

Nekalan koulu, Muotialan toimipiste alkuopetus / luokanopettajat Sinikka Kinnunen ja Jaana Valtonen  
Muotialan päiväkoti esiopetus / lastentarhanopettaja Saija Kokko, Tampere

# Lelukopasta animaatioelokuvaksi

## Animaation tekeminen JPGVideo-ohjelmalla, web-kameralla ja Movie Maker -ohjelmalla



### Tiivistelmä

Tehdään pienryhmissä animaatiota valmiista esineistä (esim. dublo-legot, keijut tai eläimet) kuvaamalla niitä web-kameralla ja muokkaamalla kuvat elokuvamuotoon JPGVideo- ja Movie Maker -ohjelmilla.

### Taustaa

Nekalan koulun Muotialan toimipisteen alkuopetuksen ja Muotialan esiopetuksen yhteistyö on ollut tiivistä sen alusta lähtien vuodesta 2005. Osallistuminen Epun mediareppu -hankkeeseen on antanut puitteet myös tietoteknologiaa käyttävän yhteistyön kehittämiseksi.

Tavoitteena ovat paitsi tietotekniset taidot myös opettajien ja oppilaiden yhteistyötaitojen kehittyminen.



Oppilaat ovat tiedoiltaan ja taidoiltaan eri vaiheissa. Toisella luokalla olevat osaavat lukea ja kirjoittaa ja heillä on mahdollisesti eniten kokemusta tietotekniikan käytöstä. Esiopetuksen oppilaat saattavat olla ensimmäistä kertaa käyttämässä tietoteknisiä välineitä. Yli luokkarajojen tapahtuva työskentely antaa mahdollisuuden tutorointiin ja oppilaiden toinen toiselta oppimiseen. Opettajat oppivat myös toisiltaan ja toiminta on tukenut yhteisopettajuutta. Työmenetelmät ovat osana yhteistoiminnallista oppimista. Syksyllä muodostetut pienryhmät toimivat yhdessä samalla kokoonpanolla läpi lukukauden.

Opettajat ovat luoneet aiemmin kirjalliset ohjeet itselleen animaation työvaiheista, jotka auttavat työskentelyn etenemisessä.

### Tavoitteet

- Animaation tekeminen / juonellisen elokuvan tuottaminen
- mediakasvatus
- sosiaaliset taidot ja yhteistoiminnallisuus
- yhteisopettajuus.

### Oppiaineet

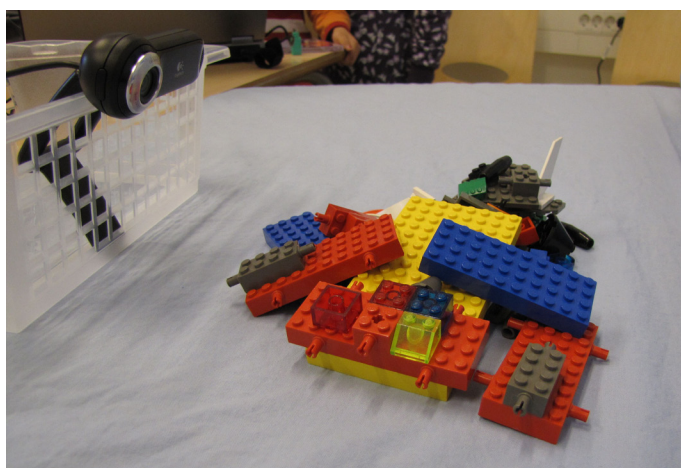
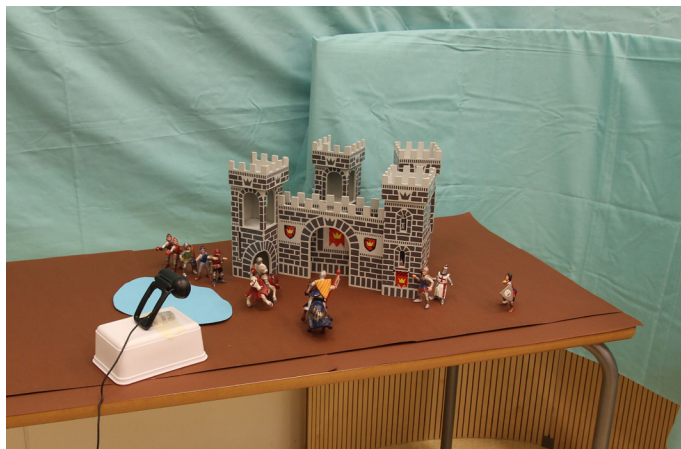
Kuvataide, äidinkieli, tietotekniset taidot

### Ajankäyttö

90–100 min.

### Ennakkovalmistelut

Prosessi alkaa opettajan alkuvalmisteluilla. Opettaja on luonut luokkaan kolme animaatiopistettä, joissa jokaisessa on rakennettu taustaseinä sermeistä ja lakanoista. Elokuvaympäristölle on materiaalia ja animaatioesineet elokuvaa varten.







Pajan toteuttaminen tässä ajassa vaatii oppilaita tietokoneen käyttötaitoja sekä Movie Maker -ohjelman tuntemista.

Ryhmäjako mietitään etukäteen.

### **Resurssit**

Jokaisella pienryhmällä on oma kannettava tietokone ja web-kamera. Koneelle on asennettu JPGVideo-ohjelma ja web-kamera sekä web-kameran oma ohjelmisto. Koneelta löytyy valmiina Movie Maker -ohjelma. Muistitikku tarvitaan elokuvan tallentamiseen.

Animaatioiden hahmoiksi varataan erilaisia leluja, kuten legoja, eläimiä, nukkeja tai ritareita. Taustamateriaaleina voi käyttää erilaisia kankaita, pahveja, mattoja ja lasten leluja.

Opettajapari tai avustajia tarpeen mukaan niin, että jokaisella animaatiopisteellä on mukana yksi aikuinen.

### **Työtavat**

Oppilaat jaetaan neljän tai viiden hengen ryhmiin, joissa on jokaisessa sekä esioppilaita että koululaisia. Yksi pienryhmä toimii omassa animaatiopisteessä apunaan aikuinen.

Paja on hyvä aloittaa katselemalla lasten kanssa lyhyitä animaatioita, jotta lapset ymmärtävät mistä animaatiossa on kyse. Opettaja voi selvittää oppilaille animaatiopajan kulun, jotta lapset saavat käsityksen työprosessin kokonaisuudesta.



Pienryhmät suunnittelevat tarinan tarjolla olevista esineistä ja luovat sille toimintaympäristön. Opettaja voi antaa lapsille ideointivaiheessa myös tietyn teeman, jonka ympärille tarina rakennetaan, esimerkiksi ystävyys tai rohkeus.

Oppilaiden kanssa on hyvä keskustella draamakaaresta: tarinassa täytyy olla alku, keskikohta ja loppu. Alussa henkilöhahmot esitellään: ne elävät tavallista arkea omassa ympäristössään. Tarinan keskikohdassa tapahtuu jokin merkittävä muutos normaaliin (konflikti) ja lopussa tilanne ratkeaa henkilöhahmojen toiminnan seurauksena.

Lapsille jaetaan työroolit: kameran siirtäjä, tavaroiden siirtäjät ja valokuvaaja. Rooleja vaihdetaan työtä tehdessä niin, että kaikki pääsevät kokeilemaan kaikkia työmuotoja.

Aloitetaan animaation kuvaaminen. Valokuvataan web-kameralla ja web-kameran omalla ohjelmistolla animaation kuvat.

Lapsia kannattaa muistuttaa, että hahmoja liikutetaan vain hyvin vähän kerrallaan, jotta liikkeen jatkuvuus toimii. Tämä vaihe vaatii lapsilta pitkäjänteisyyttä. Minuutin animaation tekemiseen tarvitaan yli sata kuvaa!

Kun tarvittava määrä kuvia on otettu, lapset siirtävät kuvat editointiohjelmaan koostaakseen niistä animaation. JPGVideo-ohjelma muuntaa valokuvat videotiedostoksi eli elokuvamuotoon. Tämän jälkeen videotiedosto viedään Movie Maker -ohjelmaan, jossa elokuva voidaan viimeistellä alku- ja lopputeksteillä ja musiikilla tai nauhoittaa elokuvaan omat äänet. Lopuksi valmis työ julkaistaan animaatioelokuvaksi.

Vaihtoehtoisesti koko prosessin voi tehdä myös Movie Maker-ohjelmalla, jolloin web-kameralla otetut kuvat viedään suoraan Movie Maker -ohjelmaan ja koostetaan elokuvaksi.

## Muuta huomioitavaa

Animaatioelokuvan tekeminen sijoittuu kevätkaudelle. Kaikki esi- ja alkuopetuksen oppilaat jaetaan viiteen ryhmään sekaisin yli luokkarajojen. Jokaisessa viidessä ryhmässä on noin 14–15 oppilasta. Animaatiopaja on luontainen jatko syyslukukaudella toteutetulle Elokuva valokuvista Movie Maker -ohjelmalla -mallille.

Animaatio on yksi esi- ja alkuopetuksen yhteisistä pajapäivien toimintaryhmistä. Animaatiopajassa lapset jaetaan vielä kolmeen ryhmään niin, että jokaisessa ryhmässä on neljästä viiteen lasta iältään 6-9 -vuotiaita. Jokaisella pienryhmällä on apunaan oma aikuinen (lastentarhanopettaja, luokanopettaja tai avustaja). Jokainen pienryhmä tekee aikuisen ohjauksessa animaation omaan tahtiinsa. Opettajat voivat olla helposti toistensa tukena oppitunnin aikana.

Opettajat arvioivat pajatyöskentelyn toimivuutta ja lasten yhteistoiminnallisuutta. Lapset antavat kommentteja animaation tekemisestä yleisesti – mikä oli mukavaa ja mikä oli haastavaa.

Animaatiopajan voi toteuttaa myös itse tehdyillä hahmoilla ja taustoilla. Hahmoja voi tehdä itse esimerkiksi pahvista, kankaasta, savesta, muoviluvahasta tai virkkaamalla. Samoin voi tehdä taustojen ja tapahtumaympäristön kanssa. Kolmiulotteisen tapahtumapainon saa tehtyä esimerkiksi sisustamalla pahvilaatista talon.

