



Klaipėdos „Verdenės“ progimnazija

# Ugdomieji projektai – galimybė tobulinti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius

*Pristatė informacinių technologijų vyresnioji mokytoja Birutė Rimkuvienė*

Klaipėda

# Bendravimas

Informacijos perdavimo, priėmimo arba pasikeitimo aktas.

Sėkmingo bendravimo komponentai yra **supratimas, pasitikėjimas, autonomija, lankstumas**. Tinkamas bendravimas sudaro gerą kooperavimosi ir bendradarbiavimo pagrindą.

# Bendradarbiavimas

Tai darbas siekiant bendro tikslo.

# Komanda

Tai keletas tarpusavyje susijusių žmonių, darančių vienas kitam įtaką, sujungiančių pastangas, siekiant bendro tikslo; kiekvienas turi aiškiai apibrėžtas funkcijas.

# Komandos bruožai

- Pagrindiniai komandos bruožai yra bendradarbiavimas, tarpusavio pagalba, įvairiapusiškumo pusiausvyrą
- Vaidmuo atliekamas komandoje yra labai svarbus, nes jis turi didelę įtaką visam komandos darbui. Jei visi nariai būtų pasyvūs, tai jokia komandinė veikla nebūtų galima

# Ugdomieji projektai

- Neskriausk manęs
- Nežinai kas slypi anapus
- Dešimt dalykų kurių negalima daryti prie stalo
- Nesityčiok iš kitų
- Patyčioms – ne, draugystei – taip
- Būk saugus kelyje
- Nebendrauk su nepažįstamais internete
- Kurkime geresnį internetą kartu

# Ugdomieji projektai – kuriame filmą

Filmų kūrimo elementai:

- sklandžios istorijos kūrimo ir dėstymo
- kadro kompozicijos, leidžiančios estetiškai ir jautigai fiksuoti vaizdus
- filmų montavimo, kurio pagalba istorija yra tinkamai perteikiama žiūrovui

# Paversk žodžius vaizdais

Filmo kūrimo metu susipažįstama su pagrindiniais kino kūrimo etapais – pasiruošimas filmavimui, filmavimas.

Galutinis rezultatas – trumpas video kūrinys, kurį galima pavadinti judančių vaizdų poezija.



