

# Dziennikarze przyszłości

**Autorki:** Katarzyna Krywult-Krajewska, Joanna Płatkowska

## Lekcja 8:

# Jak z elementów powstaje całość? – czyli tworzymy swój animowany podcast

Zajęcia, na których uczniowie za pomocą odpowiednich narzędzi pracują nad efektem końcowym projektu – reportażem w postaci animowanego podcastu.

### Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- wykorzystać podstawowe funkcje programu Audacity, żeby stworzyć jeden plik dźwiękowy-podcast;
- korzystać ze stworzonego wcześniej planu podcastu, odpowiednio go modyfikując w zależności od potrzeb;
- współpracować, podejmować grupowe decyzje, skutecznie rozwiązywać pojawiające się konflikty i problemy;

### Pojęcia kluczowe:

→ podcast → efekt → współpraca

### Materiały pomocnicze:

- komputery / laptopy z słuchawkami,
- każdy uczeń musi mieć założone własne konto na stronie [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu) (i pamiętać login oraz hasło),
- <http://dziennikarzeprzyszlosci.blogspot.com/>

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

### Metody pracy:

- 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:

- III. Tworzenie wypowiedzi.
1. Mówienie i pisanie. Uczeń:
    - 1.8. uczestnicząc w rozmowie, słucha z uwagą wypowiedzi innych, mówi na temat; prezentuje własne zdanie i uzasadnia je;

- 1.9. czytając głośno, wyraziście, przekazuje intencję tekstu, właściwie akcentuje wyrazy, wprowadza pauzę, stosuje odpowiednią intonację;

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 wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;
- Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych - II etap edukacyjny - klasy IV-VI; plastyka. Treści szczegółowe:
2. Tworzenie wypowiedzi - ekspresja przez sztukę. Uczeń:
    - 2.2. realizuje projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu wizerunku i otoczenia człowieka oraz upowszechnianiu kultury w społeczności szkolnej i lokalnej (stosując także narzędzia i wytwory multimedialne).

## Przebieg zajęć:

### 1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Powtórzenie skryptu tworzenia animowanego podkastu. Zapisanie na tablicy/flipcharcie przykładowej sceny (zmiana tła, animacja duszka).

### 2. Część zasadnicza

Uczniowie pracują w grupach, korzystając ze schematu stworzonego wcześniej i planu z poprzednich zajęć. Nauczyciel obserwuje pracę uczniów i udziela im wskazówek.

### 3. Podsumowanie i ewaluacja:

Uczniowie prezentują wybrane 15 sekund stworzonego podkastu i omawiają, jakie elementy zostały w tym fragmencie zastosowane (wygląd, ruch).

## Uwagi/alternatywy:

Na następnych zajęciach (numer 9) uczniowie będą prezentować swoje podkasty na forum klasy i oceniać je, zanim zaprezentują je całej szkole czy innej klasie. Warto rozważyć prezentowanie prac dzieci przed dużą publicznością, a także opublikowanie ich na stronie szkoły.