

SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkoła Ćwiczeń w gminie Barcin”

Nr i obszar przedmiotowy	Część VI - obszar nauczania TIK
Nazwa przedmiotu	Informatyka
Poziom nauczania	Klasy VII-VIII szkoły podstawowej
Liczba godzin lekcyjnych	2 godziny
Klasa	VIII
Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów	Sylwia Gwizdała Katarzyna Czyżewska
Nazwy szkoły:	Szkoła Podstawowa nr 2 im. Jana Brzechwy w Barcinie
Temat lekcji:	Jak połączyć ekologię z informatyką?

I. Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):

Lekcja ta to wynik współpracy nauczycieli geografii i informatyki. Na zajęciach proponujemy skorzystanie z aplikacji cyfrowej Sway dostępnej na platformie Microsoft Office. Można też skorzystać z aplikacji proponowanej przez [google](#).

Wykorzystany w scenariuszu program Sway to aplikacja cyfrowa, która służy do tworzenia opowiadań, raportów, gazetek online. Dzięki prostemu w obsłudze edytorowi tekstu wraz z funkcją wklejania obrazu, dźwięku i filmu w łatwy sposób można tworzyć ze swoimi uczniami kreatywne projekty. Sway dostępny jest bezpłatnie dla szkół wraz z pakietem Office 365.

W podstawie programowej z informatyki dla szkół podstawowych czytamy:

Najważniejszym celem kształcenia informatycznego uczniów jest rozwój umiejętności myślenia komputacyjnego, skupionego na kreatywnym rozwiązywaniu problemów z różnych dziedzin ze świadomym i bezpiecznym wykorzystaniem przy tym metod i narzędzi wywodzących się z informatyki. Myślenie komputacyjne pozwala wykorzystać komputer w celu optymalizacji swojej pracy. Żyjemy w dobie Internetu oraz szybko rozwijających się technologii, posiadamy telefony o dużej mocy obliczeniowej i o jeszcze większej mocy komputery stacjonarne, laptopy. Niestety, często są one wykorzystywane jako "maszyny do pisania". Podczas tej lekcji stwarzamy okazję, by wszystkie możliwości, jakie daje cyfrowy świat, przekształcić w ciekawy edukacyjny projekt. Multimedia mogą być wspaniałymi narzędziami prowadzącymi do optymalizacji naszych działań rozwiązywania problemów tych prostych i złożonych oraz ich automatyzacji poprzez skracanie czasu przy ich wykonywaniu. Zatem i w tym przypadku myślenie komputacyjne można rozumieć, jako wykorzystanie komputera, laptopa, smartfonu i jego zasobów do rozwiązywania problemów.

Tworzenie strony w aplikacji sway to świetna okazja do pracy w chmurze cyfrowej, która w swojej istocie zakłada pracę zespołową. Jest to jednocześnie tworzenie witryny, którą młodzi ludzie mogą podzielić się z większą liczbą odbiorców. Mają dzięki temu szansę w nieszablonowy sposób zaprezentować swoje wiadomości i umiejętności, pokazując przy tym swoją kreatywność i znajomość technologii TIK.

Kluczową sprawą jest dobór tematu, który zainteresuje młodych ludzi, a przez to zmotywuje do działania. Tematyka, którą zaproponowaliśmy uczniom to ekologia. Wybór tematu to wynik współpracy nauczycieli informatyki i geografii. Treści, które zostaną zawarte w projekcie, uwzględniają wymagania szczegółowe podstawy programowej, ale ich wybór pozostawiono uczniom, tak aby to było ich spojrzenie na ekologię. Zadanie nauczycieli w tym przypadku sprowadza się do wspierania uczniów, dbania o zapewnienie poprawności merytorycznej treści i udostępnianie narzędzi niezbędnych do wykonania zadania. Edukacja ekologiczna to konkretne działania w środowisku i dla środowiska. Dzieci mogą być pełnowartościowymi partnerami dorosłych w walce o ochronę środowiska. Są one, bowiem baczными obserwatorami wszystkiego, co się wokół nich

dzieje.

