



**Interreg**  
**Polska-Słowacja**

Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego



UNIA EUROPEJSKA



# SCENÁROVÁ PREDNÁŠKA Č. 37

## Tvorba animácií v LogoMotion



Doskonalíme z pasją!

*Wyłączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy  
i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej*



TECHNOLOGIA INFORMATYCZNA W SZKOLE  
PO OBU STRONACH GRANICY



<b>Všeobecné informácie</b>	
Téma	Tvorba animácií v LogoMotion
Adresát	Žiaci strednej odbornej školy – 1. až 4. ročník
Miesto a čas vyučovacej hodiny	Učebňa s interaktívnou tabuľou a IKT technikou 2 vyučovacie hodiny – 90 min.
Všeobecný (hlavný) cieľ vyučovacej hodiny	Upevňovať tvorbu animácie v programe LogoMotion
Operačné (špecifické) ciele:	Vedomosti - aplikovať, upevňovať a rozvíjať poznatky z predmetu informatika, konkrétne v programe LogoMotion.
	Zručnosti - definovať pojem animácia, - diskutovať a uviesť príklady využitia animácií v bežnom živote, - demonštrovať papierovú animáciu, - porovnať sled záberov z digitálneho fotoaparátu a animáciu, - aplikovať postupnosť a poradie krokov vedúcich k tvorbe kvalitnej animácie, - upevňovať tvorbu animácie v programe LogoMotion, zabrániť chybám.
	Postoje - prezentovať vypracovanú animáciu, - hodnotiť za a proti konkrétneho nástroja – LogoMotion
Metódy/techniky práce	Motivačné rozprávanie, motivačná výzva, Vyučovanie podporované výpočtovou technikou Názorno-demonštračná Problémové úlohy Samostatná práca žiakov Precvičovanie a zdokonaľovanie praktických zručností,



	Praktická-experiment	
Formy práce	Skupinová	
Učebné materiály	Papierová animácia, fixky, program LogoMotion,	
Nástroje IKT	Interaktívna tabuľa, počítač, program LogoMotion, fotoaparát s príslušenstvom a pamäťovou kartou,	
<b>Priebeh vyučovacej hodiny</b>		
Úvodná fáza	Úvod k téme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusia o animáciách v bežnom živote (reklama, virtuálna pohľadnica, animovaný film,..)</li> <li>• Argumentácia žiakov na základe vlastných skúseností.</li> <li>• Papierová animácia so zápisníkom a fixkou.</li> <li>• Názorná demonštrácia animácie <a href="https://twinspace.etwinning.net/43711/materials/videos">https://twinspace.etwinning.net/43711/materials/videos</a></li> </ul>
	Uvedenie výskumného problému	Vymysli kreatívnu tému animácie. Spracuj danú tému do fotografickej animácie.
Implementačná fáza	Získanie údajov	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nakreslenie obrazového materiálu</li> <li>• Nafotenie tanečných kreácií – ľubovoľný tanec</li> <li>• Vyhľadanie a stiahnutie potrebných materiálov z internetu</li> </ul>
	Spracovanie a analýza údajov	Praktické spracovanie zadanej problémovej úlohy. Praktická príprava materiálov v podobe obrázkov – ich nafotenie, nafotenie pohybových – tanečných kreácií, získanie postupnosti záberov. Zábery načítať do počítača, prostredníctvom grafického programu LogoMotion spracovať nafotený materiál do podoby samotnej animácie.  Pred samotnou tvorbou animácie učiteľ názorne predvedie prácu s jednotlivými nástrojmi a funkciami programu, aby obrázok mal dojem pohybujúceho sa a potom žiaci pracujú samostatne.
	Prezentácia údajov	Vypracované úlohy žiaci prezentujú na interaktívnej tabuli v skupinách.
	Riešenie výskumného	Riešením výskumného programu je samotná animácia.



	problému	
Závěrečná fáza	Prezentácia vytvorených animácií. Hodnotenie pozitíva a negatíva svojej práce.	
Domáca úloha	Vzájomné slovné hodnotenie vytvorených grafických práce prostredníctvom e-mail správy vyučujúcemu.	
Ohodnotenie	Učiteľ zhodnotí prácu žiakov, zhrnie informačnú hodnotu animácie. Vyzdvihne pozitíva práce žiakov, povzbudí ich.	