Scenariusz zajęć z informatyki w klasie 5 z wykorzystaniem TIK
Data: 03.04.2019 r.

Temat: Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji

CELE OGÓLNE
– poznanie metod tworzenia sekwencji ruchów postaci w programie Pivot (I.1b)

CELE SZCZEGÓŁOWE
Uczeń:
Zapamiętanie wiadomości (A):
- nazywa podstawowe elementy postaci: segment, uchwyty
- wymienia sposoby dodawania klatki do animacji
- opisuje budowę okna programu Pivot Animator

Zrozumienie wiadomości (B):
- rozróżnia rodzaje uchwytów: czerwone i pomarańczowy
- wyjaśnia, czym jest „szary ślad"
- wyjaśnia różnicę między zapisem pliku jako projekt programu a eksportem do formatu gif

Stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych (C):
- zmienia ułożenie segmentów postaci
- tworzy nowy projekt animacji poklatkowej
- dodaje klatkę do animacji
- odtwarza i zatrzymuje animację
- ustawia tempo animacji
- zapisuje projekt animacji
- eksportuje animację do formatu gif
- ustawia wymiary klatki animacji
- wczytuje tło

METODY NAUCZANIA
- – pokaz multimedialny z wykorzystaniem tablicy multimedialnej
- – praca z podręcznikiem
- – praca na komputerze
- – praca z kartą pracy
- – pogadanka

ŚRODKI DYDAKTYCZNE
- – zestaw komputerowy z zainstalowanym programem Pivot Animator
- – podręcznik
- – karty pracy

- – tablica multimedialna
- – filmy instruktażowe

WYMAGANIA NA OCENY

Uczeń, aby otrzymać odpowiednią ocenę, powinien spełnić wymagania na tę ocenę oraz wymagania na wszystkie oceny niższe.

Ocena dopuszczająca – uczeń:
- omawia budowę okna programu Pivot Animator
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
- odtwarza i zatrzymuje animację
- zapisuje projekt animacji

Ocena dostateczna – uczeń:
- dodaje tło do animacji
- ustawia tempo animacji

Ocena dobra – uczeń:
- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
- ustawia wymiary klatki animacji

Ocena bardzo dobra – uczeń:
- tworzy płynne animacje
- eksportuje animację do formatu gif

Ocena celująca – uczeń:
- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
- przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Nauczyciel prezentuje przykłady animacji poklatkowych i zadaje pytania:
- *Jak powstaje taki film?*
- *Skąd bierze się wrażenie ruchu?*

Następnie przedstawia sekwencję ujęć poruszającego się obiektu i pyta: *Jaki ruch jest tutaj przedstawiony?*

Faza realizacyjna

Nauczyciel prosi uczniów o uruchomienie programu Pivot Animator. Omawia budowę patyczaka: wskazuje segmenty i uchwyty używając tablicy multimedialnej. Prezentuje, jak manewrować czerwonymi uchwytami, aby zmieniać ułożenie poszczególnych segmentów. Wskazuje pomarańczowy uchwyt, który pozwala przenieść patyczaka w inne miejsce. Uczniowie próbują

ustawić patyczaka w różnych pozycjach, na przykład tak, aby stał bokiem, siedział, leżał.
Nauczyciel pokazuje, jak stworzyć prostą animację. Omawia sposoby dodawania klatek: przyciskiem **Dodaj klatkę**, klawiszami **Spacja** lub **A**. Zwraca uwagę na szary ślad, który pojawia się przy zmianie pozycji segmentu. Nauczyciel prezentuje, jak uruchomić i zatrzymać animację oraz określić tempo wyświetlania kolejnych klatek. Omawia pasek podglądu klatek animacji. Następnie pokazuje, jak usuwać i edytować już wstawione klatki. Korzystając z filmów instruktażowych, nauczyciel wskazuje, czym różnią się animacje płynna i skokowa.
Nauczyciel wyświetla film instruktażowy dotyczący zapisywania animacji i omawia różnice między zapisem animacji jako projektu (plik programu Pivot Animator) a eksportem do pliku gif (nieedytowalnego w programie Pivot).
Uczniowie wykonują zadania z I części karty pracy.
Następnie nauczyciel informuje, że uczniowie przygotują animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące. Uczniowie tworzą nowy projekt. Nauczyciel pokazuje, jak zmienić wymiary animacji (**Edytuj** w głównym menu, a następnie **Opcje**). Uczniowie eksperymentują z różnymi ustawieniami i wybierają optymalne. Następnie otwierają program Paint, w którym przygotują tło do animacji. Ustawiają rozmiary obrazu na takie same jak w animacji. Uczniowie rysują proste tło przedstawiające łąkę. Nauczyciel prosi o zapisanie obrazu z rozszerzeniem png, aby zachować jak najlepszą jakość.
Uczniowie w parach przygotowują na kartkach szkice poszczególnych etapów ruchu radosnego patyczaka. Podczas tego zadania na zmianę jedna osoba jest modelem, a druga rysuje kolejne pozy.
Nauczyciel prosi uczniów, aby na tej podstawie stworzyli animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące. Uczniowie samodzielnie wykonują zadania z II części karty pracy. Następnie nauczyciel prosi o zapisanie pliku w *Teczce ucznia* pod nazwą *radość_patyczaka*.

Faza podsumowująca
Ocena wykonanego zadania. Podsumowanie wiadomości i umiejętności zdobytych na lekcji.

PRACA DOMOWA
Zadania 2 i 3 ze strony 110 podręcznika.