

Scenariusz zajęć

III etap edukacyjny, informatyka

**Temat: Posługiwanie się urządzeniami multimedialnymi
- mikrofon**

Treści kształcenia:

Informatyka:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej. Uczeń:

2) posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtwarzania obrazu i dźwięku.

Język polski:

II. Analiza i interpretacja tekstów kultury. Uczeń zna teksty literackie i inne teksty kultury wskazane przez nauczyciela.

3. Interpretacja. Uczeń:

3) Interpretuje głosowo wybrane utwory literackie (recytowane w całości lub we fragmentach).

Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Potrafi uruchamiać programy
- Potrafi wykonywać operacje na plikach i folderach
- Potrafi rozróżniać znane rodzaje plików na podstawie ich rozszerzeń

Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Potrafi podłączyć mikrofon do komputera
- Potrafi skonfigurować opcje mikrofonu w Panelu sterowania
- Potrafi nagrać dźwięk za pomocą Rejestratora Windows
- Potrafi odtwarzać nagrane dźwięki
- Potrafi zapisywać pliki audio

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
- Porozumiewanie się w języku ojczystym
- Kompetencje społeczne i obywatelskie
- Umiejętność uczenia się



Środki dydaktyczne:

- Komputery podłączone do Internetu i sieci szkolnej
- Projektor multimedialny
- Mikrofony
- Wiersze Jana Brzechwy¹, np. „Samochwała”, „Kaczka dziwaczka”
- Prezentacja: „Mikrofony”
- Film (samouczek): „Nagrywanie dźwięku”

Metody nauczania:

- Podające: opis
- Problemowe: dyskusja
- Praktyczne: ćwiczenia

Formy pracy:

- Indywidualna
- Zróżnicowana
- Grupowa (w parach lub grupach do czterech osób)

Przebieg zajęć:

Etap przygotowawczy

Nauczyciel prosi uczniów, aby w Internecie wyszukali informacje na temat urządzeń do nagrywania dźwięków oraz rodzajów plików dźwiękowych.

Etap wstępny

Nauczyciel rozpoczyna dyskusję na temat urządzeń do nagrywania dźwięków, wyświetlając na projektorze multimedialnym prezentację pt. „Mikrofon”.

Zadaje uczniom pytania: Co to za urządzenia? Kto ich używa? Do czego można je wykorzystać (w sposób profesjonalny, amatorski itp.)? Na jakie urządzenia można nagrać dźwięk? W jaki sposób można przenieść plik audio na komputer?

Uczniowie zapisują notatkę:

„Najczęściej stosowane urządzenia do nagrywania dźwięków to: magnetofon, rejestrator, komputer, telefon, dyktafon.

Najczęściej stosowane sposoby przenoszenia plików audio na komputer to: bezpośrednie podłączenie urządzenia do komputera, kopiowanie poprzez sieć, kopiowanie przez Bluetooth, kopiowanie z karty pamięci lub z płyty”.

Etap realizacji

Nauczyciel za pomocą projektora multimedialnego wyświetla uczniom film (samouczek) pt. „Nagrywanie dźwięku”.

Po obejrzeniu filmu uczniowie podłączają mikrofon do komputera i postępując zgodnie z instrukcjami nauczyciela, konfigurują jego ustawienia w Panelu sterowania. Następnie sprawdzają ustawienia mikrofonu i, jeśli trzeba, na przykład zwiększają głośność nagrywania.

¹ Przykładowe źródło: Jan Brzechwa, *Sto bajek*, Wydawnictwo Bajka, Warszawa 2011.

Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły, których zadaniem jest:

- utworzenie na dysku C folderu AUDIO,
- uruchomienie Rejestratora Windows,
- nagranie deklamacji wiersza Jana Brzechwy, np. „Samochwała”, „Kaczka dziwaczka”, lub innego dowolnie wybranego (np. każdy zespół nagrywa jedną zwrotkę),
- zapisanie pliku audio w formacie WMA w folderze AUDIO pod nazwą wiersz_nr_zwrotki.wma.

Aby ułatwić uczniom zadanie, nauczyciel może ponownie wyświetlić film, używając funkcji stopklatki.

Zespoły kolejno uruchamiają rejestrator i nagrywają swoją zwrotkę. Pozostali uczniowie zachowują w tym czasie ciszę.

Etap końcowy

Nauczyciel poleca uczniom, aby wyszukali w Internecie i zapisali w zeszyte informacje o programach do nagrywania i odtwarzania dźwięku (np. po dwa programy do nagrywania i do odtwarzania). Po wykonaniu zadania liderzy zespołów kolejno odczytują zapisane informacje.

Dodatkowo:

Uczeń zdolny może zmontować kolejne zwrotki wiersza w całość i udostępnić nagranie kolegom i koleżankom z klasy np. drogą mailową.

Słowa kluczowe:

mikrofon, nagranie, odtwarzanie, dźwięk, Rejestrator Windows

