

I ty możesz stworzyć swój film!

WIEDZA W PIGUŁCE

Nagrywasz filmiki i robisz zdjęcia komórką? Zmontuj je i stwórz własny film!

Dzięki programom do edycji jest to bardzo proste. Załoguj się (lub poproś kogoś o pomoc w rejestracji) na kanale YouTube. W zakładce „Narzędzia do tworzenia” znajdziesz „Edytor wideo”. Wymyśl nazwę dla swojego projektu. Dodaj z komputera zdjęcia, filmy i muzykę. Połącz je, tak jak chcesz, na osi czasu pod ekranem wyświetlania filmu. Dodaj efekty i napisy. Jeśli jesteś zadowolona/zadowolony, opublikuj film i udostępnij w internecie.

Takie filmy możesz robić dla rozrywki lub jako prace domowe, sam lub wspólnie ze znajomymi. Możecie opowiedzieć swoją historię w ciekawy sposób!

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Zaznacz, które zdania są prawdziwe.

1. W programie do obróbki filmów można podmienić oryginalną ścieżkę dźwiękową na inny, wybrany plik muzyczny (lub dźwiękowy). [Prawda/Fałsz]
2. Jeżeli dodamy w programie do obróbki filmów tytuł, to potem już nie można go zmienić. [Prawda/Fałsz]
3. W programie do obróbki filmów można wyciąć fragmenty, tak żeby nie było ich w końcowej wersji filmu. [Prawda/Fałsz]
4. Istnieje tylko jeden program do obróbki filmów w komputerze. [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **Creative Commons:** międzynarodowa organizacja wspierająca dzielenie się twórczością, współpracę i dzielenie się swoimi pomysłami przez wymyślanie nowych rozwiązań w prawie autorskim

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Anna Buchner, konsultacja merytoryczna: Grzegorz D. Stunża. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/i-ty-mozesz-stworzyc-swoj-film/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Plastyka, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę

Treści nauczania

Uczeń podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu plastycznego i innych dziedzin sztuki (fotografia, film) w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni.

Zajęcia komputerowe, II poziom edukacyjny

Cele kształcenia

III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.

Podstawa programowa 2017:

Informatyka, IV–VI klasa

Treści nauczania

Uczeń testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów

Uczeń przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze.

Uczeń opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.