

Dziennikarze przyszłości

Autorki: Katarzyna Krywult-Krajewska, Joanna Płatkowska

Lekcja 6:

Podkast, który widać – czyli o łączeniu dźwięku ze zdjęciami i animacją

Zajęcia, na których uczniowie zapoznają się z modelem łączenia dźwięku ze zdjęciami i animacją korzystając z programu Scratch. Odkrywają, jak używać efektów tego narzędzia, żeby uatrakcyjnić przekaz dźwiękowy.

Uwaga! Te zajęcia mogą odbyć się dopiero, kiedy uczniowie stworzą już nagrania i zdjęcia. Uczniowie rozpoczynają swój projekt na lekcji nr 10 i kończą go przed lekcją numer 12.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- potrafić przenieść plik dźwiękowy z urządzenia do nagrywania oraz zdjęć na komputer;
- wiedzieć, jak wykorzystać podstawowe funkcje programu Audacity, żeby stworzyć jeden plik dźwiękowy - podkast;
- stworzyć plan animowanego podkastu.

Pojęcia kluczowe:

→ podkast → animacja → dźwięk → obraz

Materiały pomocnicze:

- komputery / laptopy z słuchawkami,
- każdy uczeń musi mieć założone własne konto na stronie www.scratch.mit.edu (i pamiętać login i hasło),
- <http://dziennikarzeprzyszlosci.blogspot.com/>
- materiały nagrane przez uczniów, zdjęcia,
- <http://LearningApps.org/view2519942> – gra Milionerzy

Czas na realizację zajęć: 45 min (1 godzina lekcyjna)

Metody pracy:

- pogadanka,
- ćwiczenia praktyczne,



Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych - II etap edukacyjny - klasy IV-VI; język polski. Treści szczegółowe:

- II. Analiza i interpretacja tekstów kultury. Uczeń zna teksty literackie i inne teksty kultury wskazane przez nauczyciela.
 2. Analiza. Uczeń:
 - 2.8. wskazuje cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmu, programu informacyjnego, programu rozrywkowego), potrafi nazwać ich tworzywo (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa);

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych - II etap edukacyjny - klasy IV-VI; zajęcia komputerowe. Treści szczegółowe:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem. Uczeń:
 - 1.1. komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;
 - 1.2. odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;
 - 1.3. prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich.
5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera. Uczeń:
 - 5.1. za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie;
 - 5.2. uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.
6. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin. Uczeń:
 - 6.1. korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Na początek uczniowie wspólnie grają w grę podsumowującą dotychczasową wiedzę z zakresu reportażu, podcastu i animacji: <http://LearningApps.org/view2519942>. W ten sposób wprowadzamy ich w pracę z komputerem.

W przypadku, kiedy uczniowie korzystają ze sprzętu do nagrywania dostarczonego przez szkołę, nauczyciel prezentuje, w jaki sposób należy przenieść nagranie na komputer. Uczniowie przenoszą nagrania na komputery.

2. Część zasadnicza

Nauczyciel prezentuje sposób tworzenia podcastu z animacją, pokazuje, że programowanie również może służyć tworzeniu animacji. Przykładowy skrypt znajduje się w załączniku *Animacja do podcastu. Scratch – krótki przewodnik*. Tworzenie takiej animacji opiera się na umiejętnościach wprowadzonych na zajęciach ze Scratcha, istotne jest tu pokazanie uczniom sposobu połączenia ich z plikami audio.

Schemat programu napisanego w języku Scratch opiera się na tym, że dźwięk rozpoczyna się od samego początku (wraz z kliknięciem flagi/klawisza) lub wraz z pojawiającym się tłem bądź animacją wprowadzającą np. tytuł czy autorów. Kolejno zmieniają się tła, a duszki wykonują różne akcje, np. ruch, mówienie, myślenie. Można wykorzystać je, żeby zaprezentować zadawane pytania, pojawiających się bohaterów, miejsca, wyniki sond, szczególnie ciekawe wypowiedzi. W wielu przypadkach, żeby nie przeładować zbyt efektami i nie odwrócić całej uwagi od dźwięku, uczniowie będą musieli zastosować komendę "czekaj".

Na tych zajęciach nauczyciel z uczniami omawia schemat. Uczniowie także samodzielnie tworzą fragmenty kodu, który posłuży im do dalszej pracy.