Do realizacji projektu wybrano wiele aplikacji i narzędzi, które uczniowie poznawali w trakcie nauki informatyki. Te z kolei posłużyły do przedstawienia ekologii w ciekawych ujęciach. Przy użyciu dostępnego oprogramowania uczniowie realizują projekty i rozwijają kompetencje zespołowego rozwiązywania problemów pochodzących z różnych dziedzin.

Założeniem metodycznym lekcji jest zastosowanie metody projektu z wykorzystaniem zasobów Internetu, tzw. WebQuestu. Dzięki metodzie WebQuestu uczniowie rozwijają krytyczne myślenie, uczą się wybierać i selekcjonować informacje, korzystać z różnorodnych źródeł internetowych. Metoda WebQuestu wymaga od ucznia refleksji i dostosowania formy informacji do swoich potrzeb, przez co uniemożliwia bezrefleksyjne kopiowanie i wklejanie danych, często bez poszanowania praw autorskich. Zawarte w scenariuszu etapy pracy odzwierciedlają wszystkie elementy cyklu życia WebQuestu. WebQuest to odmiana metody projektowej, w której wykorzystuje się wiedzę zdobytą na podstawie zasobów internetu. Nie chodzi tu jednak o skopiowanie znalezionych w sieci informacji. Uczniowie mają bowiem za zadanie rozwiązać pewien problem. W tym celu muszą nie tylko znaleźć w Internecie potrzebne informacje, ale przede wszystkim odpowiednio je przetworzyć, czyli poddać ocenie, uporządkować, sklasyfikować i przekształcić. Powinni to uczynić z wykorzystaniem najnowszych technologii i narzędzi informatycznych, zgodnie z zaleconą przez nauczyciela procedurą oraz w oparciu o wskazane przez niego źródła. Kończącym etapem WebQuestu, podobnie jak każdego innego projektu, jest publiczna prezentacja efektów pracy. Ponieważ omawiana metoda opiera się na pracy w internecie i korzystania z technologii komputerowej, również ekspozycja wytworów uczniów powinna się odbyć za pomocą tych kanałów komunikacyjnych (np. na stronie internetowej).

II.

III. Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji / cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych

Zagadnienia:

- Cele lekcji i kryteria sukcesu.

Scenariusz zawiera zarówno cele ogólne lekcji, które są kierunkiem działań nauczyciela jak i cele szczegółowe, w których wskazano czynności ucznia – umiejętności, które nabędzie w trakcie procesu uczenia się. Stanowią one jednocześnie kryteria sukcesu dla ucznia. Uczeń wie, co będzie podlegało ocenie. Po lekcji uczniowie będą potrafili powiedzieć, czego się nauczyli.

- Dialog z uczniem – pytania kluczowe, problemowe czy angażujące?

Nauczyciel prowadzi z uczniami dialog na temat tego, co już zrozumieli, jakie mają trudności, a na co należy jeszcze zwrócić uwagę. Pytania kluczowe ukazują uczniom szerszy kontekst zagadnienia, zachęcają ich do poszukiwania odpowiedzi, a przez to angażują w proces uczenia się. Trudno pominąć pytania angażujące uczniów w proces uczenia się. Są wsparciem w sytuacjach kiedy spada aktywność uczniów, są pewnego rodzaju wzmacniaczami, ponieważ motywują, albo nawet prowokują nie tylko do odpowiedzi, ale też do poszukiwania własnych wersji rozwiązań.

- Rola informacji zwrotnej w procesie uczenia się.

Informacja zwrotna powinna odnosić się do ustalonych kryteriów sukcesu.

Ważnymi elementami informacji zwrotnej jest wskazanie, co uczeń zrobił dobrze, jakie popełnił błędy, w jaki sposób te błędy poprawić i w jakim kierunku powinien dalej pracować.

