

## PIZZA, DET SLAPPE ØYET OG WALT DISNEY



### KORT OM PROSJEKTET

«Pizza, det slappe øyet og Walt Disney» er et praktisk krasjkurs i animasjonens grenseløse verden. Ved å bruke iPad og den lettfattelige Stop Motion Studio-appen hopper du over flere av leddene som tidligere har komplisert animasjon i klasserommet.

Den praktiske økten starter med en 5 minutters videointroduksjon hvor den kryptiske tittelen på opplegget forklares. Elevene får kjennskap til hva som gjør animasjon mulig. Etter økten er gjennomført kan elevene animere ved bruk av enkle virkemidler. Opplegget er tilpasset 4.årstrinn. Det kan likevel med enkle grep tilpasses hele grunnskolen.

Opplegget er utviklet av Stian A. Olsen, publisert og gjennomgått av rådgiver ved KKS, Martine E. Nymo. Denne ressursen tar utgangspunkt i undervisning som ble gjennomført i samarbeid med Den kulturelle skolesekken og 4. trinns elevene i Fauske kommune skoleåret 2016/2017.

**Vedlegg 1:** Introduksjonsfilm til å bruke i undervisningen

**Vedlegg 2:** Forklaring på bruk av appen Stop Motion Studio

**Vedlegg 3:** Taumatrop, mal

**Vedlegg 4:** Bruksanvisning til iPad-holder i lego

Klassetrinn: 4.klassetrinn	Fag: K&H	Utført på klassetrinn: 4.klasse	ÅR 2016/2017
----------------------------	----------	------------------------------------	-----------------

## RAMMEFAKTORER

- Tid : 3 x 45 minutter gjerne i sammenheng.
- Klassestørrelse : 16 elever. 4 grupper med 4 elever som samarbeider om hver sin iPad.
- Lærertetthet : 2 pedagoger
- Materialer og utstyr : Hver gruppe må minst ha:
- 1 iPad med Stop Motion Studio
  - LEGO-figurer
  - 2 LEGO-plater (en til å animere på, og en til å holde iPaden. (se vedlegg)
  - 1 A3 ark som skal fungere som bakgrunn til animasjonen.
  - 1/2 pakke tac-it (skoletyggis)
- I tillegg til disse er det lurt å ha ark, fargeblyanter, saks og LEGO tilgjengelig om elevene ønsker å videreutvikle opplegget undervis. Dette kan være LEGO-sykler, skateboard, planter og enkle klosser i naturfarger.

## KOMPETANSEMÅL

**Etter 4.årstrinn er mål for opplæringen at elevene skal kunne:**

### Visuell kommunikasjon

*bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram*

I tillegg vil du med enkle tilpassinger kunne knytte andre kompetansemål i kunst og håndverk og andre fag til denne oppgaven.

## GRUNNLEGGENDE FERDIGHETER

I dette opplegget jobber vi med disse grunnleggende ferdighetene:

### **Å kunne bruke digitale verktøy:**

Å kunne bruke digitale verktøy i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video.

### **Å kunne regne:**

Elevene får praktisk erfaring med brøkgregning og vil måtte bruke de fire regneartene om opplegget skal videreutvikles, f.eks. i arbeid med musikk, lydeffekter og replikker.

Klassetrinn: 4.klassetrinn	Fag: K&H	Utført på klassetrinn: 4.klasse	ÅR 2016/2017
----------------------------	----------	------------------------------------	-----------------

**Å kunne uttrykke seg muntlig:** Prosjektet fremtvinger samarbeid og muntlig kommunikasjon. Man kan kalle det «hektisk tålmodighet». Erfaring viser at barna raskt blir engasjert, men for at deres animasjon skal bli bra skjønner barna at de må forholde seg rolig rundt sin stasjon og samarbeide. De får trent på sine muntlige ferdigheter.