Należy założyć, że podcast powinien trwać od 3 do 7 minut, obejmować ok. 10 zdjęć i przynajmniej po jednej akcji towarzyszącej każdemu z nich.

Wskazówka: uczniowie zaczynają swoją pracę od zalogowania na stworzone wcześniej konto Scratch. Ważne jest, by projekt był systematycznie zapisywany i udostępniony.

3. Podsumowanie i ewaluacja:

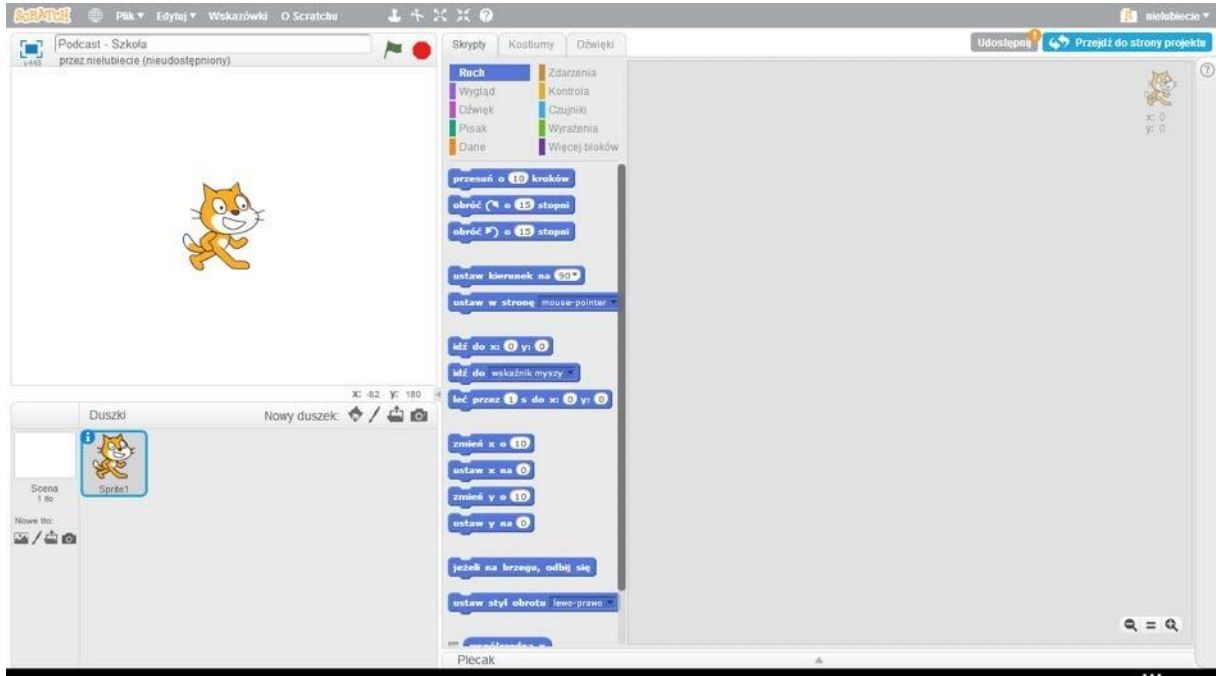
Uczniowie w grupach tworzą zarys/plan swojego podcastu. Mogą skorzystać z tabeli z załącznika *Plan podcastu z animacją*. Ustalają, jakie fragmenty nagrania wykorzystają, jakie zdjęcia będą im towarzyszyć i jakie animacje chcieliby umieścić na każdym z nich.

Uwagi/alternatywy:

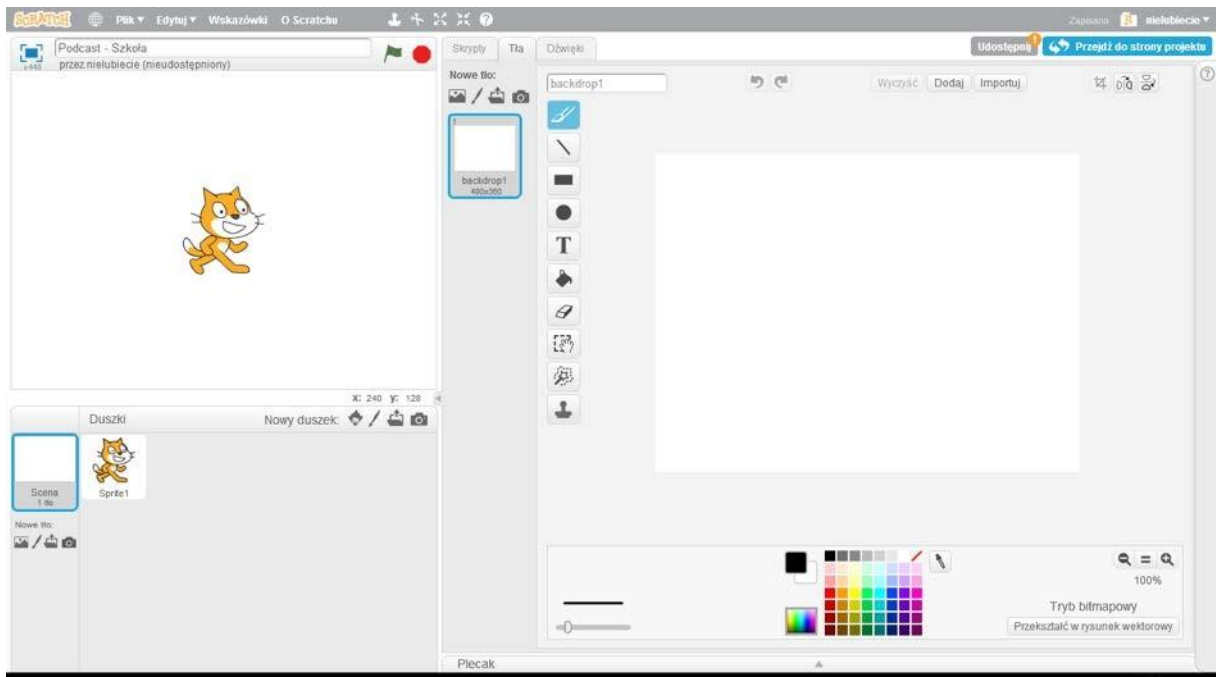
Zadaniem uczniów przed następnymi zajęciami (numer 7) jest zmontować swoje nagranie tak, żeby móc z niego korzystać (musi być w jednym kawałku, z wyciętymi szumami i ciszą, odpowiedniej głośności).