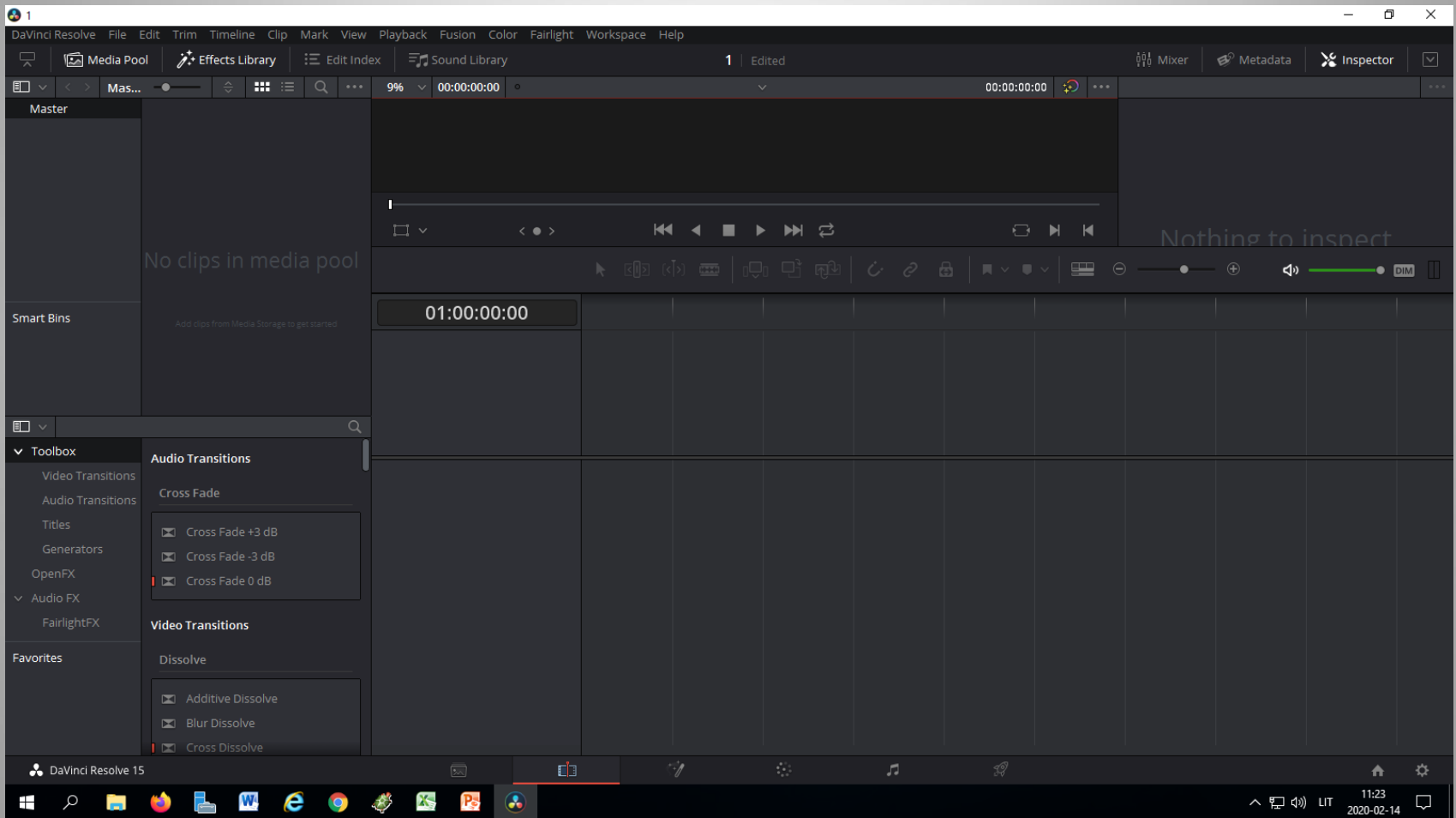
Priklausomai nuo filmo trukmės ir pasakojimo formos (siužetas rašomas laisva forma) siužeto apimtis gali būti nuo keleto sakinių iki keleto puslapių. Svarbiausia – glaustas ir kryptingas pasakojimas, nes tai padeda lengviau suvokti filmo visumą ir suprasti įvykių seką. Komanda visa tai įgyvendina dėka bendravimo ir bendradarbiavimo. Pasiekiamas puikus galutinis rezultatas.



