

# Scenariusz zajęć: *Wesołe animacje*

## Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Zyta Czechowska

### ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

**Czas trwania zajęć:** 2 x 45 minut

**Grupa docelowa:** uczniowie szkoły podstawowej

#### Potrzebne materiały:

- kredki lub pisaki
- kartki od bloku
- laptop, tablet lub smartfon

#### Cele:

- wdrażanie uczniów do redagowania i składania życzeń, ale także wyrażania wdzięczności
- aktywizowanie uczniów
- rozwijanie kompetencji cyfrowych w zakresie wykorzystania bezpłatnych aplikacji do tworzenia animacji.

#### Wykorzystane narzędzia TIK:

- <https://sketch.metademolab.com/>
- [Vocaroo](#)
- [Canva](#) lub inny program do montażu wideo

#### Przebieg zajęć

##### Część wstępna.

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- Z czym kojarzy się Wam animacja?
- Jakie cechy powinna mieć animacja?
- Czy znacie jakąś aplikację lub programy do tworzenia animacji?



Po tych pytaniach klasa wspólnie redaguje krótką definicję animacji np.:

Animacja – technika filmowa polegająca na tworzeniu efektu ożywienia martwych kształtów przez dokonywanie serii pojedynczych zdjęć rysunków, wycinanek, kukiełek lub sylwetek i wyświetlaniu ich w sposób ciągły.

### Część właściwa.

2. Nauczyciel prezentuje przykładowe animacje, które mogą być odpowiedzią na zredagowaną definicję np.:

- [Animowany kwiatek dla mamy](#)
- [Tańcząca choinka](#)

3. Następnie zadaniem uczniów jest narysowanie za pomocą kredek lub pisaków wybranego kwiatka. Kwiatek należy sfotografować. Zdjęcie posłuży do wykonania animacji w aplikacji webowej [Sketch MetademoLab](#). Wszyscy uczniowie wykonują prezentację zgodnie z wskazówkami nauczyciela. Po wykonaniu animacji i pobraniu pliku mp4 na swoje urządzenie, chętni uczniowie nagrywają życzenia, w formacie audio korzystając z aplikacji Vocaroo.

- [Instrukcja wykonania animacji](#)
- [Instrukcja nagrania narracji głosowej](#)

Chętni uczniowie łączą animację z plikiem audio tworząc animację z życzeniami w wybranym programie, np. w Canvie.

### Zakończenie zajęć

4. Na zakończenie zajęć chętni uczniowie prezentują swoje animacje.



## ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

**Czas trwania zajęć:** 2 x 45 minut

**Grupa docelowa:** uczniowie szkoły podstawowej

**Potrzebne materiały:**

- kredki lub pisaki
- kartki do bloku
- laptop, tablet lub smartfon

**Cele:**

- wdrażanie uczniów do redagowania i składania życzeń, ale także wyrażania wdzięczności
- aktywizowanie uczniów
- rozwijanie kompetencji cyfrowych w zakresie wykorzystania bezpłatnych aplikacji do tworzenia animacji.

**Wykorzystane narzędzia TIK:**

- Teams lub inna aplikacja umożliwiająca współpracę online
- <https://sketch.metademolab.com/>
- [Vocaroo](#)
- [Canva](#) lub inny program do montażu wideo
- [Wakelet](#)

**Przebieg zajęć**

**Część wstępna.**

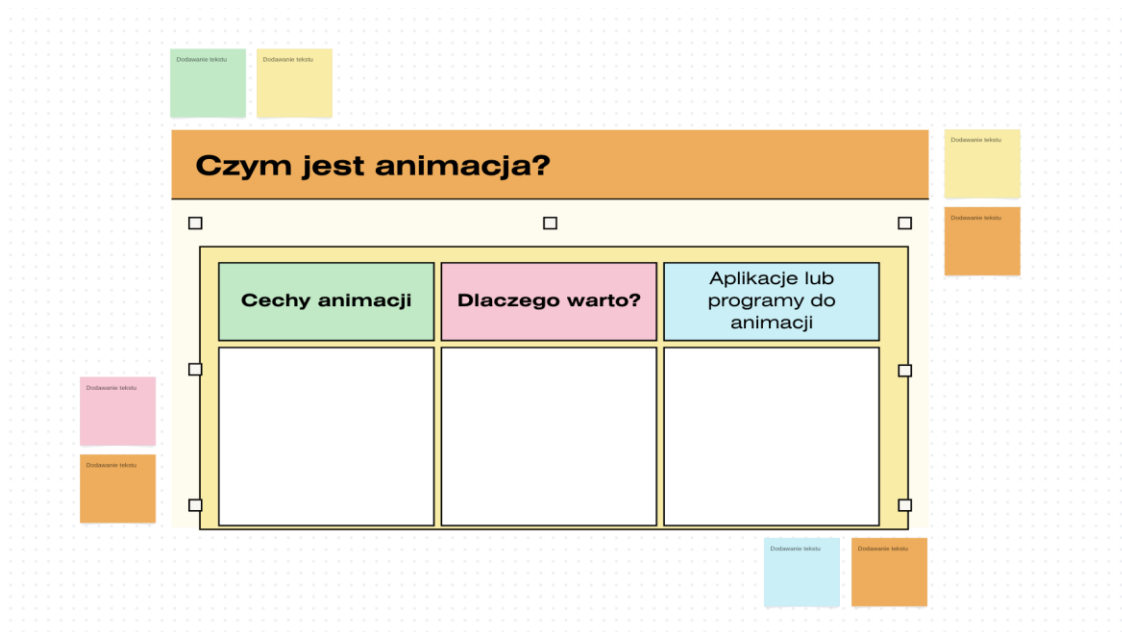
1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania, dodatkowo wizualizując je na tablicy Canva :

- Z czym kojarzy się Wam animacja?
- Jakie cechy powinna mieć animacja?
- Czy znacie jakąś aplikację lub programy do tworzenia animacji?

Uczniowie mając link do edycji uzupełniają wspólnie tabelę, wpisując swoje propozycje.

- [Przykładowa tablica](#)





Przykładowy szablon tablicy do edycji w programie Canva.

### Część właściwa

2. Nauczyciel prezentuje przykładowe animacje, które mogą być odpowiedzią na informacje zebrane przez uczniów.:

- [Animowany kwiatek dla mamy](#)
- [Tańcząca choinka](#)

3. Następnie zadaniem uczniów jest narysowanie za pomocą kredek lub pisaków wybranego kwiatka. Następnie wykonanie zdjęcia, które posłuży do wykonania animacji w [aplikacji webowej](#). Wszyscy uczniowie wykonują prezentacje zgodnie z wskazówkami nauczyciela. Po wykonaniu animacji i pobraniu pliku mp4 na swoje urządzenie, chętni uczniowie nagrywają życzenia, w formacie audio korzystając z aplikacji Vocaroo.

- [Instrukcja wykonania animacji](#)
- [Instrukcja nagrania narracji głosowej](#)

Chętni uczniowie łączą animację z plikiem audio tworząc animację z życzeniami w wybranym programie, np. w Canvie.

### Zakończenie zajęć

4. Na zakończenie zajęć chętni uczniowie prezentują swoje animacje dodając je do kolekcji Wakelet.

[Przykładowa kolekcja](#)