Animacja do podcastu Scratch – krótki przewodnik

Nazwanie projektu

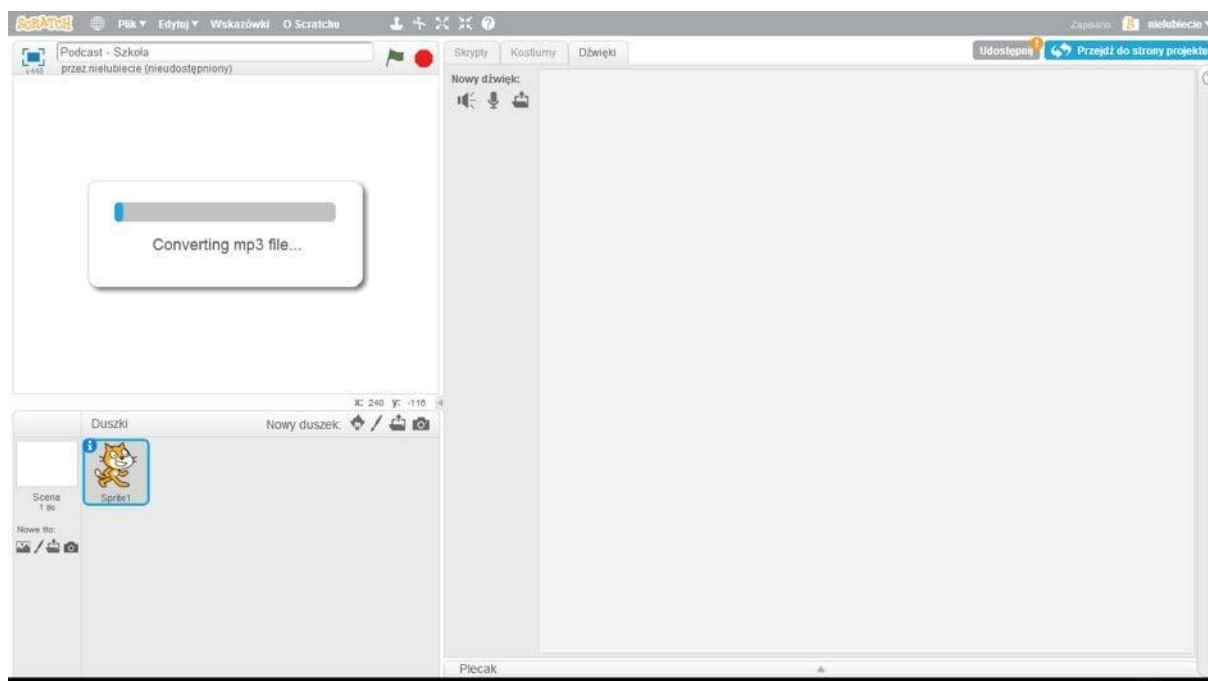
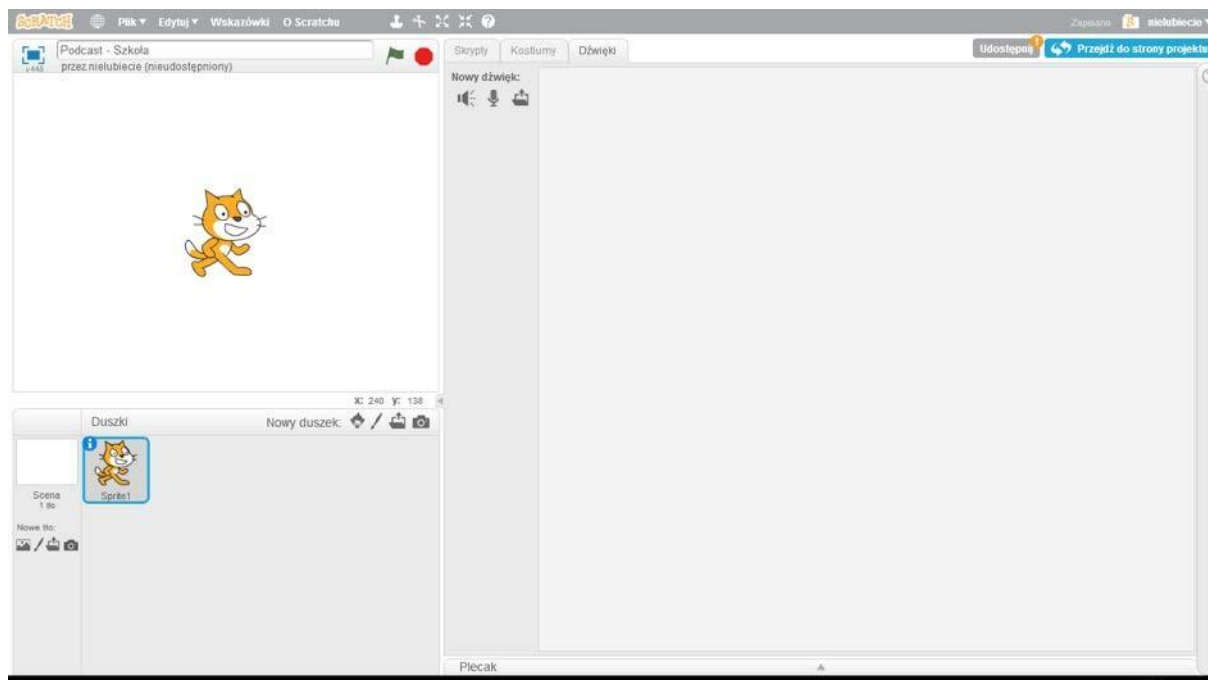


Załadowanie zdjęć z dysku



Stworzenie skryptu (Przykładowa wersja):

- Zdarzenia – Kiedy flaga
- Zagraj dźwięk – Nagraj – Wybierz z dysku (Ważne! Nagranie musi być już gotowe, zmontowane w Audacity. Ładowanie się pliku w zależności od warunków sprzętowych i jakości łącza może zająć do kilku minut.)



Wygląd – Zmień tło na (tu należy wybrać pierwsze zdjęcie)

Tu dowolne akcje, np. ruch, dymki, czekaj.

Kontrola – Zatrzymaj wszystko



Plan podcastu z animacją

Numer tła	1	2	3
dźwięk			
zdjęcie			
animacja			

Numer tła	4	5	6
dźwięk			
zdjęcie			
animacja			

Numer tła	7	8	9
dźwięk			
zdjęcie			
animacja			

Numer tła	10	11	12
dźwięk			
zdjęcie			
animacja			