Det er betydningsfullt at du som lærere bevisstgjør elevene om at de i dette undervisningsopplegget faktisk tar i bruk ferdigheter som handler om digital kompetanse, det å kunne regne og det å kunne uttrykke seg muntlig. At elevene får erfaring i å bruke praktisk regning, å bruke digitale verktøy for å skape film og at de opplever at muntlige kommunikasjon er hensiktsmessig for å skape et godt resultat er viktig.

## GJENNOMFØRING

### Forberedelser:

Før den praktiske animasjons-økten starter burde hver gruppe ha laget en bakgrunn i A3-format til sitt prosjekt. Det er fornuftig å bruke teknikker som klassen er kjent med for å spare tid, men dette er en gylden mulighet til å introdusere elevene for noe nytt også. Alt fra akvarell-maling, acrylmaling, tegning, collage, eller digitalt produserte bilder, (forutsett at skolen har mulighet til å printe farger i A3 størrelse) er fint å bruke. Det vil være hensiktsmessig at læreren legger opp til å dekke flere kompetansemål for gitt klassetrinn, f.eks. kan læreren legge føringer på at elevene skal *benytte overlapping i arbeid med tegning og maling* (visuell kommunikasjon). På denne måten kan læreren også tilpasse opplegget etter nivå og ferdighetene til den enkelte eleven/gruppen og gi utfordringer eller eventuelt begrense.

Det anbefales at lærer har gjort klart rommet som skal brukes før elevene kommer inn i klasserommet. Hver animasjons-stasjon bør bestå av minst en pult som står inntil en vegg slik at bakgrunnen kan festes på veggen. Om pultene er små anbefales 2 pulter.



**Undervisningsstart** (herfra og ut må læreren styre pausene):

Elevene er allerede inndelt i grupper, og du samler elevene til en felles start. Start med å vise introduksjonsvideoen (se vedlegg 1). Du kan også velge å gjøre denne introduksjonen selv, her velger du som lærer hvordan du ønsker å gjøre det.

iPaden settes i LEGO-festet, bakgrunnen henges på veggen med tac-it. Deretter kan elevene åpne appen «Stop Motion Studio» og finne ut hvilke iPad-plassering som gir den beste komposisjonen ut fra sin bakgrunn.

**TIPS:** Sett iPad i festet med kameralinsen nærmest bordplaten. Hele A3 arket vil ikke vises i kameralinsen. Elevene må selv finne *utsnittet* de ønsker. Det anbefales at ipaden er så langt vekk fra bakgrunnen som mulig uten at arkets kanter blir synlig. Dette for å gi litt boltiringsplass til figurene. Når utsnittet er funnet fester man LEGO-platen som holder iPaden fast til pulten. Slik unngår man forskyvninger i forholdet mellom kamera og bakgrunn. Til sist fester man LEGO-platen man skal animere på fast til pulten ved å bruke tac-it.



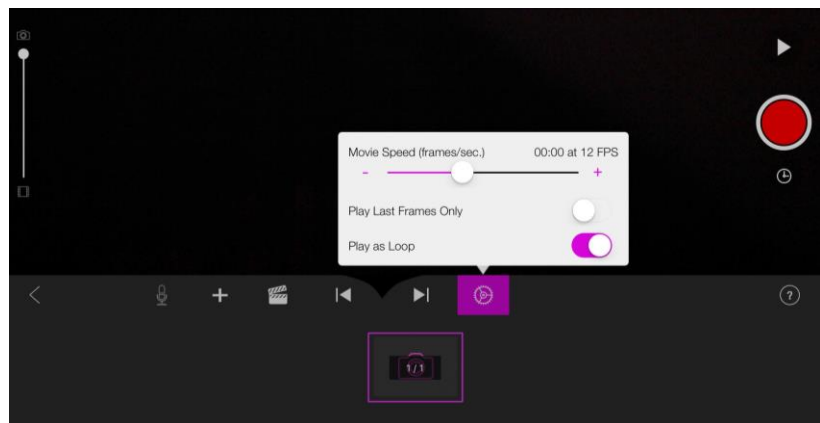
**NB!** Når appen åpnes starter den som regel på 5 fps (frames pr second) dra slideren slik at det blir 12 fps. Slik animerer barna slik Walt Disney gjorde (Se vedlegg 2).

