



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ  
STŘEDNÍ ŠKOLA  
POLYGRAFICKÁ

# Movie Maker (teoretické shrnutí)

## Žákovská soutěž

### ZNALOSTNÍ KOOPERATIVNÍ BINGO

[www.isspolygr.cz](http://www.isspolygr.cz)

Vytvořila:  
Bc. Lea Navrátilová

Datum vytvoření:  
31. 1. 2013

Integrovaná střední škola polygrafická,  
Brno, Šmahova 110  
Šmahova 110, 627 00 Brno

Interaktivní metody zdokonalující edukaci  
na ISSP

CZ.1.07/1.5.00/34.0538

**VIDEO**

DUM číslo: 14  
Název: Soutěž o tvorbě videa

Strana: 1/4

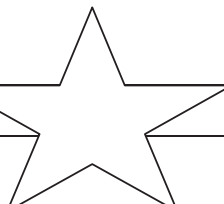
<b>Škola</b>	Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110
<b>Ročník</b>	4. ročník (SOŠ)
<b>Název projektu</b>	Interaktivní metody zdokonalující proces edukace na ISŠP
<b>Číslo projektu</b>	CZ.1.07/1.5.00/34.0538
<b>Číslo a název šablony</b>	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
<b>Autor</b>	Bc. Lea Navrátilová
<b>Tématická oblast</b>	Video
<b>Název DUM</b>	Soutěž na opakování o programu Movie Maker
<b>Pořadové číslo</b>	DUM 14
<b>Kód DUM</b>	VY_32_INOVACE_14_OV_NA
<b>Datum vytvoření</b>	31. 1. 2013
<b>Anotace</b>	Dokument nabízí podrobný návod na hravé opakování obecného teoretického základu pro tvorbu videa pomocí programu Movie Maker. <b>Strana 3 obsahuje pracovní list pro žáky.</b>

**Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autorky.**

**Použité zdroje:** Podle „seznamovacího binga“ manželů Janíkových: Výchova ke zdravému životnímu stylu, HEALTH EDUCATION PROGRAM (od roku 1992 do roku 1998 mezinárodní program Open Society Fund, akreditovaný program MŠMT České republiky) upravil Libor Kyncl v rámci projektu č. CZ.1.07/1.3.10/02.0041 GG OP VK Jihomoravského kraje.

**Postup aktivity:** jedná se o soutěž, v níž vítězí žák, jenž jako první získá od svých spoluhráčů odpovědi na všechny otázky obsažené v hracím plánu. Tím má také automaticky maximální počet vyplněných řad, linií. Po odstartování soutěže učitelem má každý žák pokládat svým spolužákům konkrétní otázky (podle hracího plánu) s cílem získat na ně správnou odpověď. Tázaný nabídne odpověď (nebo řekne, že neví – hlavně nezdržovat, jde o čas). Tázející zváží, zda je nabízená odpověď správná. Pokud ano, nechá si ji do svého hracího plánu zapsat odpovídajícím. Pokud ne, nenechá si ji zapsat. Pokud žák zjistí nebo si během aktivity uvědomí, že má některou z již zapsaných odpovědí ve svém hracím plánu špatně, nic už s tím nemůže dělat. Počet otázek, jež smí žák položit jednomu dotazovanému, není limitován. Žák smí od jednoho spoluhráče získat zápis odpovědi na maximálně 3 otázky. Dotazovaný nesmí záměrně odpovídat mylně, neúplně či jakkoli „mlžit“. Učitel, který hraje se svými žáky, SMÍ odpovídat jakkoli mylně či neúplně a také smí přijmout na svůj hrací plán mylnou odpověď. (Bylo by to pro žáky velmi jednoduché zeptat se učitele...) Jakmile někdo ze zúčastněných obdrží poslední chybějící odpověď, zvolá „BINGO“ – tím hra končí a všichni se vracejí na svá místa k vyhodnocení.

# BINGO

Součet dosažených linií		Počet správných a úplných linií
-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

<p><i>Znáte nějaký program pro nahrávání videa přímo z kamery?</i></p>	<p><i>Má program Movie Maker aplikaci jak vytvořit automatický film?</i></p>	<p><i>Co znamená digitalizovat video?</i></p>
<p><i>Jak jde importovat (nahrát) film do počítače?</i></p>	<p><i>Jaké obrazové formáty podporuje Movie Maker?</i></p>	<p><i>Jakými efekty programu Movie Maker jste doplnili vámi vytvořený film?</i></p>
<p><i>Jeden formát hudebních souborů neexistuje. Označte, který: AIF, AIFC, AIFF, ASF, AU, MP2, MP3, MP10, MPA, SND, WAV nebo WMA.</i></p>	<p><i>Jde krátit v programu Movie Maker nahranou hudební stopu?</i></p>	<p><i>Máte nějaké oblíbené přechody videa?</i></p>

Jméno a příjmení:

Součet dosažených linií		Počet správných a úplných linií	
<p>Znáte nějaký program pro nahrávání videa přímo z kamery?</p> <p>Nejjednodušší cestou je nahrání videa přímo do programu Windows Movie Maker</p>		<p>Má program Movie Maker aplikaci jak vytvořit automatický film?</p> <p>ANO</p>	
<p>Jak jde importovat (nahrát) film do počítače?</p> <p>Video můžeme nahrávat buď z pevného disku počítače (viz lekce 1) nebo z připojené digitální videokamery (viz lekce 2).</p>		<p>Jaké obrazové formáty podporuje Movie Maker?</p> <p>Výběr podporovaných obrazových formátů je pestrý – BMP, GIF, JPEG, JPG, PNG, TIFF a několik dalších.</p>	
<p>Jeden formát hudebních souborů neexistuje. Označte, který: AIF, AIFC, AIFF, ASF, AU, MP2, MP3, MP10, MPA, SND, WAV nebo WMA.</p> <p>MP10</p>		<p>Jde krátit v programu Movie Maker nahranou hudební stopu?</p> <p>ANO</p>	
		<p>Co znamená digitalizovat video?</p> <p>Digitalizovat video (znamená načtení videa, obrázků a hudby)</p>	
		<p>Jakými efekty programu Movie Maker jste doplnili vámi vytvořený film?</p> <p>Např.: Černobílý, Otočit o 90 stupňů, Sépiový tón, Historický film ...</p>	
		<p>Máte nějaké oblíbené přechody videa?</p> <p>Např.: Klíčová dírka, Kruhy, Odkrýt zleva, Motýlek vodorovně ...</p>	

**Postup po skončení aktivity:** Učitel vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají všechny odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „První součet dosažených řad“ Učitel vyzve žáky, aby ukázali počet řad počtem zvednutých prstů. Nyní prochází učitel jednotlivé otázky binga a sjednocuje se se žáky na požadovaných odpovědích. Učitel opět vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají kompletní SPRÁVNÉ odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „Počet správných řad“. Učitel vyzve žáky, kteří souhlasí se zveřejněním svého prvního součtu, aby se na jeho pokyn přihlásili: Kdo má 1 správnou řadu? Kdo má 2? ... Kdo má 10 správných řad? Co ovlivnilo můj dnešní výsledek? Co mohu udělat příště jinak, abych byl úspěšnější?...