

Didaktinis scenarijus

1. Pavadinimas

Skaitmeninė animacija

2. Raktiniai žodžiai

animacija, judesys, skaitmeninis, menas

3. Pagrindinė informacija

STEAM Tema: Technologijos, Menai, Matematika

Tipiškas sąveikos su mokymo scenarijumi laikas mokymo valandomis dirbant mokykloje:
90min

Bendras scenarijaus aprašymas: '

<u>Fazė</u>	<u>Etapas</u>	<u>Laikas</u>
Kas yra animacija ir kaip ją kurti	Pasiruošimas	30'
Animacijos kūrimas	Įgyvendinimas	50'
Pabaiga	Įvertinimas	10'

Amžiaus grupė: 3-4 klasės

Numatomas sudėtingumo lygis:

Labai lengvas	Lengvas	Vidurinis	Sudėtingas	Labai sudėtingas
			X	

Mokymo ištekliai

Medžiagos: N/A

Mokyklų infrastruktūra (galimybė naudotis technologijomis ir įranga): planšetė/telefonas, kompiuteris mokytojiui, projektorius arba TV ekranas.

Papildoma medžiaga iš išorinių šaltinių / internetinių priemonių:

Kaip naudotis FLIPACLIIP

<https://youtu.be/fAf38GpZa3Y>

12 Animacijos principų

<https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdl4bF4>

5 Animacijos rūšys

<https://youtu.be/NZbrdCAsYqU>

Animacijos PIRMŲ, ANTRŲ ir TREČIŲ palyginimas

<https://youtu.be/Or3d2eMw8Ws>

Kaip animacija veikia?

<https://youtu.be/dGGU4rAkShE>

Diferencijuotas mokymas skirtingų gebėjimų ir mokymosi stilių mokiniams toje pačioje klasėje: N/A

Autorius (-iai): Šiauliai tech Reinaldas Šulskis

4. Ugdymo problema

Mokiniais trūksta supratimo kaip yra sukuriama animacija. Dažniausiai jie galvoja, kad yra tik vienintelis būdas animacijos sukūrimui pasitelkiant super brangias priemones ir išmokti to tik kolegijoje/universitete/spec. animacijos mokyklose/kursuose. Su šia veikla mokiniai susipažins su animacijos procesu ir pabandys įrangą su kurios pagalba sukurs savo animaciją.

5. Mokymosi tikslai

1. Mokymasis apie animaciją ir jos kūrimo procesus.
2. Piešimo įgūdžių lavinimas pasitelkiant praktines veiklas ugdans kompiuterinio raštingumo gabumus per animacijos piešimo programėlę.
3. Paprastos animacijos sukūrimas

6. Veiklos fazės

Fazė 1

Pavadinimas: Kas yra animacija ir kaip ją kurti

Viduje	Lauke	Miksas
X		

Trukmė minutėmis: 30'

Detalus fazės aprašymas:

- Mokytojas pristato mokiniams kas tai yra animacija ir kas ją apibrėžia.
- Mokytojas kartu su mokiniais išnagrinėja animacijos rūšis.
- Mokytojas paaiškina kaip animacija yra sukuriama ir kokių priemonių reikia jos kūrimui.
- Mokytojas supažindina su animacijos piešimo programa, kuri bus naudojama užsiėmimo metu.
- Mokytojas supažindina mokinius su užduotimi.

Užduoties lapas: N/A

Fazė 2

Pavadinimas: Animacijos kūrimas

Viduje	Lauke	Miksas
X		

Trukmė minutėmis: 50'

Detalus fazės aprašymas:

Mokiniai pradeda animacijos kūrimo procesą.
Mokytojas prižiūri mokinius ir padeda patardamas.

Užduoties lapas: Gyvūnų, žmonių ir kitų struktūrų nuotraukos.

Fazė 3

Pavadinimas: Pabaiga

Viduje	Lauke	Miksas
X		

Trukmė minutėmis: 10'

Detalus fazės aprašymas:

Mokytojas kartu su mokiniais įgyvendina trumpa refleksija tokiais klausimais kaip:
Kas nutiko?

Ką mokiniai išmoko?
Kur būtų galima panaudoti šias žinias ateityje ir pan.

Užduoties lapas: N/A

7. Įvertinimo metodologija

Atvira diskusija apie ažvelgtas temas pasitelkiant klausimus „Kas nutiko?“, „Ką mes išmokome šiandien?“, „Kur mes galėtume panaudoti naujus metodus?“, „Kaip jaučiausi mokymosi proceso metu?“ ir pan.

8. Papildomi ištekliai

Skaidrės
Vieno puslapio užrašai