



Podstawy obróbki plików wideo

Przeznaczenie: Dla wszystkich nauczycieli zainteresowanych obróbką plików wideo także bez wcześniejszego doświadczenia z pracą z plikami filmowymi.

Wymagania: Minimum jeden laptop z systemem Windows z możliwością instalacji oprogramowania na dwóch uczestników warsztatów. Optymalnie jeden laptop na jednego uczestnika. Maksymalna liczba uczestników 20 osób.

Czas trwania: 4 godziny warsztatów

Program szkolenia:

1. Typy plików służące do przechowywania plików filmowych.
2. Pozyskiwanie materiałów filmowych z Internetu oraz serwisu YouTube.
3. Instalacja programu Windows Movie Maker do najnowszej wersji.
4. Omówienie interfejsu programu Movie Maker.
5. Zapoznanie z terminologią: przechwytywanie, klip, kolekcja, zawartość, klatka, plik filmowy, urządzenie odtwarzające, odtwarzacz, projekt.
6. Zapoznanie z ustawieniami domyślnymi programu Windows Movie Maker.
7. Zapoznanie z opcjami pracy z klipami.
8. Edycja klipów, dzielenie klipu, łączenie klipów, zarządzanie klipami,
9. Wstawianie dźwięku, narracji oraz napisów do filmu.
10. Zapisywanie projektu pliku filmowego.
11. Eksportowanie projektu do pliku filmowego.

Cena szkolenia: 1200 zł

Prowadzący:

Jan Bielaszka - z wykształcenia i pasji informatyk o szerokim polu działania. Ekspert Ośrodka Rozwoju Edukacji ds. informatyki w projekcie Scholaris. Współautor poradnika dydaktyczno-metodycznego dla klas IV-VIII w ramach projektu „Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020”. Współautor programu do nauki programowania w edukacji wczesnoszkolnej opartego na grze Scottie Go. Autor programu nauczania programowania i robotyki w edukacji wczesnoszkolnej. Nauczyciel informatyki oraz wykładowca z bogatym doświadczeniem w realizacji szkoleń komputerowych. Prowadzi szkolenia dla nauczycieli z zakresu: wykorzystania CTI w procesie nauczania, grywalizacji, bezpieczeństwa w sieci oraz ochrony danych osobowych. Uczy dzieci i nauczycieli podstaw programowania oraz robotyki. Organizator szkolenia latania dronami dla młodzieży i dorosłych. Szczególnie interesuje się zastosowaniem nowoczesnych technologii w edukacji i administracji.