



**Przykładowy program nauczania do umiejętności dodatkowej (DUZ)
dla zawodu technik fotografii i multimedialnych 343105**

Przygotowanie animacji multimedialnych

Oś priorytetowa II. Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji

Działanie 2.15 Kształcenie i szkolenie zawodowe dostosowane do potrzeb zmieniającej się gospodarki

Konkurs nr POWR.02.15.00-IP.02-00-001/21 Opracowanie programów nauczania do umiejętności dodatkowych dla zawodów (DUZ) – II Etap (DUZ II)

PUBLIKACJA BEZPŁATNA

2021

Spis treści

1.	Założenia ogólne	4
1.1.	Krótki opis dodatkowej umiejętności zawodowej	5
1.2.	Uzasadnienie ujęcia w programie nauczania zawodu dodatkowej umiejętności zawodowej, odnoszące się do potrzeb na rynku pracy	5
2.	Założenia organizacyjne	6
2.1.	Liczba godzin przewidzianych na realizację programu dodatkowej umiejętności zawodowej	6
2.2.	Wymagane kwalifikacje osób prowadzących zajęcia w ramach dodatkowej umiejętności zawodowej	8
2.3.	Wyposażenie dydaktyczne niezbędne do realizacji programu dodatkowej umiejętności zawodowej	9
2.4.	Wymagania wobec osób kształconych zgodnie z programem dodatkowej umiejętności zawodowej	10
3.	Cele kształcenia – zadania zawodowe – określone dla dodatkowej umiejętności zawodowej	12
4.	Wykaz efektów kształcenia określonych dla dodatkowej umiejętności zawodowej wraz z kryteriami ich weryfikacji	12
5.	Plan nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej	14
6.	Program nauczania przedmiotów wyodrębnionych w ramach dodatkowej umiejętności zawodowej	15
6.1.	Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu	15
6.2.	Przygotowywanie animacji storytellingu	19
7.	Ewaluacja programu nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej	24



7.1. Obszary ewaluacji.....	24
7.2. Wskaźniki osiągnięcia celu ewaluacji.....	24
7.3. Przykładowe narzędzia ewaluacji	25
8. Wykaz proponowanej literatury.....	26
8.1. Podręczniki i publikacje naukowe	26
8.2 Witryny internetowe	26

1. Założenia ogólne

Technik fotografii i multimediiów jest zawodem wyodrębnionym w branży audiowizualnej. Jego pierwszą kwalifikacją jest AUD.02 Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu, czyli realizowane są zadania fotografa. W dzisiejszych czasach praktycznie każdy posiada cyfrowy aparat fotograficzny, lusterkowy, bezlusterkowy a i smartfony są wyposażone w aparaty o imponujących parametrach technicznych. W związku z tym wymagania stawiane fotografiom i fotografom są coraz większe. Atrakcyjna fotografia i umiejętność obróbki i publikacji obrazu jest podstawą w wielu sektorach zawodowych jak chociażby reklama, grafika, film, animacje, marketing. W związku z tym fotografowie rozwijają swoje umiejętności i zakres usług. W odpowiedzi na potrzeby rynku pracy powstała druga kwalifikacja AUD.05 Realizacja projektów graficznych i multimedialnych. W tej kwalifikacji realizowane są efekty kształcenia związane z przygotowaniem materiałów cyfrowych do projektów multimedialnych. Absolwenci potrafią – oprócz fotografii, przygotować elementy grafiki wektorowej, rejestrować dźwięk i dokonać jego obróbki, zmontować film czy animację.

Technik fotografii i multimediiów to zawód dający możliwość zatrudnienia w dużych, średnich i małych firmach zajmujących się usługami związanymi z fotografią i multimediami. Specjalista w tym zawodzie może również otworzyć własną działalność jak również świadczyć e-usługi związane działalnością fotografa oraz multimediami.

Od technika fotografii i multimediiów oczekuje się profesjonalnego przygotowania do realizacji zadań w zakresie nowoczesnej fotografii i multimediiów, przy założeniu ciągłego rozwoju sektora IT, sposobów rejestracji obrazów fotograficznych jak i audiowizualnych.

Ze względu na intensywny rozwój technologii IT, audiowizualnych, szybko zmieniających się sprzętów, narzędzi i oprogramowania komputerowego stosowanego w tym zawodzie, absolwent właściwie kształci się i rozwija przez całą swoją drogę zawodową.

