



**Interreg**  
Polska-Słowacja

Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego



UNIA EUROPEJSKA



# SCENÁROVÁ PREDNÁŠKA Č. 38

## 2. svetová vojna v našom regióne



Doskonalimy 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	2. svetová vojna v našom regióne						
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	Upevňovanie poznatkov o 2. svetovej vojne regióne pod Duklou a oblasti východného Slovenska.						
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Vedomosti</td> <td>- aplikovať, upevňovať a rozvíjať poznatky z dejepisu a informatiky prostredníctvom grafického programu Kizoa.</td> </tr> <tr> <td>Zručnosti</td> <td>- zopakovať vedomosti o 2. sv. vojne v našom regióne, - diskutovať a uviesť príklady krátkych filmových Animácií, - demonštrovať filmové animácie vytvorené prostredníctvom programu Kizoa, - aplikovať postupnosť a poradie krokov, vedúcich k tvorbe kvalitnej animácie, - využiť program na sťahovanie filmového materiálu : Jdownloader - program na stiahnutie 3D zvuku: Free MP3 Sound Recorder - upevňovať tvorbu filmovej animácie v programe Kizoa.</td> </tr> <tr> <td>Postoje</td> <td>- prezentovať vypracovanú filmovú animáciu, - hodnotiť za a proti konkrétnemu grafickému programu Kizoa.</td> </tr> </tbody> </table>	Vedomosti	- aplikovať, upevňovať a rozvíjať poznatky z dejepisu a informatiky prostredníctvom grafického programu Kizoa.	Zručnosti	- zopakovať vedomosti o 2. sv. vojne v našom regióne, - diskutovať a uviesť príklady krátkych filmových Animácií, - demonštrovať filmové animácie vytvorené prostredníctvom programu Kizoa, - aplikovať postupnosť a poradie krokov, vedúcich k tvorbe kvalitnej animácie, - využiť program na sťahovanie filmového materiálu : Jdownloader - program na stiahnutie 3D zvuku: Free MP3 Sound Recorder - upevňovať tvorbu filmovej animácie v programe Kizoa.	Postoje	- prezentovať vypracovanú filmovú animáciu, - hodnotiť za a proti konkrétnemu grafickému programu Kizoa.
Vedomosti	- aplikovať, upevňovať a rozvíjať poznatky z dejepisu a informatiky prostredníctvom grafického programu Kizoa.						
Zručnosti	- zopakovať vedomosti o 2. sv. vojne v našom regióne, - diskutovať a uviesť príklady krátkych filmových Animácií, - demonštrovať filmové animácie vytvorené prostredníctvom programu Kizoa, - aplikovať postupnosť a poradie krokov, vedúcich k tvorbe kvalitnej animácie, - využiť program na sťahovanie filmového materiálu : Jdownloader - program na stiahnutie 3D zvuku: Free MP3 Sound Recorder - upevňovať tvorbu filmovej animácie v programe Kizoa.						
Postoje	- prezentovať vypracovanú filmovú animáciu, - hodnotiť za a proti konkrétnemu grafickému programu Kizoa.						
Metódy/technik y práce	Motivačné rozprávanie Názorná demonštrácia - ukážka filmovej prezentácie						



	<p>Vyučovanie podporované výpočtovou technikou</p> <p>Problémové úlohy</p> <p>Skupinová práca žiakov</p> <p>Precvičovanie a zdokonaľovanie praktických zručností,</p> <p>Praktické – experimentovanie</p>	
Formy práce	Skupinová	
Učebné materiály	Filmová animácia, obrazový, zvukový a filmový materiál z internetu.	
Nástroje IKT	Interaktívna tabuľa, program Kizoa, program Free MP3 Sound Recorder, program Jdownloader, fotoaparát s príslušenstvom a pamäťovou kartou	
<b>Priebeh vyučovacej hodiny</b>		
Úvodná fáza	Úvod k téme	Názorná demonštrácia filmovej animácie vytvorenej pomocou programu Kizoa: <a href="https://twinspace.etwinning.net/43711/pages/page/258313">https://twinspace.etwinning.net/43711/pages/page/258313</a>
	Uvedenie výskumného o problému	Spracovanie filmovej animácie – 2. sv. vojna pod Duklou
Implementačná fáza	Získanie údajov	<ul style="list-style-type: none"> <li>Príprava obrazového, filmového a zvukového materiálu stiahnutím z internetových stránok. Papr: <a href="http://www.regionalnedejiny.sk/?tag=druha-svetova-vojna">http://www.regionalnedejiny.sk/?tag=druha-svetova-vojna</a></li> <li>Vyhľadanie a stiahnutie potrebných materiálov z internetu</li> </ul>
	Spracovanie a analýza údajov	<p>Praktické spracovanie zadanej problémovej úlohy.</p> <p>Praktická príprava materiálov v podobe obrázkov, fotografií, filmov z obdobia 2. sv. vojny, hudby vhodnej do filmového materiálu. Materiály získané prostredníctvom programov na sťahovanie MP3 zvukového záznamu - Free MP3 Sound Recorder, prostredníctvom programu na sťahovanie filmov - Jdownloader (alebo iných).</p> <p>Materiály spracovať do filmovej animácie prostredníctvom programu Kizoa – <a href="http://www.kizoa.com">www.kizoa.com</a>.</p> <p>Pred samotnou tvorbou animácie učiteľ prostredníctvom internetovej tabule predvedie názorne prácu s jednotlivými nástrojmi a funkciami programu Kizoa.</p> <p>Názorne predvedie prácu s programami na stiahnutie zvuku</p>



		a filmového materiálu
	Prezentácia údajov	Vypracované úlohy žiaci prezentujú na interaktívnej tabuli v skupinách.
	Riešenie výskumného o problému	Riešením výskumného problému je filmová animácia.
Záverečná fáza	Prezentácia vytvorených animácií. Hodnotenie pozitíva a negatíva svojej práce.  Hodnotenie získaných poznatkov o 2. svetovej vojne v našom regióne – rozhovor, čo sme doteraz nevedeli.	
Domáca úloha	Natočte videa, nafoťte fotografie na miestach, ktoré pre Vás tvoria tú hlavnú prezentáciu 2. sv. vojny v našom meste a spracujte ich do filmového materiálu prostredníctvom programu Kizoa.	
Ohodnotenie	Učiteľ zhodnotí prácu žiakov, zhrnie informačnú hodnotu animácie.  Vyzdvihne pozitíva práce žiakov, povzbudí ich k ďalším aktivitám v práci s týmito programami .	