- Współpraca w grupie i działania indywidualne.

Nauczyciel tworzy sytuacje edukacyjne, które pozwalają uczniom korzystać ze swoich zasobów, zarówno wiedzy jak i umiejętności, czyli stosuje formy pracy zespołowej, metody aktywizujące oraz samoocenę.

- Wykorzystywanie technologii informacyjno - komunikacyjnych.
- Wspieranie ucznia w odkrywaniu jego mocnych stron.

Nauczyciel poprzez dialog z uczniem, udziela informacji zwrotnych. Pozwala uczniom na wyrażanie emocji i swoich opinii. Kształtuje w uczniach poczucie własnej wartości, które mobilizuje i sprawia, że w przypadku niepowodzenia dziecko nie traci zapału i nadal czuje się wartościowym człowiekiem, bogatszym o wiedzę na swój temat.

- Podstawowe zasady efektywnego zarządzania zespołem klasowym: to m.in. spisanie zasad współpracy, których powinni przestrzegać zarówno uczniowie jak i nauczyciel, techniki tworzenia zespołów zadaniowych, organizacja przestrzeni klasowej.

IV. Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe

II Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

Treści nauczania/uczenia się - wymagania szczegółowe z podstawy programowej

V.

Uczeń:

II.3 korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na użytek rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:

II.3.a tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej,

II.3.b tworzenia różnych dokumentów: formatuje i łączy teksty, wstawia symbole, obrazy,

tabele, korzysta z szablonów dokumentów, dłuższe dokumenty dzieli na strony,

II.5 wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzysta z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek.

III Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

III.2 rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia

elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji;

III.3 poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV Rozwijanie kompetencji społecznych.

Uczeń:

IV.1 bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy;

IV.2 ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich;

V Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.

Uczeń:

V.2 postępuje etycznie w pracy z informacjami.

VI. Cele ogólne lekcji (kierunki dążeń pedagogicznych w obszarze wiadomości, umiejętności, postaw)

Obszar wiadomości:

- utrwalenie wiadomości w zakresie prawidłowego wyszukiwania i selekcjonowania informacji,

- poznanie sposobu tworzenia Quizów, ankiet, zadań interaktywnych.

Obszar umiejętności:

- doskonalenie umiejętności, współtworzenia plików i folderów w chmurze,
- doskonalenie umiejętności współpracy w zespole.

Obszar postaw:

- budowanie motywacji i odpowiedzialności ucznia za własny proces uczenia się,
- rozwijanie aktywności twórczej uczniów;
- kształtowanie świadomości uczenia się,
- budowanie otwartości w relacjach interpersonalnych podczas pracy w grupie.

VII. Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania

Uczeń (Ja) :

- formatuję i edytuję stronę internetową w programie Sway,
- tworzę quizy, ankiety i zadania interaktywne,
- współpracuję z innymi w chmurze cyfrowej,
- montuję filmy ze zdjęć i krótkich klipów,
- przyjmuję postawę szacunku wobec środowiska przyrodniczego i kulturowego Polski,
- przedstawiam pozytywne i negatywne zmiany w krajobrazach powstałe w wyniku działalności człowieka,
- przyjmuje postawę współodpowiedzialności za stan środowiska przyrodniczego Polski.

VIII.

Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:

- **Metody nauczania wg Okonia:**

METODY PRAKTYCZNE - realizacja zadań wytwórczych - (tworzenie swaya).

METODY WALORYZACYJNE - pokaz, prezentacja wytworów prac uczniów.

METODY PROBLEMOWE - analiza zasobów Internetu w celu doboru elementów do tworzonej strony w swayu, burza mózgów.

METODY PODAJĄCE- wykład informacyjny (dyskusja kierowana).

