzanie mediami społecznościowymi. Wyznaczcie liderów w każdej grupie, którzy przyjmą na siebie odpowiedzialność za koordynowanie i dostarczanie zawartości / zadań ich grupy. Uzgodnijcie harmonogram i czas spotkań oraz bardzo podstawowe zadania związane z zarządzaniem projektem. W jaki sposób aspekt mediów społecznościowych będzie oceniany na bieżąco przez cały czas trwania projektu? Jakie formy komunikacji mogą być wykorzystane?

Wszystkie wytyczne / harmonogram powinien zostać zapisany na planszy lub w postaci pliku na komputerze lub przy użyciu mapy myśli.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

komputer z dostępem do Internetu: Google Drive, MindMup.

YouTubers:

- ▶ <https://www.youtube.com/channel/UC1w7ZXsQ1d5Tlfxisx1regQ>
- ▶ <https://www.youtube.com/user/ZuzannaBorucka>
- ▶ <https://www.youtube.com/user/reZiPlayGamesAgain>
- ▶ <https://www.youtube.com/user/RedLipstickM0nster>

Definicja mediów społecznościowych:

- ▶ https://pl.wikipedia.org/wiki/Media_spo%C5%82eczno%C5%9Bciowe
- ▶ <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/slowniczek/>

Infografiki:

- ▶ <http://www.slideshare.net/wearesocialsg>
- ▶ https://infogr.am/aktualne_dane_na_temat_liczby_uzytkownikow_social_media_w_polsce_q4_2015
- ▶ <https://www.marketing101.pl/marketing-w-social-media>
- ▶ <http://networkeddigital.com/2010/05/10/podzial-i-klasyfikacja-social-media/>

Linki na temat cyberbullyingu:

- ▶ <http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,19019450,nienawisc-w-internecie-groza-smiercia-oldze-tokarczuk.html>
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=Ju5ruLW8elc>
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=NHa1nc2wYTg>
- ▶ <http://www.helpline.org.pl/>

Mapa myśli:

- ▶ <https://www.mindmup.com/>

Ewaluacja:

Po wyjściu uczestników, prowadzący ocenia wieczór. Wszystko, co poszło dobrze, albo źle, należy zanotować.

- ➔ Co poszło dobrze?
- ➔ Co poszło źle?

Zdobyta wiedza:

Moduł: „Tworzenie gier”. Zajęcia 1

Cel modułu:

umożliwienie uczestnikom stworzenia prostej gry komputerowej z użyciem gotowych zasobów do tworzenia gry.

- ▶ Zajęcia 1 z 1
- ▶ 20 uczestników
- ▶ 13 - 16 latkowie
- ▶ 120 minut

Cele operacyjne:

- ➔ uczestnicy znają etapy tworzenia prostej gry,
- ➔ uczestnicy są zaznajomieni z podstawowymi pojęciami tworzenia gier komputerowych (gatunków gier, technologii produkcji, typów pola widzenia),
- ➔ uczestnicy stworzą prostą grę, wykorzystując wcześniej przygotowane zasoby.

Rezultaty zajęć:

- ➔ opanowanie podstawowej wiedzy oraz nabycie umiejętności potrzebnych do tworzenia prostych gier komputerowych,
- ➔ praca zespołowa nad wspólnym projektem,
- ➔ integracja grupy.

Słowa kluczowe:

dyskusja, praca w grupie, burza mózgów, tworzenie gier, Stencyl.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie do kursu

Czas trwania: 5 minut.

Tworzenie gier komputerowych - wprowadzenie

Czas trwania: 20 minut.

- ➔ Podanie uczestnikom definicji gry komputerowej.
- ➔ Uczestnicy wybierają przykładową grę we wspólnej dyskusji, próbują określić jej cel, zasady, jakie są interakcje między różnymi postaciami i między postaciami a środowiskiem.
- ➔ Wyróżnienie różnych rodzajów obiektów w grze:
 - ▶ Aktorzy (sprajty)
 - ▶ Środowisko (kafelki, obrazy tła)
 - ▶ Efekty dźwiękowe i muzyka

Gatunki gier oraz technologie produkcji

Czas trwania: 10 minut.

Zapytaj uczestników o ich ulubione gry. Spróbujcie ustalić gatunki tych gier (platformówki, RPG, przygodowe, logiczne, itp.). Ustalacie, czy wykonane są w 2D lub 3D. Spróbujcie się zaobserwować, jaki rodzaj widoku został wykorzystany w grze (widok z góry, z boku, izometryczny czy FPP TPP w grach 3D).

Tworzenie koncepcji gry

Czas trwania: 20 minut.