1.1. Krótki opis dodatkowej umiejętności zawodowej

Dodatkowa umiejętność zawodowa Przygotowanie animacji multimedialnych to zestaw umiejętności obejmujący swoim zakresem opracowanie projektu multimedialnego ukierunkowanego na storytelling w animacji.

Podczas realizowania tej dodatkowej umiejętności zawodowej uczeń zdobędzie wiedzę i umiejętności potrzebne do wykonania animacji. Pozna w jaki sposób analizować wymagania stawiane projektowi, dobierać formy, treści do animowanego projektu, grafiki, kolorystykę oraz dźwięk ich przekaz. W czasie realizacji tej dodatkowej umiejętności zawodowej będą wykorzystywane umiejętności zdobywane w kwalifikacji AUD.05 Realizacja projektów graficznych i multimedialnych takie jak obsługa programów graficznych, tworzenie animacji, udźwiękowanie filmu oraz montaż i renderowanie projektu.

1.2. Uzasadnienie ujęcia w programie nauczania zawodu dodatkowej umiejętności zawodowej, odnoszące się do potrzeb na rynku pracy

Uwzględnienie w programie nauczania zawodu technik fotografii i multimediiów, dodatkowej umiejętności zawodowej przygotowanie animacji multimedialnych w postaci storytellingu w animacji, odpowiada współczesnym trendom w wykorzystaniu animacji w reklamie, biznesie, wszędzie tam, gdzie animowana historia znajdzie swoich odbiorców. Animacje, podobnie jak inne rozwijające się formy projektów multimedialnych są bardzo popularną formą przekazu informacji. Storytelling oprócz ciekawej szaty graficznej, poprzez kreowanie bohatera, narrację, ruch, dźwięk i efekty odwołuje się do naszych zmysłów i emocji – wszyscy – można założyć, lubią opowiadane historie i dlatego są bardzo efektywną formą przekazu informacji.

Dodatkowa umiejętność zawodowa - Przygotowanie animacji multimedialnych jest rozszerzeniem wiedzy i umiejętności technika fotografii i multimediiów, który potrafi przygotować grafiki, dźwięk i animacje.

Przygotowanie animacji multimedialnych – w postaci storytellingu, doskonale uzupełni zestaw wiedzy i umiejętności objęty podstawą programową technika fotografii i multimediiów oraz pozwoli wykonać te popularne w obecnym czasie animowane historie.

2. Założenia organizacyjne

2.1. Liczba godzin przewidzianych na realizację programu dodatkowej umiejętności zawodowej

Liczba godzin przewidzianych na realizację programu dodatkowej umiejętności zawodowej wynosi 60 godzin. W półroczu daje to średnio 4 godziny tygodniowo¹. Czas trwania dodatkowej umiejętności zawodowej planowany jest na jedno półrocze. Sugeruje się wprowadzenie dodatkowej umiejętności zawodowej w czwartej klasie technikum w drugim semestrze. Pozwoli to na pozyskanie przez przyszłych absolwentów możliwie świeżej i aktualnej wiedzy z zakresu nauczania niniejszego kursu. W szczególnych przypadkach możliwe jest przeprowadzenie kursu Dodatkowej umiejętności zawodowej w innych terminach, w tym w I semestrze klasy V. Ostateczną decyzję o umiejscowieniu kursu Dodatkowej umiejętności zawodowej pozostawia się do decyzji instytucji prowadzącej kształcenie.

¹ Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 3 kwietnia 2019 roku w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół (Dz. U. z 2019 roku, poz. 639 z późn. zm.).



Zaleca się zróżnicowanie podziału zadań na zajęcia indywidualne i zespołowe. Zajęcia praktyczne powinny być prowadzone indywidualnie, ewentualnie w grupach dwu lub trzyosobowych.