- **STRATEGIA NAUCZANIA WYPRZEDZAJĄCEGO** - wykorzystując zdobytą wiedzę, uczniowie rozwiązują praktyczne zadania oraz tworzą własne materiały dydaktyczne, na przykład prezentacje multimedialne, strony www, animacje lub filmy. Popularność tej metody wynika z tego, że odwrócona szkoła, to szkoła cyfrowa. Współczesne dzieci, otoczone od małego nowinkami technologicznymi, tworzą pokolenie tak zwanych cyfrowych tubylców. Internet, gry komputerowe i telefony komórkowe to ich naturalne środowisko. Przerzucenie tradycyjnej lekcji na ekran tableta automatycznie czyni ją atrakcyjną dla współczesnej młodzieży.

Rozwijane kompetencje kluczowe:

1. **Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości** - uczniowie podejmują własne pomysły, uczą się kierować pracą grupy, analizują i oceniają efekty swojej pracy.
2. **Kompetencje cyfrowe** - uczniowie poszukują i gromadzą informacje, przetwarzają i tworzą przy pomocy programów i aplikacji prezentację Sway, stosują zasady prawne i etyczne, mające zastosowanie przy korzystaniu z Internetu, posługują się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.
3. **Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji oraz zakresie wielojęzyczności** - czytają ze zrozumieniem tekst, pojęcia i nazwy w języku angielskim, interpretują pojęcia i fakty,
4. **Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się** - uczniowie dzielą się nabytą wiedzą i umiejętnościami, oceniają swoją pracę,

w razie potrzeby szukają rady i wsparcia, identyfikują swoje mocne i słabe strony, wykorzystują dotychczasowe doświadczenia w uczeniu się .

IX. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):

1. WebQuest (Wakalet)- przewodnik w realizacji działania.
2. Komputery.
3. Projektor i laptop (w części teoretycznej).
4. Aplikacja FORMS.
5. Aplikacja Wordwall.
6. Aplikacja LarningAps.

X. Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową

I CZĘŚĆ WSTĘPNA

1. Powitanie, sprawdzenie obecności, podanie tematu lekcji, celów i pytania kluczowego : **Jak wykorzystać cyfrową przestrzeń i być eko?**
2. Krótkie wprowadzenie do tematu. Przedstawienie sposobu pracy na lekcji (krótki instruktaż), podział na grupy.

II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA

WebQuest

1. WPROWADZENIE

Nauczyciel wprowadza uczniów w temat WebQuestu. Uczniowie otwierają link do strony <https://wke.lt/w/s/HOYrpW>. Znajduje się tam przewodnik dla uczniów z wprowadzeniem do tematu, zadaniami i źródłami niezbędnymi do pracy.

Rozgrzewka interaktywna - uczniowie rozwiązują quiz online odwołujący się do wcześniej poznanego materiału - sortowanie odpadów

<https://wordwall.net/pl/resource/14619142>. Nauczyciel zwraca uwagę, że uczniowie tego typu zadania interaktywne będą tworzyć na lekcji.

2. ZADANIE

Nauczyciel, odwołując się do treści poznanych na lekcjach geografii, wprowadza uczniów w temat lekcji.

Nauczyciel informuje uczniów, że dzisiejsza lekcja będzie miała charakter integrujący treści z informatyki oraz geografii/ekologii. Odwołamy się do informacji dotyczących poszanowania środowiska naturalnego, a konkretnie do problemów współczesnych, takich jak: odnawialne źródła energii, problem elektroodpadów, ocieplenia klimatu oraz marnowania żywności. Do tego celu wykorzystacie informacje, z którymi zapoznaliście się przed lekcją (strategia nauczania wyprzedzającego).

Następnie nauczyciel prezentuje aplikacje sway, pokazuje podstawowe funkcje i narzędzia. Uczniowie przeglądają na stronie sway.office.pl dostępne szablony aplikacji. Zapoznają się z interfejsem aplikacji, wstawiają przykładowe grafiki i tekst. Sprawdzają jak wygląda strona widziana przez odbiorcę.