Nå starter jobben!

La barna flytte litt på LEGO- figuren - ta et bilde - flytt litt til

- ta bilde. Når gruppen har 5 bilder kan

de trykke *play* og få se resultatet så langt. Om de har gjort store forandringer fra bilde til bilde blir det en rask bevegelse.



Film er en sammensatt kunstform. Når barna skal introduseres for film er det viktig at pedagogen begrenser omfanget. Dette opplegget ønsker å vekke interesse og engasjement for filming og spesielt animasjon. Opplegget gjøres praktisk og skal være en innfallspott til det man kan gjøre siden. Nemlig å introdusere elevene for historie, plot og manus. I denne omgangen er barnas oppgave å få LEGO-skuespilleren til å bevege seg. Kun det. Den skal gå fra ytterst i komposisjonen til midten.

Når gruppa har klart det gir de beskjed. Det at elevene kan vise hva de har gjort umiddelbart og uten lange konverteringsprosesser og redigeringer er en av styrkene med å bruke pad/mobil. Elevene er ofte stolt og overrasket over seg selv. Et ypperlig tidspunkt for øktens første high-five!

Nå kan man spørre gruppen hva skuespilleren nå skal gjøre. Eller kanskje de skal legge til et element en skuespiller? Kanskje de skal møtes? Er de kjærestere? Fiender? Kanskje blir det en historie av det, kanskje ikke? Poenget er at barna må bli kjent med mulighetene og begrensningene som ligger i å bruke denne formen for digitalt verktøy. Allerede nå kan man se hvordan gruppen samarbeider. Læreren har en viktig rolle gjennom å veilede og korrigere om noen faller utenfor. Kanskje dette er fordi at han/hun ønsker en annen LEGO-mann/dame, da kan læreren støtte og hente elevene inn ved at eleven får ansvaret for å designe og animere den neste LEGO-skuespilleren. Det viktig å gi elevene frihet, rom til å prøve og feile uten at læreren styrer for mye. Erfaringsmessig er gruppene selvgående herfra og ut økten, men det kan være lurt å ha pause midt i økten - spesielt om elevene



vanligvis har friminutt i perioden. Det er mentalt krevende å animere. Litt frisk luft og aktivitet vil bedre innspurten.



De siste 15 minuttene kan det være artig «å telle ned». Jeg informerer om at det er 15 minutter igjen, 10 minutter igjen, og 5 minutter igjen til filmene skal avsluttes. Bruk gjerne tavla til dette om du har smartboard, slik kan du visualisere dette i tillegg. Det kan være spennende å jobbe under litt press med en deadline, det gjør jo filmskaperne i medie verden.

Når en gruppe signaliserer at de er ferdig kan det være gøy å ta bilde av dem - Stop-Motion bilder. 12 bilder der elevene vinker til kamera. Når filmen vises vil det være en animasjon av dem, og man får avslutningsvis vist at man ikke må bruke LEGO-figurer.

Nå er det filmvisning!

Man kan holde iPaddene opp slik at alle kan se, eller man kan eksportere prosjektene til en filmfil og vise den fra lærerens datamaskin. Det beste er likevel å koble iPaddene direkte på en projektor/ SmartBoard, eventuelt via Airplay. Dette avhenger litt på lærerens tid/ferdighetsnivå. Det viktigste er at klassen/gruppene får vist hverandre hva de har skapt, og at læreren gir dem anledning til selv å fortelle hva som var vanskeligst å få til - og hva de er mest fornøyd med. Filmene kan også vises på en temakveld/ eller foreldremøte. Det er viktig å understreke at denne økten ikke handler om sluttresultatet, men prosessen. Det er derfor avgjørende at pedagogene besøker alle gruppene mens de jobber. Stiller spørsmål og observerer. Gi skryt for evne til problemløsning, samarbeid etc. Kanskje klassen kan få sin egen YouTube-konto? Det er gøy å vise andre hva en driver med, og dette kan også virke motiverende på elevene.