Zastanówcie się nad tym, co tworzy grę. Co sprawia, że jedna gra jest lepsza od drugiej. To zadanie może być przeprowadzone w grupach. Każda grupa pisze na kartce papieru, co najbardziej lubi w grach. Wyniki mogą zostać omówione i przedstawione na tablicy lub planszy demonstracyjnej. Używając burzy mózgów spróbujcie rozwinąć co oznacza dla was gra doskonała.

Korzystanie z edytora środowiska gry

Czas trwania: 10 minut.

Krótko przedstaw wybrane środowisko do tworzenia gier. Pokaż przykładową grę stworzoną w tym środowisku. Zalecamy korzystanie z programu Stencyl. Jest prosty w obsłudze i nie wymaga umiejętności programowania. W „Linku do zasobów” znajdziecie przygotowany zestaw do stworzenia gry typu Breakout/Arkanoid. Alternatywnie, można użyć dowolnego oprogramowania (np. Game Editor, Gdevelop, Unity, Unreal Engine lub prostego narzędzia opartego na World Wide Web). Należy jednak pamiętać, żeby wcześniej przygotować przykładową grę lub szablon do jej stworzenia, aby uczestnicy mogli w krótkim czasie, na podstawie tych zasobów, stworzyć działającą grę.

Tworzenie gier

Czas trwania: 50 minut.

Importowanie gry / zestawu - demonstracja przeprowadzona przez prowadzącego. Następnie każdy uczestnik importuje wcześniej przygotowany zestaw do jego środowiska.

Edytor sceny - demonstracja przeprowadzona przez prowadzącego. Uczestnicy tworzą pierwszą scenę / poziom w grze, umieszczają aktorów, kafelki, dodają nową warstwę i umieszczają na niej obraz tła. Gotowa scena może zostać skompilowana w celu przetestowania.

Dodanie zachowania - demonstracja przeprowadzona przez prowadzącego. Uczestnicy dodają predefiniowane zachowania aktorom (z biblioteki lub przygotowane wcześniej przez prowadzącego) opisujące ruch, interakcję z innymi aktorami i środowiskiem.

Dodawanie muzyki - demonstracja przeprowadzona przez prowadzącego. Uczestnicy dodają do sceny predefiniowane zachowanie, które odtwarza muzykę w tle.

Na każdym etapie tworzenia można skompilować grę, aby monitorować postęp prac. Gra powinna być regularnie zapisywana.

Testowanie / modyfikowania gry

Czas trwania: 15 minut

Uczestnicy testują gry, aby ocenić ich „grywalność” i poziom trudności. Mogą się zamienić miejscami, w celu wyrażenia opinii na temat gry wykonanej przez kolegę. Na tym etapie mogą dokonać zmian/ modyfikacji zgodnie ze uwagami lub sugestiami kolegów.

Pomoce naukowe, materiały i sprzęt:

Ogólne informacje o grach:

- ➔ definicja gry - Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Game>
- ➔ gatunki gry - Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres
- ➔ Rodzaje widoków <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VariousVideogameViews>

Oprogramowanie:

- ➔ Stencyl - <http://www.stencyl.com/> - oprócz oprogramowania zawiera także przykłady gier, zestawy i materiały dla prowadzących.
- ➔ Gdevelop - <http://compilgames.net/> - darmowe oprogramowanie, nie wymaga wiedzy na temat programowania, zdarzenia/zachowania opisane prostymi zdaniem po angielsku.
- ➔ Game Editor - http://game-editor.com/Main_Page - darmowe oprogramowanie. Na stronie znajdują się przykłady gier i tutoriale. Wymaga umiejętności programowania w C.

Darmowe zasoby przydatne w grach:

- ➔ <http://opengameart.org/>
- ➔ <http://soundbible.com/> - darmowe dźwięki do wykorzystania w grach

Zestaw zasobów do wykorzystania w klasie przygotowany w Stencyl.

- ➔ Zestaw do tworzenia gry - http://digitalpathways.eu/resources/stencyl/arkanoid_kit.stencyl
- ➔ Gra - <http://digitalpathways.eu/resources/stencyl/arkanoid.stencyl>

Ewaluacja:

- ➔ Co poszło dobrze?
 - ➔ Co poszło źle?
- Czy uczestnicy potrafią:
- ➔ pracować w grupach?
 - ➔ brać udział w burzy mózgów?
 - ➔ importować zestaw do tworzenia gry do programu do edycji gier?
 - ➔ stworzyć scenę/poziom w grze?
 - ➔ stworzyć poziom tła i dodać do niego obraz?
 - ➔ dodać zachowania do aktorów/sprajtów?
 - ➔ dodać zachowania do scen?
 - ➔ skompilować/uruchomić grę?
 - ➔ zapisać grę

Zdobyta wiedza:

