

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Załącznik nr 6 Wzór programu zajęć

PROGRAM ZAJĘĆ

Laboratorium odkryć przyrodniczych i sztuki z wykorzystaniem IT

realizowanych dla uczniów szkoły podstawowej

w Zespole Szkół w Choroszczy

w ramach projektu „Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”

realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego

Oś priorytetowa III. Kompetencje i kwalifikacje, Działanie 3.1 Kształcenie i edukacja,

Poddziałanie 3.1.2 Wzmocnienie atrakcyjności i podniesienie jakości oferty edukacyjnej w zakresie kształcenia ogólnego, ukierunkowanej na rozwój kompetencji kluczowych

Opracowanie: Katarzyna Leszczyńska

Beata Anna Cwalin

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

I. Cele edukacyjne:

1. Uczniowie przybliżają ideę projektu „Uczenia się poza klasą”.
2. Poznają podstawowe funkcje programu Windows Movie Maker.
3. Uczą się współpracy w grupie.
4. Rozwijają kompetencje czytelnicze
5. Doskonają poznane techniki plastyczne.
6. Uczą się aktywnie spędzać własny czas – wycieczki, rozwijanie hobby, szukają alternatywnych sposobów uczenia się.

II. Określenie grupy docelowej, która zostanie objęta wsparciem w ramach zajęć

- uczniowie klas IV-VI szkoły podstawowej.

III. Zdefiniowanie efektów uczenia się, które osiągną uczniowie/uczenice w wyniku udziału w zajęciach

- uczniowie wykonają prace plastyczne
- uczniowie będą potrafili utworzyć amatorski film.

IV. Określenie sposobu oceny przeprowadzonych zajęć po ich zakończeniu

- galeria prac plastycznych, makieta muzeów Europy.
- pokaz przygotowanych filmów.

V. Porównanie oceny przeprowadzonych zajęć ze zdefiniowanymi efektami uczenia się po zakończeniu zajęć

- prace końcowe uczniów.

VI. Opis wykorzystanych metod pracy wykorzystanych podczas zajęć

- dyskusja nad artykułami,
- praca w grupie,
- metoda warsztatowa (przy działaniach plastycznych).

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

VII. Opis wykorzystanych technik nauczania wykorzystanych podczas zajęć

- technologia informatyczna - praca z komputerami z zainstalowanym systemem Windows, stały dostęp do Internetu, mikrofon zewnętrzny, kamera bądź aparat cyfrowy, telefon komórkowy.

VIII. Program

Liczba godzin	Temat	Zakres treści	Metody i techniki pracy
2 x 2 godz.	Zwiedzanie pałacyku Branickich w Choroszczy wraz z przyległym parkiem	1. poznanie architektury zabytku, 2. udział w warsztatach, 3. wykonanie zdjęć i filmów	Warsztaty w terenie
3 x 2 godz.	„Choroskie cuda”	4. Zwiedzenie cmentarza żydowskiego, 5. Zwiedzenie cerkwi, 6. Zajęcia warsztatowe u miejscowego rzemieślnika, 7. wykonanie zdjęć i filmów	Warsztaty w terenie
2 godz.	Artykuły o muzeach	8. Wprowadzenie do dyskusji – zapoznanie z artykułami pt.: „O nowym modelu opowiadania – koncepcja muzeum XXI wieku” oraz „O przestrzeni estetycznej muzeum XXI wieku”. Uczniowie poznają nowe funkcje współczesnych muzeów.	Dyskusja nad artykułami,
2 godz.	Wirtualny spacer	9. uczniowie wybiorą się w wirtualny spacer po korytarzach zamku w Baranowie Sandomierskim oraz do skansenu w Kolbuszowej.	Praca z wykorzystaniem IT
2 godz.	Google Art Project	10. dowiedzą się jak korzystać z Google Art Project – uzupełnią miejsca słynnych muzeów na mapie oraz obrazy w odpowiednich placówkach. Pod	Praca z wykorzystaniem IT Prace plastyczne

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		wpływem inspiracją obrazu Klimta wykonają portret podobną techniką i kolorystyką.	
2 godz.	SPOTLIGHT KIDS	11. uczestnicy zapoznają się z ideą SPOTLIGHT KIDS, promującą sztukę współczesną; Wykonają prace plastyczne lub przestrzenne na określony temat.	Prace plastyczne
2 godz.	SUPERLAME	12. uczestnicy dowiedzą się jak pracować w programie SUPERLAME. Wybiorą dowolny portret i postarają się zrobić komiks	Praca z wykorzystaniem IT
1 godz.	Bank pomysłów	13. to czas na stworzenie własnego banku pomysłów, jak twórczo wykorzystać dzieła sztuki; wypełnią ankietę ewaluacyjną projektu	Ankieta ewaluacyjna
2 godz.	Wprowadzenie do programu Windows Movie Maker.	14. Uczniowie poznają podstawowe informacje o programie i jego interfejs. Obejrzą także przykładowe filmy przygotowane w programie.	Praca z wykorzystaniem IT
2 godz.	Film ze zdjęć	15. Uczniowie dowiedzą się, jak utworzyć kolekcje, w których gromadzi się klipy i je organizować. Poznają sposoby importowania zdjęć do wybranej kolekcji. Nauczą się, w jaki sposób dodaje się zdjęcia do projektu i wzbogaca je o wybrane efekty wideo, jak dodać przejścia wideo i w jaki sposób utrwalić pracę.	Praca z wykorzystaniem IT, kamera bądź aparat cyfrowy, telefon komórkowy.
2 godz.	Film wideo	16. uczniowie nagrają krótki film za pomocą dowolnego urządzenia,	Praca z wykorzystaniem IT,

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Zespole Szkół w Choroszczy”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		do którego mają dostęp i wykorzystają go w programie Movie Maker. Dowiedzą się, jak zaimportować plik wideo do programu i w jaki sposób można go podzielić i dołączyć do gotowego projektu zdjęciowego.	kamera bądź aparat cyfrowy, telefon komórkowy.
2 godz.	Tytuły na początku i napisy końcowe	17. Czas na zapoznanie się z możliwościami uatrakcyjnienia filmu utworzonego przy pomocy programu Windows Movie Maker napisami, począwszy od tytułu początkowego, tytuły na poszczególnych klipach, skończywszy na napisach końcowych.	Praca z wykorzystaniem IT
2 godz.	Podkład muzyczny w pliku wideo	18. Uczestnicy dowiedzą się, jak zaimportować pliki muzyczne i dodać je do filmu, a także jak nagrać narrację. Poznają też miejsca, gdzie można pobrać darmowe pliki muzyczne.	Praca z wykorzystaniem IT, kamera bądź aparat cyfrowy, telefon komórkowy, mikrofon zewnętrzny.
1 godz.	Bank pomysłów	19. To czas na stworzenie własnego banku pomysłów, jak twórczo wykorzystać zdobyte umiejętności; wypełnią ankietę ewaluacyjną projektu	Ankieta ewaluacyjna
3 godz.	Nas pokaz	- pokaz przygotowanych prac plastycznych, makiet i filmów.	Pokaz