Klassetrinn: 4.klassetrinn	Fag: K&H	Utført på klassetrinn: 4.klasse	ÅR 2016/2017
----------------------------	----------	------------------------------------	-----------------

## FAGBEGREP

- Hel
- Halv
- Kvart
- Brøk
- Animasjon
- Utsnitt
- Komposisjon
- Digitale verktøy
- Funksjon

## VURDERINGSKRITERIER

**Mål for undervisningen er at elevene skal kunne:**

- Kjenne til ulike funksjoner i digital redigering
- Fortelle hva det vil si å animere
- På egen hånd skape en kort animasjonsfilm

## FAGSTOFF

I ressursbasen finner du vedlegg som forklarer bruken av appen Stop Motion Studio (vedlegg 2), i tillegg finnes også en film som kan brukes som innledning til opplegget (vedlegg 1), eller som kort kompetanseheving av lærere knyttet til dette opplegget, slik at en kan gjøre introduksjonen selv.

[www.animasjoniskolen.no](http://www.animasjoniskolen.no) er ei nettside som driftes av Bente Aasheim. Om det er ønskelig å jobbe videre med animasjon i klassen er hennes ressursbank et godt nettsted for å hente inspirasjon. Hun har gitt ut boken "ANIMASJONSbok- en veiledning i å animere med barn" og "Animasjonshefte for barn og ungdom" (klasesett) kan kjøpes via hennes webside, eller ved direkte kontakt. Hun er også administrator for en lukket gruppe på Facebook kalt "Animasjon i skolen".

Bente Aasheim: [bente@animasjoniskolen.vpweb.no](mailto:bente@animasjoniskolen.vpweb.no)

Blogg: [animasjoniskolen.blogspot.com](http://animasjoniskolen.blogspot.com)

Webside: <http://animasjoniskolen.vpweb.no/>

## MULIGHETER

Som nevnt i innledningen, er det enkelt å bruke denne formen for digitale verktøy gjennom hele grunnskolen, fra 1. årstrinn til og med 10. årstrinn. Så snart elevene kan animere er det en uttrykksform som kan brukes i arbeid med mange fag. Å bruke animasjon for å belyse tema som kjærlighet i KRLE, eller vise en plante som vokser i naturfag er bare to av så mange muligheter. Kanskje en scene fra en bok i norskfaget kan være førende for hva elevene skal animere? Fra bok til film er ofte populært. Eller kanskje en historisk hendelse skal gjenskapes fra samfunnsfag?

Andre måter å integrere flere fag på er å legge til musikk og/eller replikker til filmen (her kommer det et opplegg i basen i løpet av året). I musikkfaget skal elevene etter 7.årstrinn *komponere og gjøre*

Klassestrinn: 4.klassestrinn	Fag: K&H	Utført på klassestrinn: 4.klasse	ÅR 2016/2017
------------------------------	----------	-------------------------------------	-----------------

*lydopptak ved hjelp av digitale verktøy* (komponere) noe som åpner opp for at elevene kan videreutvikle animasjonen sin.

Å mestre animasjon for å skape film vil kunne gi mange muligheter. Denne måten å tilnærme seg ulike temaer og fag på vil gi mulighet for dybdelæring, samt at det ofte engasjerer til læring på en helt fantastisk måte.

Til sist vil vi vise til et prosjekt som Stian A. Olsen gjorde med 10. trinnselever, der de animerte Torbjørn Egner-tekster i et tverrfaglig prosjekt mellom musikk, norsk og kunst – og håndverk. De ferdige filmene ble sendt til <http://amandusfestivalen.no/> og klassen dro til Lillehammer og deltok på festivalen.

Lykke til!