2.2. Wymagane kwalifikacje osób prowadzących zajęcia w ramach dodatkowej umiejętności zawodowej

Wymagane kwalifikacje osób prowadzących zajęcia w ramach dodatkowej umiejętności zawodowej:

- absolwent studiów kierunkowych pierwszego lub drugiego stopnia w zakresie fotografii i filmu;
- absolwent studiów kierunkowych pierwszego lub drugiego stopnia w zakresie grafiki użytkowej i multimedialnych,
- absolwent studiów kierunkowych pierwszego lub drugiego stopnia w zakresie reklamy,
- absolwent studiów kierunkowych pierwszego lub drugiego stopnia, w zakresie których absolwent miał przedmioty zgodne z niniejszym programem nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej,
- absolwent studiów podyplomowych w zakresie grafiki komputerowej, technik multimedialnych, sztuki filmowej, reklamy,
- specjalista/praktyk pracujący w firmie zajmującej się grafiką i multimediami z poświadczoną dwuletnią praktyką w branży,
- nauczyciel lub instruktor praktycznej nauki zawodu zajmujący się w danej placówce nauczaniem teoretycznych i praktycznych graficznych i multimedialnych przedmiotów zawodowych.
- Szczegółowe wymagania dotyczące kwalifikacji osób prowadzących zajęcia w ramach Dodatkowej umiejętności zawodowej są opisane w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 lipca 2020 roku w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (Dz. U. z 2020 r. poz. 1289).

2.3. Wyposażenie dydaktyczne niezbędne do realizacji programu dodatkowej umiejętności zawodowej

Wyposażenie dydaktyczne niezbędne do realizacji programu dodatkowej umiejętności zawodowej (DUZ):

- stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego,
- oprogramowanie do edycji grafiki rastrowej i wektorowej,
- oprogramowanie do tworzenia animacji,
- oprogramowanie do montażu filmu i dźwięku,
- programy do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi,
- tablety graficzne (jedno urządzenie na ośmiu uczniów),
- kamerę cyfrową lub aparat cyfrowy z funkcją rejestracji filmu,
- statyw fotograficzny,
- mikrofon studyjny z rejestratorem dźwięku,
- projektor multimedialny, –
- sieciową drukarkę drukującą w kolorze (jedna na grupę),
- przykłady projektów graficznych i typograficznych, – tablice przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki. projektora multimedialnego oraz drukarki.
- arkusze papieru do rysowania i ołówki.

2.4. Wymagania wobec osób kształconych zgodnie z programem dodatkowej umiejętności zawodowej

Wymagania stawiane osobom kształconym w ramach niniejszego programu dodatkowej umiejętności zawodowej są identyczne z wymaganiami stawianymi uczniom szkół, w których realizowane jest nauczanie w zawodzie technik fotografii i multimedialnych.

Osoby przystępujące do kształcenia w dodatkowej umiejętności zawodowej powinny nabyć wiedzę i umiejętności w zakresie przygotowania materiałów cyfrowych do projektów multimedialnych, zastosowania technik animacyjnych, nagrywania i montowania dźwięku – zgodnie z efektami kształcenia przewidzianymi w podstawie programowej kształcenia w zawodzie technik fotografii i multimedialnych, w szczególności w kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

- 1) pozyskuje materiały cyfrowe do wykonania projektów graficznych i multimedialnych
 - klasyfikuje materiały cyfrowe
 - charakteryzuje parametry techniczne materiałów audio oraz wideo
 - wyodrębnia pliki graficzne, audio oraz wideo
 - wskazuje źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych
 - klasyfikuje rodzaje praw autorskich obejmujących materiały cyfrowe
 - kataloguje materiały cyfrowe
- 2) dobiera oprogramowanie do tworzenia elementów projektów multimedialnych
 - klasyfikuje programy graficzne
 - dobiera narzędzia do wykonywania obiektów grafiki wektorowej
 - dobiera narzędzia do wykonywania obiektów grafiki rastrowej
 - dobiera narzędzia do nagrania materiałów filmowych
 - dobiera narzędzia do nagrania dźwięku
- 3) projektuje elementy grafiki rastrowej i obiekty grafiki wektorowej



-
- wykonuje obiekty grafiki wektorowej
 - tworzy elementy grafiki rastrowej
 - edytuje teksty
 - dokonuje konwersji pomiędzy formatami graficznymi
 - tworzy obiekty interaktywne
 - modyfikuje obiekty graficzne
 - modyfikuje teksty
- 4) projektuje animacje elementów grafiki rastrowej i obiektów grafiki wektorowej
- dobiera techniki animacji optymalne dla projektu multimedialnego
 - dobiera narzędzia do edycji obiektów animowanych
 - wykonuje animacje obiektów grafiki rastrowej
 - wykonuje animowane obiekty grafiki wektorowej
- 5) dokonuje rejestracji materiałów audio i wideo:
- a) nagrywa dźwięk
- b) nagrywa materiał wideo
- rozróżnia urządzenia i programy stosowane do rejestracji dźwięku
 - rejestruje materiały dźwiękowe
 - rozróżnia urządzenia stosowane do rejestracji materiału wideo
 - dobiera parametry rejestracji filmu zgodnie z przeznaczeniem
 - rejestruje materiały wideo
- 6) montuje materiały audio-wideo
- dodaje efekty do materiału wideo
 - dodaje efekty do plików audio
 - rozróżnia techniki montażu filmu
 - synchronizuje ścieżki audio i wideo
 - tworzy klipy wideo
 - zapisuje materiał audio, wideo i audio-wideo w odpowiednim formacie

