

Priprema: Animacija i cjelovit videouradak

1. Lipnja 2020.

Autor: **Vlasta Vlahović, prof.**

Licenca: **CC BY-NC-SA**





Nastavna tema: Multimedijски projekt

Naziv nastavne aktivnosti: Animacija i cjelovit videouradak






Vremensko trajanje
nastavne aktivnosti

Broj školskih sati: 2





Odgojno-obrazovni ishodi:

-  **A.5.1.** Učenik pronalazi i vrednuje informacije
-  **C.5.3.** Učenik osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga
-  **C.5.4** Učenik upotrebljava multimedijске programe za ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkom okruženju.
-  **D.5.1.** Učenik analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom


Razrada ishoda:

-  Učenik uz vođenje učitelja i samostalno:
 -  Prepoznaje, upotrebljava i uspoređuje osnovne alate i programe za izradu grafičkih prikaza, uređivanje teksta i vizualno prikazivanje ideja i rješenja, snimanje ili dodavanje zvuka i videa.
 -  Izrađuje radove koji pomažu pri učenju (digitalni, interaktivni, multimedijски sadržaji).
 -  Odabire osnovne funkcije programa za uređivanje sadržaja te preuređuje digitalni rad prema zadanim uputama.
 -  Stvara autentičan digitalni rad te ga pohranjuje u e-portfolio.

Očekivanje međupredmetnih tema:

-  **MPT Učiti kako učiti**
 - C.2. Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju.
 - C.3. Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.
 - D.1. Učenik stvara prikladno fizičko okruženje za učenje s ciljem poboljšanja koncentracije i motivacije.
-  **MPT Osnove IKT**
 - A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.
 - A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
 - D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.
-  **MPT Građanski odgoj i obrazovanje**
 - C.4. Učenik promiče razvoj školske kulture.
-  **MPT Osobni i socijalni razvoj**
 - A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.
 - A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
 - D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.

Povezanost s nastavnim predmetima:

-  **Likovna kultura**
 - B.5.2 Učenik prepoznaje različite etape vlastitog stvaralačkoga procesa i analizira svoj likovni i vizualni rad te radove drugih učenika.



Hrvatski jezik

A.5.3 Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta.

Vrsta metodičke jedinice (tip sata):

- obrada novih nastavnih sadržaja
- ponavljanje
- vježbanje
- provjeravanje

Oblici rada:

- frontalni
- timski
- U parovima
- individualni

Nastavne metode:

- rad na računalu
- crtanje
- razgovora
- demonstracije
- pisanja
- usmenog izlaganja

Nastavna sredstva i pomagala:

- računala
- Prezentacija
- udžbenik, str. 127. do 135.
- programski jezik
- nastavni listići
- radna bilježnica, zadaci 31. do 37.
- pametna ploča
- digitalna bilježnica
- on line kvizovi



57animacij
a

Postupci potpore:



Postupci potpore:

- postupno uvođenje novih podataka, odnosno davanje informacija u malim količinama, s čestim ponavljanjima i uvođenjem preinaka
- praćenje sadržaja vizualnom podrškom (slike)
- usmjeravanje na ključne pojmove
- produljeno vrijeme za pojedinu aktivnost s obzirom na vrstu učenikove teškoće i zahtjevnost zadatka ili aktivnosti
- uvećati radne materijale
- unaprijed osigurati preslike radnog materijala

Literatura i izvori za učenike:



Udžbenik: Kniewald, Galešev, Sokol, Vlahović, Kager, Kovač: Informatika +5, Sysprint, 2019. (udžbenik i radna bilježnica za 5. razred)



Izvori

- kurikulum predmeta informatika

Aktivnost za učenike



Upoznavanje s alatom PowToon

Za prikazivanje animacija na računalu razvijeni su profesionalni programi koji se primjenjuju, primjerice, u crtanim animiranim filmovima. No postoje i jednostavniji, mrežni alati koji nude izbor gotovih animacija koje možemo upotrijebiti i prilagoditi. Jedan takav u kojem ćemo osim animacija izraditi i svoj videoprojekt jest alat **PowToon**.



! Napravite korisničke račune za svoje učenike.

Animacijski video u PowToonu izrađuje se pomoću slajdova. Svaki slajd pozornica je na koju postavljate elemente (crtane likove, tekst, slike i sl.). Kao i za svaku pozornicu, i za ovu treba odabrati odgovarajuću pozadinu. Zatim od ponuđenih elemenata odaberite one koje želite uvrstiti u prezentaciju i postaviti ih na pozornicu (stage).

Aktivnost za učenike



Izrada animacijskog videa

- **Vježba 11.**

Izradite prvi slajd kao uvodnu špicu. Postavite pozadinu, scenu te napišite naslov i temu videoprojekta.

- **Vježba 12.**

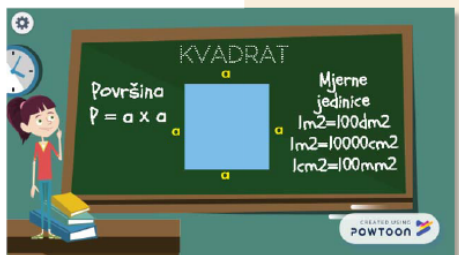
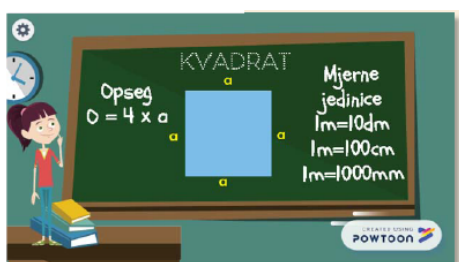
Na prvi slajd dodajte pjesmu koja će svirati u pozadini i audiozapis koji ste snimili kao uvodnu špicu.



Uputiti učenike na videoupute o stvaranju prvog slajda: **57uputa1.mp4**.

- **Vježba 13.**

Kreirajte drugi i treći slajd prema slici 34.



Slika 34. Izgled drugog i trećeg slajda



Uputiti učenike na videoupute o stvaranju drugog i trećeg slajda u **57uputa2.mp4**.

- **Vježba 14.**

Dodajte četvrti slajd. Promijenite pozadinu, napišite naslov „Kvadrati oko nas“, uredite ga, umetnite okvire za slike u koje ćete staviti fotografije kvadrata koje ste snimili u svojoj okolini. Uredite efekte.

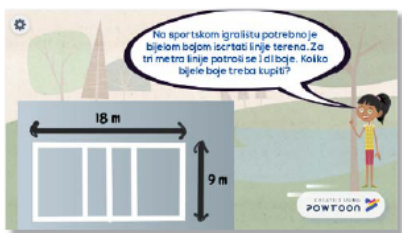
- **Vježba 15.**

Kreirajte peti slajd kopiranjem drugog slajda te promjenom teksta i oblika. Šesti slajd kreirajte kopiranjem četvrtog slajda te promjenom naslova i slika u okvirima (udžb. str. 132.).

Uputiti učenike na videoupute o stvaranju četvrtog, petog i šestog slajda u **57uputa3.mp4**.

- **Vježba 16.**

Kreirajte sedmi i osmi slajd prema slici 38.



Vježba 17



Slika 38. Izgled sedmog i osmog slajda

- **Vježba 17.**

Dodajte novi slajd i umetnite videozapis koji ste snimili. Videozapis se umeće kao i fotografije. Kliknite na *Media*, zatim na *Add Media* i onda na *Upload*. S obzirom na to da je duljina svakog slajda ograničena na 20 sekundi, videozapis će se rasprostirati kroz nekoliko slajdova.

- **Vježba 18.**

Umetnite zadnji slajd na kojem ćete napraviti odjavnu špicu.



Slika 40. Izgled zadnjeg slajda s odjavnom špicom

Uputiti učenike na videoupute o stvaranju videoprojekta od sedmog slajda do kraja u **57uputa4.mp4**.

Nakon što ste zadovoljni izgledom kreiranog videoprojekta, možete ga objaviti, tj. izvesti. Besplatna verzija PowToona omogućuje samo objavu videoprojekta, ali ne i preuzimanje na računalo u obliku *mp4* videa.

1. Kliknite na gumb *Export*.
2. Predložimo da odaberete opciju *Create your personal Powtoon player page* (Kreirajte svoju Powtoon stranicu za izvođenje videa) kako biste mogli poveznicu na svoj video podijeliti s drugima i prezentirati videoprojekt. Kliknite na gumb *Create*.
3. Otvara se stranica na kojoj možete promijeniti naziv videa po svojem izboru te dodati opis. Zatim odaberite kategoriju *Education* i kliknite *Next*.
4. Na sljedećem prozoru odabirete opcije kvalitete videa, ali samo u plaćenju verziji alata. Kliknite *Export PowToon*.

Aktivnost za učenike

Vježba



Zadatak: 31. do 35. (prema izboru)



Tko želi znati više



Zadatak: 36.

Aktivnost za učenike

Samoprovjera

Pomoću kviza učenici provjeravaju svoje stečeno znanje. Rezultati im služe da pozicioniraju svoje znanje i sposobnosti u odnosu na druge učenike i kao poticaj za veću aktivnost i bolje usvajanje gradiva.



kviz **57kviz1** i **57kviz2**

Aktivnost za učenike

Domaća zadaća



Grupni rad- domaća zadaća



Zadatak: 37.

Vrednovanje:



Vrednovanje za učenje:

- praćenje aktivnosti tijekom rada razgovorom, praćenje odgovora na pitanja postavljenih u aktivnostima
- radna bilježnica
- e-portfolio



Vrednovanje kao učenje:

- Samovrednovanje - kviz **57kviz1** i **57kviz2**



Vrednovanje naučenog:

- pripadajući digitalni materijali na sysprint.hr

★ Alati

- Računalo
- mrežni alat PowToon

Opis aktivnosti za učenike:

Aktivnost za učenike

Motivacijski uvod

Za razliku od crteža, slika i fotografija koji su nepokretni (statični) mediji, u digitalnim multimedijama često rabimo pokretne (dinamične) medije kao što su animacija i video. Da bi nepokretne slike oživjele na računalu, trebaju nam specijalizirani računalni programi. Osim toga, kod animacije i videa pojavljuje se nova dimenzija multimedijske prezentacije – vrijeme. Tijekom razgovora prikazati animirani film La linea



Pomoću prezentacije napraviti uvod u animacije.

Animacija

- Animacija se pojavljuje kao dinamični povezani niz grafičkih elemenata (slika) koji se izmjenjuju u određenom slijedu.
- Svaka jedinica u tom nizu ima dvije osnovne značajke:
 - grafički sadržaj
 - vrijeme, tj. trajanje prikazivanja.

Animacija

- U animaciji se grafičke jedinice zovu **kadrovi** ili okviri (od engl. *frame*).

- Raspored kadrova u vremenu i trajanje njihova prikazivanja zove se **vremenski slijed** (*timeline*).