3. PROCES

Uczniowie otwierają udostępniony przez nauczyciela sway - [Z ekologią za pan brat \(office.com\)](https://panbrat.office.com). Zapoznają się z wytycznymi w poleceniu i przystępują do pracy.

KROK 1

Korzystają z podanych w WebQueście źródeł oraz samodzielnie wyszukują w Internecie informacje na temat wylosowanego zagadnienia, wprowadzają znalezione informacje do współdzielonego swaya, wstawiają grafiki i klipy video. Nauczyciel podczas realizacji tego zadania przypomina o kwestiach etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takich jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, dzielenie się informacją. Uczniowie zadanie to wykonują w czterech w grupach, losując do opracowania jedno z zagadnień:

- Zagadnienie 1

Elektrośmieci

- Zagadnienie 2

Odnawialne źródła energii

- Zagadnienie 3

Ocieplenie klimatu

- Zagadnienie 4

Marnowanie żywności

KROK 2

Uczniowie wykonują kolejne zadanie przydzielone losowo dla grupy. Wykonują quiz, ankietę lub zadanie interaktywne w aplikacji wordwall czy lerningaps.

Stworzoną przez siebie aplikację umieszczają w prezentacji sway.

KROK 3

Uczniowie montują z przygotowanych wcześniej zdjęć i krótkich klipów wideo film w edytorze wideo. Instrukcja montowania umieszczona została w przewodniku do lekcji.

4. ŹRÓDŁA

Elektrośmieci

<https://elektrosmieci.pl/co-to-sa-elektrosmieci/grupy-elektrosmieci/>

https://www.youtube.com/watch?v=Zo2LS_at-aA

Odnawialne źródła energii

<https://www.youtube.com/watch?v=tWN7fyOSFOs&t=3s>

<https://eon.pl/dla-domu/porta-odnawialnych-zrodlach-energii/zielona-energia/odnawialne-zrodla-energii>

Ocieplenie klimatu

<https://www.youtube.com/watch?v=UGynUaPzYDQ>

<https://www.gov.pl/web/edukacja-ekologiczna/globalne-ocieplenie--przyczyny-i-konsekwencje>

Marnowanie żywności

<https://www.youtube.com/watch?v=wNcIFTQmvuk>

<https://smoglab.pl/marnowanie-zywnosci-nik/>

5. EWALUACJA

Uczniowie na podstawie kart przygotowanych przez nauczyciela dokonują samooceny, zaznaczając poziom przyrostu wiedzy i umiejętności. Zał. 3

6. KONKLUZJA

Nauczyciel podsumowuje wykonanie zadania.

Tak przedstawia się efekt Waszej wspólnej pracy :-)

<https://sway.office.com/kuaGVyl1DUHliP3r?ref=Link>

Z zadania wywiązaście się wzorowo. Wasz Sway będzie służył innym do poszerzania wiedzy na temat ekologii.

III CZĘŚĆ KOŃCOWA:

1. Wyświetlenie na tablicy / ekranie przez nauczyciela strony sway stworzonej przez uczniów.
2. Ewaluacja zajęć - wypowiedzi uczniów na temat wspólnej pracy. Rozwiązywanie quizów, zadań przygotowanych przez inne grupy.

Odpowiedź uczniów na pytanie kluczowe.

Jak wykorzystać cyfrową przestrzeń by być eko?

3. Ocena zajęć - Nauczyciel prosi o ocenę zajęć przez uczniów, wykorzystane zostają ilustracje pojemników na odpady – zielone SUPER, żółte MOŻE BYĆ, czerwone BYŁO CIĘŻKO.
4. Podziękowanie za udział w lekcji i zakończenie zajęć.