3. Cele kształcenia – zadania zawodowe – określone dla dodatkowej umiejętności zawodowej

Cele kształcenia w formie zadań zawodowych, do wykonywania których przygotowywana jest osoba kształcona zgodnie z programem dodatkowej umiejętności zawodowej – Przygotowanie animacji multimedialnych:

1. przygotowania materiałów do storytellingu w animacji,
2. wykonania animacji opartej na storytellingu.

4. Wykaz efektów kształcenia określonych dla dodatkowej umiejętności zawodowej wraz z kryteriami ich weryfikacji

Do wykonania zadań zawodowych w zakresie dodatkowej umiejętności zawodowej niezbędne jest osiągnięcie niżej wymienionych efektów kształcenia oraz kryteriów weryfikacji ujętych w Tabeli 1.

Tabela 1. Wykaz efektów kształcenia określonych dla dodatkowej umiejętności zawodowej Przygotowanie animacji multimedialnych wraz z kryteriami ich weryfikacji

Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
<i>Uczeń:</i>	<i>Uczeń:</i>
1. Ustala założenia do opracowania storytellingu w animacji	1) określa cel animacji storytellingu 2) dokonuje analizy grupy odbiorców animacji storytellingu 3) formułuje przesłanie animacji storytellingu 4) ustala parametry techniczne i technologiczne wykonania animacji storytellingu
2. Planowanie procesu przygotowania animacji storytellingu	1) definiuje pojęcie animacji storytellingu 2) rozróżnia elementy składające się na animację storytellingu 3) dobiera formę animacji storytellingu

Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
<i>Uczeń:</i>	<i>Uczeń:</i>
	4) dobiera bohaterów animacji storytellingu 5) dobiera treści i narrację animacji storytellingu 6) dobiera udźwiękowienie animacji storytellingu 7) dobiera efekty i animację do animacji storytellingu 8) opracowuje harmonogram wykonania projektu
3. Budowanie historii storytellingu	1) określa strukturę animacji storytellingu 2) określa temat storytellingu 3) kreuje bohaterów animacji storytellingu 4) pisze treści i narrację animacji storytellingu 5) wprowadza elementy działające na zmysły i emocje
4. Przygotowuje materiały graficzne do animacji storytellingu	1) analizuje założenia projektowe 2) wykonuje szkice do storyboardu 3) obsługuje oprogramowanie graficzne do przygotowania grafik storyboardu
5. Wykonuje animowany storytelling	1) przygotowuje materiały dźwiękowe do animacji storytellingu 2) dobiera animacje i efekty do animacji storytellingu 3) montuje animację storytellingu 4) renderuje projekt zgodnie z założeniami
6. Ocenia jakość storytellingu	1) sprawdza zgodność wykonania animacji storytellingu z założeniami 2) weryfikuje jakość materiałów cyfrowych animacji storytellingu 3) sprawdza jakość montażu animacji storytellingu 4) wprowadza ewentualne korekty do projektu

5. Plan nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej

Tabela 2. Plan nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej

Nazwa przedmiotu/ zajęć	Liczba godzin	Uwagi do realizacji (forma zajęć np. wykład, ćwiczenia praktyczne, zajęcia w zakładzie pracy, itp.)
Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu	40	<p>Przedmiot o charakterze praktycznym. Realizowany powinien być indywidualnie lub w grupach 2-3 osobowych.</p> <p>Pokaz z objaśnieniem, pokaz z instruktażem, ćwiczenia przedmiotowe, metoda projektów, burza mózgów, inscenizacja.</p> <p>Przedmiot może być realizowany wyłącznie w nauce stacjonarnej w szkole lub w studio graficznym lub filmowym wyposażonym w sprzęt i oprogramowanie do wykonywania projektów multimedialnych.</p>
Przygotowywanie animacji storytellingu	20	<p>Przedmiot o charakterze praktycznym. Realizowany powinien być indywidualnie lub w grupach 2-3 osobowych.</p> <p>Pokaz z objaśnieniem, pokaz z instruktażem, ćwiczenia przedmiotowe, metoda projektów, burza mózgów.</p>