# DAVINCI RESOLVE 15

MONTAGGIO PROFESSIONALE

# DaVinci Resolve programos langas



# Piktograma



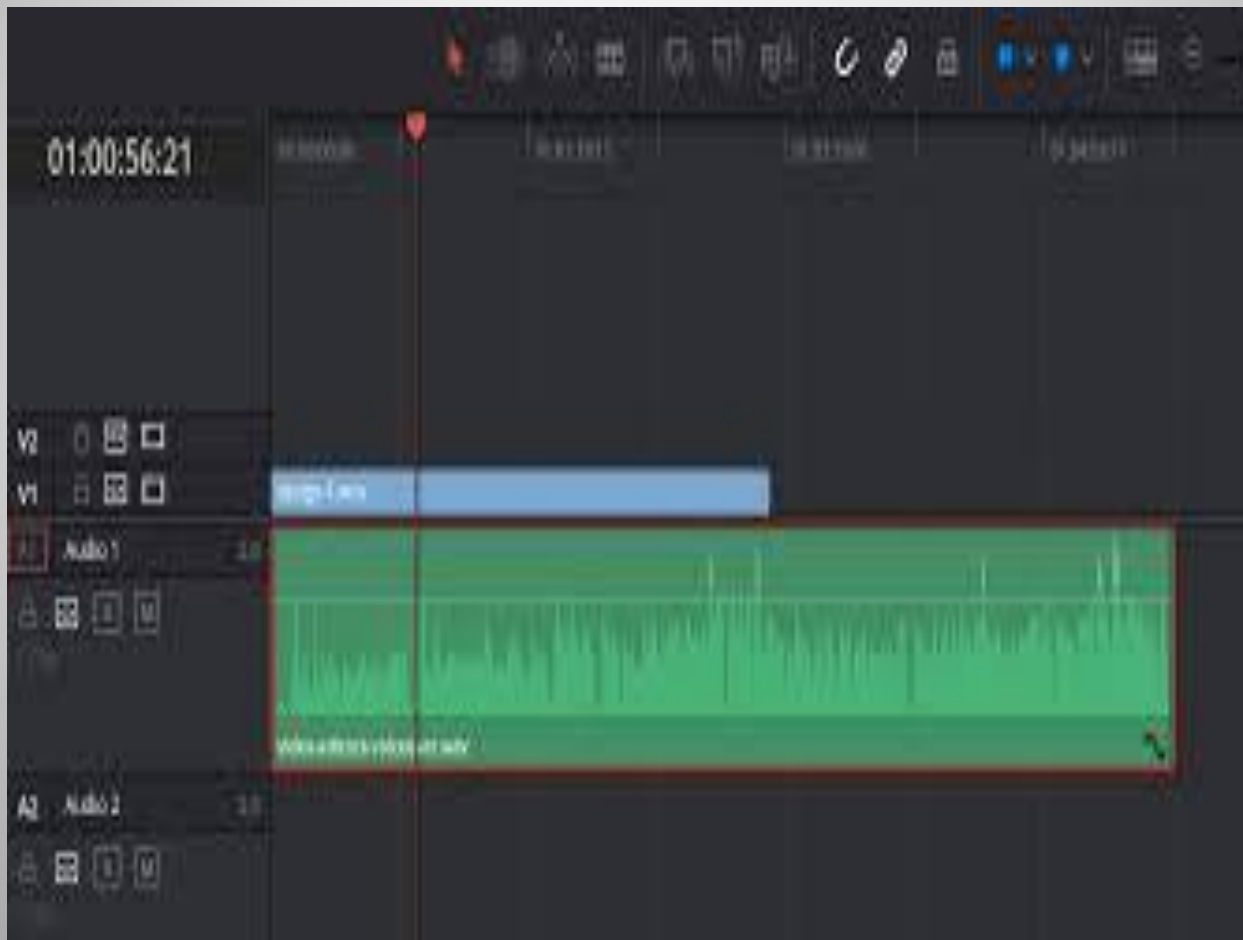
# Vaizdo ir garso reguliavimas



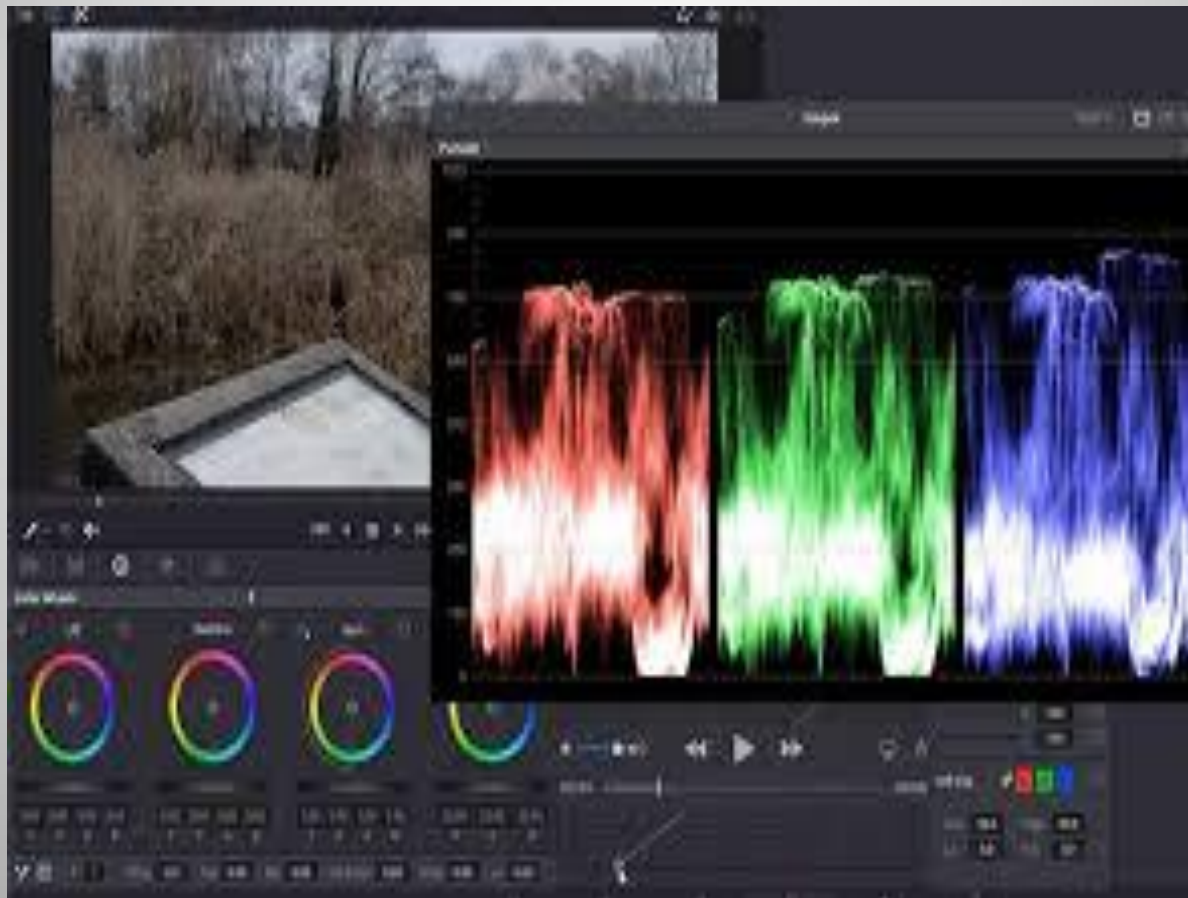
# Spalvų spektro parinkimas



# Įgarsinimo reguliavimas



# Šviesinimo balansas





# Atskirų detalių pridėjimas, pašalinimas



# Kadry efektai

The image displays the DaVinci Resolve software interface, specifically the Color page. The main window shows a video clip of a person's face with a green and blue color grade. The interface is divided into several panels:

- Top Left:** Project name "04 Dragon" and timecode "17:21:12:17".
- Top Center:** "Nodes" panel showing a color correction node tree. The tree starts with a "CC" node, followed by "shot" nodes (1, 2), "Highs" (4), "shadow details" (5), "Parallel" (6), and "LUT" (3). A "skin" node is connected to the "shot" nodes.
- Top Right:** "Open X Panel" showing the "FilmConvert" settings, including "Source Camera", "Exposure", "Temperature", "Convert to", "Size", "Frame", "Film Color", and "Grain".
- Bottom Left:** "Color Wheels" panel with four color wheels (Lift, Gamma, Gain, Offset) and their respective sliders.
- Bottom Center:** "Curves" panel showing four curves for Luminance, Red, Green, and Blue channels.
- Bottom Right:** "Keyframes" panel showing a list of keyframes for the selected node.

The interface also includes a timeline at the bottom with various markers and a bottom bar with the "Dragon Test" project name and the "DaVinci Resolve" logo.

# Išvados

- Ugdomuosius tikslus galima pasiekti: Davinci Resolve 15, Windows Move Maker, Filmora filmų kūrimo programomis.
- Mokiniamis bendraujant, bendradarbiaujant įgyvendinami iškelti ugdomųjų projektų tikslai.
- Iššūkis – galimybė mokiniamis namuose savarankiškai kurti filmus.
- Mokinių atliekami ugdomieji projektai ugdo komunikavimo, mokėjimo mokytis, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninę kompetencijas.