XI. Literatura (w tym źródła elektroniczne):

1. Brudnik E., Moszyńska A, Owczarska B., Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących, Kielce: Wydawnictwo Jedność, cop. 2010.
2. Koba G., Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VIII. Nowe wydanie. Wrocław: Wydawnictwo MIGRA, 2021.
3. Kupisiewicz Cz., Podstawy dydaktyki ogólnej. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1988.
4. Pixabay, [online], [dostęp 20 grudnia 2021], dostępny w Internecie: <https://pixabay.com/pl/>
5. Praca w chmurze cyfrowej, [online], [dostęp 18 listopada 2021], dostępny w Internecie: <https://zpe.gov.pl/a/praca-w-chmurze-cyfrowej/D19De8ca>
6. Strategia nauczania wyprzedzającego [online],[dostęp 20 listopada 2021], dostępny w Internecie: <http://www.edukacja.edux.pl/p-38485-strategia-ksztalcenia-wyprzedzajacego-a.php>
7. Sway, [online], [dostęp 20 października 2021], dostępny w Internecie: Sway (office.com)
8. <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes> [dostęp 10 listopada 2021],
9. <https://learningapps.org/> [dostęp 18 listopada 2021],
10. <https://wordwall.net/pl/> [dostęp 20 listopada 2021],

XII. Załączniki do scenariusza, – jeśli dotyczy (np. karty pracy, zestawy ćwiczeń dla uczniów, teksty źródłowe, ilustracje):

Załącznik 1 Web Quest - <https://wke.lt/w/s/HOYrpW>



Źródło: Opracowanie własne: Katarzyna Czyżewska, Sylwia Gwizdała

Załącznik 2 Strona Sway <https://sway.office.com/kuaGVyl1DUHliP3r?ref=Link>



Źródło: Opracowanie własne: Katarzyna Czyżewska, Sylwia Gwizdała

Załącznik 3 Karta ewaluacji

	POZIOM WYKONANIA				Punkty
	Początkujący 1	Rozwijający się 2	Bardzo dobry 3	Doskonały 4	
Praca grupowa	Grupa nie pracowała efektywnie. Nie dokończyliśmy zadania	Grupa miała niewielkie trudności w realizacji zadania. Zadanie zostało wykonane	Grupa dobrze współpracowała, miała tylko drobne problemy. Komunikacja w grupie była dobra.	Grupa pracowała bardzo dobrze, nie było żadnych problemów.	
Wyszukiwanie i selekcja informacji	Miałem duże trudności w znalezieniu informacji na zadany temat, Nie umiałem wyodrębnić tych najistotniejszych.	Miałem niewielkie trudności w wyszukiwaniu odpowiednich informacji, Czasem miałem problem w selekcji i wybraniu tych najistotniejszych.	Nie miałem problemu z wyszukiwaniem informacji na zadany temat, czasem nie umiałem ocenić, które informacje należy wybrać, jako ważniejsze.	Wyszukiwanie i selekcja informacji przebiegła bez żadnych problemów	
Tworzenie ankiet quizów i zadań interaktywnych	Miałem duże trudności w układaniu i edytowaniu zadań. Ilość pytań mogła być większa.	Miałam niewielkie problemy z układaniem i edytowaniem zadań.	Układanie pytań nie sprawiło mi większych trudności, edycja zajęła mi dość dużo czasu.	Układanie pytań i edycja zadania nie sprawiła mi żadnych problemów.	
Montowanie filmu	Montowanie filmu sprawiło mi wiele trudności, wizualna strona powinna wyglądać bardziej estetycznie.	Montowanie filmu przysporzyło mi trochę problemów, przycinanie fragmentów nie zawsze kończyło się sukcesem.	Przy montowaniu filmu nie miałam problemu z łączeniem klipów, trudności pojawiły się przy dodawaniu tekstu i zapisywaniu filmu.	Film zmontowany został prawidłowo, efekt końcowy jest bardzo ciekawy.	

Źródło: Opracowanie własne: Sylwia Gwizdała