Nazwa przedmiotu/ zajęć	Liczba godzin	Uwagi do realizacji (forma zajęć np. wykład, ćwiczenia praktyczne, zajęcia w zakładzie pracy, itp.)
		Przedmiot może być realizowany wyłącznie w nauce stacjonarnej w szkole lub w studio graficznym lub filmowym wyposażonym w sprzęt i oprogramowanie do wykonywania projektów multimedialnych.

6. Program nauczania przedmiotów wyodrębnionych w ramach dodatkowej umiejętności zawodowej

6.1. Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu

Cele ogólne przedmiotu:

1. Zapoznanie się z procesem tworzenia animacji storytellingu.
2. Rozwijanie umiejętności tworzenia tematu i historii do animacji storytellingu.

Cele szczegółowe przedmiotu.

Uczeń potrafi:

1. określić przesłanie animacji storytellingu,
2. ustalić grupę odbiorców animacji storytellingu i ich potrzeby,
3. opracować założenia do projektu,
4. dobierać elementy animacji storytellingu,
5. formułować treści, narrację animacji storytellingu,
6. dobierać efekty dźwiękowe i animacje do animacji storytellingu,

Tabela 3. Program nauczania przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu

Temat zajęć	Liczba godzin	Kryteria weryfikacji. Uczeń:	Uwagi
1. Opracowanie założeń do projektu animacji storytellingu 2. Tworzenie planu realizacji wykonania animacji storytellingu 3. Opracowanie scenariusza, scenopisu i materiałów tekstowych do animacji storytellingu	40	1) określa cel animacji storytellingu 2) dokonuje analizy grupy odbiorców animacji storytellingu 3) formułuje przesłanie animacji storytellingu 4) ustala parametry techniczne i technologiczne wykonania animacji storytellingu 5) definiuje pojęcie animacji storytellingu 6) rozróżnia elementy składające się na animację storytellingu 7) dobiera formę animacji storytellingu 8) dobiera bohaterów animacji storytellingu 9) dobiera treści i narrację animacji storytellingu 10) dobiera udźwiękowanie animacji storytellingu 11) dobiera efekty i animację do animacji storytellingu 12) opracowuje harmonogram wykonania projektu	Jeden semestr/ IV lub V klasa

Procedury osiągnięcia celów kształcenia przedmiotu

Podstawą do osiągnięcia założonych efektów kształcenia w zakresie przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu jest:

- zaplanowanie poszczególnych lekcji (wskazanie ogólnych i szczegółowych celów do osiągnięcia),

- dobór środków dydaktycznych do treści i celów nauczania,
- wykorzystanie różnorodnych metod nauczania w celu aktywizacji ucznia,
- dobór formy pracy z określeniem ilości osób w grupie,
- określenie warunków indywidualizacji zajęć,
- systematyczne sprawdzanie wiedzy i umiejętności uczniów,
- przeprowadzenie ewaluacji doboru treści nauczania do założonych celów.

Propozycje metod nauczania

W zakres przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu wchodzi wymagania programowe głównie o charakterze praktycznym, w związku z tym zaleca się stosowanie metod kształcenia takich jak:

- pokaz z objaśnieniem,
- instruktaż,
- ćwiczenia przedmiotowe,
- ćwiczenia produkcyjne,
- metoda projektów,
- burza mózgów,
- inscenizacja.

Formy organizacyjne

Zajęcia z zakresu nauczania przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu powinny się odbywać w formie stacjonarnej, w systemie klasowo-lekcyjnym np.:

- indywidualnie lub w grupach 2–3 osobowych – ćwiczenia praktyczne,
- indywidualnie lub w małych zespołach – zadania domowe.

Prowadzący zajęcia powinien:

- motywować uczniów do systematycznej pracy,
- w razie potrzeby dostosowywać stopień trudności planowanych zajęć do poziomu uczniów,

- planować zadania z uwzględnieniem zainteresowań uczniów,
- przygotowywać dla uczniów zadania o zróżnicowanym charakterze,
- zachęcać uczniów do samodoskonalenia się.

Obudowa dydaktyczna

W zakres obudowy dydaktycznej wchodzi następujące elementy:

- literatura z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej,
- scenariusze zajęć edukacyjnych (tradycyjne lub multimedialne) dla nauczycieli wraz z przygotowanymi materiałami dydaktycznymi,
- materiały dydaktyczne z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej związane z wykorzystaniem metod aktywizujących,
- pakiety edukacyjne, skrypty lub e-skrypty zawierające karty pracy dla uczniów z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej,
- testy i sprawdziany sprawdzające wiedzę i umiejętności praktyczne uczniów z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej,

Warunki realizacji programu przedmiotu

Zajęcia praktyczne powinny być realizowane w pracowni wyposażonej w stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego, oprogramowanie do edycji grafiki rastrowej i wektorowej, – oprogramowanie do tworzenia animacji, oprogramowanie do montażu filmu i dźwięku, programy do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi, tablety graficzne (jedno urządzenie na ośmiu uczniów), kamerę cyfrową lub aparat cyfrowy z funkcją rejestracji filmu, statyw fotograficzny, mikrofon studyjny z rejestratorem dźwięku, projektor multimedialny, sieciową drukarkę drukującą w kolorze (jedna na grupę), przykłady projektów graficznych i typograficznych, tablice przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

Proponowane metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych

Przykładowe metody sprawdzania osiągnięć teoretycznych w zakresie przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu powinny obejmować:

- prace indywidualne i zespołowe w formie rysunków, materiałów do animacji storytellingu i opracowań wybranego zagadnienia.

Metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych w zakresie przedmiotu Opracowywanie materiałów do animacji storytellingu należy dostosować do określonej sytuacji metodycznej. W ocenie należy uwzględnić następujące kryteria ogólne: zawartość merytoryczną ćwiczeń, ich poprawność oraz formę przedstawienia. Sprawdzanie osiągnięć powinno odbywać się przez cały okres realizacji zajęć na podstawie kryteriów przedstawionych na początku zajęć.

6.2. Przygotowywanie animacji storytellingu

Cele ogólne przedmiotu:

1. Rozwijanie umiejętności tworzenia projektów animowanych.
2. Aktualizowanie trendów w projektowaniu animacji.
3. Poszerzanie wiedzy i umiejętności z zakresu obsługi programów dedykowanych do tworzenia projektów multimedialnych.

Cele szczegółowe przedmiotu.

Uczeń potrafi:

1. dobierać materiały dźwiękowe do animacji storytellingu,
2. dokonać obróbki materiałów dźwiękowych,
3. projektować animację storytellingu,
4. montować animację storytelling,
5. renderować gotowy projekt animacji storytellingu,

6. oceniać zgodność wykonania animacji storytellingu z założeniami projektowymi,
7. oceniać jakość przygotowanych materiałów cyfrowych,
8. oceniać jakość montażu animacji storytellingu,
9. zaproponować korekty do projektu animacji storytellingu,
10. wprowadzić działania naprawcze do projektu animacji storytellingu.

Tabela 4. Program nauczania przedmiotu Przygotowywanie animacji storytellingu

Temat zajęć	Liczba godzin	Kryteria weryfikacji. Uczeń:	Uwagi
Montowanie animacji storytellingu Weryfikowanie zgodności wykonania animacji storytellingu z założeniami projektowymi	20	<ol style="list-style-type: none"> 1) określa strukturę animacji storytellingu 2) określa temat storytellingu 3) kreuje bohaterów animacji storytellingu 4) pisze treści i narrację animacji storytellingu 5) wprowadza elementy działające na zmysły i emocje 5) analizuje założenia projektowe 6) wykonuje szkice do storyboardu 7) obsługuje oprogramowanie graficzne do przygotowania grafik storyboardu 8) przygotowuje materiały dźwiękowe do animacji storytellingu 9) dobiera animacje i efekty do animacji storytellingu 10) montuje animację storytellingu 	Jeden semestr/ IV lub V klasa

		11)renderuje projekt zgodnie z założeniami 12)sprawdza zgodność wykonania animacji storytellingu z założeniami 13)weryfikuje jakość materiałów cyfrowych animacji storytellingu 14)sprawdza jakość montażu animacji storytellingu 15)wprowadza ewentualne korekty do projektu	
--	--	---	--

Procedury osiągnięcia celów kształcenia przedmiotu

Podstawą do osiągnięcia założonych efektów kształcenia w zakresie przedmiotu

Przygotowywanie animacji storytellingu jest:

- zaplanowanie poszczególnych lekcji (wskazanie ogólnych i szczegółowych celów do osiągnięcia),
- dobór środków dydaktycznych do treści i celów nauczania,
- wykorzystanie różnorodnych metod nauczania w celu aktywizacji ucznia,
- dobór formy pracy z określeniem ilości osób w grupie,
- określenie warunków indywidualizacji zajęć,
- systematyczne sprawdzanie wiedzy i umiejętności uczniów,
- przeprowadzenie ewaluacji doboru treści nauczania do założonych celów.

Propozycje metod nauczania

W zakres przedmiotu Przygotowywanie animacji storytellingu wchodzi wymagania programowe głównie o charakterze praktycznym, w związku z tym zaleca się stosowanie metod kształcenia takich jak:

- pokaz z objaśnieniem,
- instruktaż,
- ćwiczenia przedmiotowe,

- ćwiczenia produkcyjne,
- metoda projektów,
- burza mózgów.

Formy organizacyjne

Zajęcia z zakresu nauczania przedmiotu Przygotowywanie animacji storytellingu powinny się odbywać w formie stacjonarnej, w systemie klasowo-lekcyjnym np.:

- indywidualnie lub w grupach 2–3 osobowych – ćwiczenia praktyczne,
- indywidualnie lub w małych zespołach – zadania domowe.

Prowadzący zajęcia powinien:

- motywować uczniów do systematycznej pracy,
- w razie potrzeby dostosowywać stopień trudności planowanych zajęć do poziomu uczniów,
- planować zadania z uwzględnieniem zainteresowań uczniów,
- przygotowywać dla uczniów zadania o zróżnicowanym charakterze,
- zachęcać uczniów do samodoskonalenia się.

Obudowa dydaktyczna

W zakres obudowy dydaktycznej wchodzi następujące elementy:

- literatura przedmiotu w zakresie dodatkowej umiejętności zawodowej,
- scenariusze zajęć edukacyjnych (tradycyjne lub multimedialne) dla nauczycieli wraz z przygotowanymi materiałami dydaktycznymi z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej,
- materiały dydaktyczne z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej związane z wykorzystaniem metod aktywizujących,
- pakiety edukacyjne, skrypty lub e-skrypty zawierające karty pracy dla uczniów z zakresu dodatkowej umiejętności zawodowej,
- testy i sprawdziany sprawdzające wiedzę i umiejętności praktyczne uczniów,

Warunki realizacji programu przedmiotu

Zajęcia praktyczne powinny być realizowane w pracowni wyposażonej w:

- stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego, oprogramowanie do edycji grafiki rastrowej i wektorowej, oprogramowanie do tworzenia animacji, oprogramowanie do montażu filmu i dźwięku, programy do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi, tablety graficzne (jedno urządzenie na ośmiu uczniów), kamerę cyfrową lub aparat cyfrowy z funkcją rejestracji filmu, statyw fotograficzny, mikrofon studyjny z rejestratorem dźwięku, projektor multimedialny, sieciową drukarkę drukującą w kolorze (jedna na grupę), przykłady projektów graficznych i typograficznych, tablice przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki. projektora multimedialnego oraz drukarki.

Proponowane metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych

Przykładowe metody sprawdzania osiągnięć teoretycznych w zakresie przedmiotu

Przygotowywanie animacji storytellingu powinny obejmować:

- prace indywidualne i zespołowe w formie projektów i opracowań wybranego zagadnienia.

Metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych w zakresie przedmiotu

Przygotowywanie animacji storytellingu należy dostosować do określonej sytuacji metodycznej. W ocenie należy uwzględnić następujące kryteria ogólne: zawartość merytoryczną ćwiczeń, ich poprawność oraz formę przedstawienia. Sprawdzenie osiągnięć powinno odbywać się przez cały okres realizacji zajęć na podstawie kryteriów przedstawionych na początku zajęć.

7. Ewaluacja programu nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej

7.1. Obszary ewaluacji

Ewaluacja programu dodatkowej umiejętności zawodowej jest przeprowadzana po zakończonym procesie nauczania.

Ma na celu zweryfikowanie osiągnięcia efektów kształcenia określonych w dodatkowej umiejętności zawodowej, zarówno pod względem jakościowym jak i ilościowym.

Obszary ewaluacji programu dodatkowej umiejętności zawodowej to:

- stopień realizacji efektów kształcenia,
- osiągnięcie celów kształcenia,
- skuteczność zastosowanych metod i środków dydaktycznych,
- spójność programu z oczekiwaniami rynku pracy
- dostosowanie metod sprawdzania i oceniania wiedzy i umiejętności,
- dobór całego programu do wymagań rynku pracy.

7.2. Wskaźniki osiągnięcia celu ewaluacji

Wskaźnikiem osiągnięcia celu ewaluacji jest przede wszystkim określenie przygotowania uczniów do wykonywania zadań zawodowych objętych dodatkową umiejętnością zawodową.

Na wskaźniki osiągnięcia celu ewaluacji składają się wnioski z:

- ewaluacji celów programowych,
- ewaluacji efektywności nauczania,
- ewaluacji przydziału uczniów do realizowania programu dodatkowej umiejętności zawodowej,

-
- ewaluacji spójności treści nauczania z celami nauczania.

7.3. Przykładowe narzędzia ewaluacji

Ewaluacja programu nauczania dodatkowej umiejętności zawodowej powinna być wykonana za pomocą odpowiednio dobranych narzędzi ewaluacyjnych. W zależności od badanego obszaru ewaluacji i celu ewaluacji stosuje narzędzia do badań jakościowych i ilościowych. Są to przykładowo arkusze obserwacji, arkusze wywiadów, kwestionariusze, ankiety.



8. Wykaz proponowanej literatury

8.1. Podręczniki i publikacje naukowe

- [1] *Parent R., Animacja komputerowa Algorytmy i techniki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011*
- [2] *Wells P., Animacja, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009*
- [3] *Wieczorkowska A., Multimedia. podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, Warszawa 2008*
- [4] *Wellins M., Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców. Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2018*
- [5] *Wojnach A., Film animowany. Sztuka czy biznes?, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2017*
- [6] *McCloud S., Stworzyć komiks. Wydawnictwo Kultura Gniewu, 2022*
- [7] *Faulkner A., Chavez C., Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020, Wydawnictwo Helion, 2021*
- [8] *Labrecque J., Adobe Animate 2022 for Creative Professionals - Second Edition, Wydawnictwo Helion, 2022*

8.2. Witryny internetowe

- [i 1] <https://interviewme.pl/blog/storytelling> *Witryna internetowa Interviewme definiująca storytelling pt. „Storytelling: Co to jest? Definicja i przykłady. Jak stosować?” [dostęp 02.04.2023]*
- [i 2] <https://business.adobe.com/summit/2020/what-data-storytelling-is-is-not-and-how-to-do-it.html/> *Witryna internetowa Adobe zawierająca film jak przygotować*

-
- animowany storytelling pt. „Opowiadania historii danych: czym jest, i czym nie jest i jak robić to skutecznie” [dostęp 02.04.2023]*
- [i 3] <https://blog.wenet.pl/video/stworz-sam-animacje-wideo-6-bezplatnych-i-prostych-narzedzi-ktore-cie-zaskocza/> Witryna internetowa WeNet zawierająca informacje o możliwościach tworzenia animacji wideo pt. „Stwórz sam animacji wideo – 6 bezpłatnych i prostych narzędzi, które Cię zaskoczą” [dostęp 02.04.2023]
- [i 4] <https://helpx.adobe.com/pl/animate/user-guide.html> Witryna internetowa Adobe zawierająca informacje możliwościach programu animate pt. „Nowa era animacji” [dostęp 02.04.2023]
- [i 5] <https://www.koalas.pl/historie-sukcesu/dobra-konsumenckie-b2c/storytelling-w-animacji-dla-centrum-druku/> Witryna internetowa Koalas zawierająca informacje o nowych trendach w tworzeniu marki i przykładowy storytelling w animacji pt. „Projekt: Storytelling w animacji dla Centrum Druku” [dostęp 02.04.2023]
- [i 6] <https://sprawnymarketing.pl/blog/zasady-storytelling/> Blog internetowy sprawnymarketing definiująca zasady tworzenia storytellingu pt. „3 najważniejsze zasady Storytellingu” [dostęp 02.04.2023]