

## OPETTAJAN OHJE

<b>AIHE:</b> Animaatio	<b>LAITE:</b> iPad
<b>LUOKKA-ASTE:</b> 2	<b>SOVELLUS:</b> Animaatiosovellus (esim. StopMotion)
<b>KALENTERIN KOHTA:</b> 12	<b>LYHYT KUVAUS:</b> Suunnitellaan ja toteutetaan animaatio sovitusta aiheesta. Lisätään animaatioon omia ääniä.
<b>AIKATAULUEHDOTUS:</b> 3-4 oppituntia	
<b>OPPIAINEET:</b> äidinkieli ja kuvataide	

### Digitaitokalenterin kohta 12

Keskustellaan elokuvien ja pelien hahmoista. Suunnitellaan ja toteutetaan animaation keinoin oma tarina tai omien leluhahmojen seikkailu yhdessä sovitusta aiheesta (esim. StopMotion, Toontastic, Puppet Pals). Keksitään animaatioon otsikko sekä lisätään siihen ääntä ja puhetta.

### Pedagogiset vinkit

Tässä kokonaisuudessa oppilaat tekevät animaation suunnittelemansa juonen avulla. Mikäli kirjoittaminen tuottaa oppilaalle haasteita, voi suunnitelman toteuttaa hyvin myös esimerkiksi vähintään kolmen ruudun sarjakuvana. Suunnitelma voidaan tehdä joko yksin tai parin kanssa. Kuitenkin samalla kokoonpanolla, millä kuvaaminen tapahtuu. Lopuksi oppilaiden tuottamat animaatiot kannattaa katsoa yhdessä, mikä nostaa esiin oppilaiden luovan työn tuloksen myös muulle luokalle.

### Keskeiset käsitteet

#### JUONI

Tarinassa on selkeä alku, keskikohtana jokin jännittävä tai yllättävä tapahtuma ja selkeä lopetus.

#### ANIMAATIO

Animaatiossa tuotetaan sarja kuvia, missä jokaisen kuvan välillä hahmo tai objekti liikkuu vähän. Lopputuloksena syntyy useita kuvia, jotka tietokone yhdistää ja toistaa peräkkäin.

Näin syntyy efekti, että kuvattu hahmo liikkuu. Kuuluisia nykypäivän muovailuvahaa animaatioita ovat muun muassa Wallace & Gromit ja Late Lammas. Nukkeanimaatioista kuuluisia ovat muun muassa Puuha Pete sekä Postimies Pate. Täysin tietokoneella toteutettuja animaatioita ovat taas esimerkiksi Disneyn ja Pixarin piirroselokuvat.

## EDITOINTI

Animaation kuvaamisen jälkeen video tarvitsee usein editointia. Editointi tarkoittaa kuvatun videon muokkaamista. Editointi voi tapahtua joko kuvausohjelmalla tai jollakin erillisellä ohjelmalla.

Editoinnilla voi muun muassa:

- Lisätä ääntä
- Lisätä tai vähentää videon nopeutta
- Leikata videosta turhia kohtia pois

## Työskentelyohjeet

### AIKATAULUEHDOTUS

PowerPoint, video ja animaation suunnittelu 1 oppitunti

Oman animaation kuvaaminen 1-2 oppituntia

Animaatioiden katsominen yhdessä 1 oppituntia

### TYÖSKENTELYJÄRJESTYS

#### 1. Katsotaan yhdessä PowerPointista kaksi ensimmäistä diaa.

Yksinkertaisimmillaan animaatio voi olla post-it -lappuja, joille on piirretty juokseva tikku-ukko. Lappupinoa nopeasti pläräämällä näyttää, että hahmo liikkuu. Animaatio toimii samalla tavalla. Useita kuvia toistetaan peräkkäin nopeasti, mutta toistamisen tekee tietokone. Animaatioita löytyy lasten maailmasta useita erilaisia.



## ERILAISIA ANIMAATIOITA

- Muovailuvaha-animaatiot, kuten Wallace ja Gromit
- Nukkeanimaatiot, kuten Nalle Luppakorva
- Tietokoneella toteutetut, kuten Disneyn ja Pixarin elokuvat

Mitä animaatio-ohjelmia sinulle tulee mieleen?

Muovailuvaha-animaatioista kuuluisimpia ovat varmasti englantilaiset Late Lammas ja Wallace & Gromit. Nukkeanimaatioista Postimies Pate ja Puuha Pete ovat monelle tuttuja. Oppilailta voi kartoittaa, mitä kaikkia animaatioita heille tulee mieleen. Näin he yhdistävät konkreettisesti animaation käsitteen nyt käsiteltävään asiaan.

## 2. Katsotaan opetusvideo

## 3. Käydään yhdessä läpi PowerPointissa olevat opetusvideoon liittyvät kysymykset

Tästä osiosta alkavat opetusvideoon liittyvät väittämät, jotka ovat joko totta tai tarua. Väittämät voi käydä läpi esimerkiksi peukkuäänestyksellä, jolloin mahdollisimman moni saa mielipiteensä kuuluviin. Väittämän oikea vastaus on hyvä vielä käydä lyhyesti perusteluineen läpi sen jälkeen, kun oppilaat ovat saaneet esittää siitä oman mielipiteensä.

## TOTTA VAI TARUA?

Animaatio on mahdollista kuvata sekä sisällä että ulkona.

### TOTTA

Ulkona kuvattaessa on syytä huolehtia, ettei kuvausväline likaannu tai kastu. Myös akun varaus kannattaa olla korkea.

## TOTTA VAI TARUA?

Animaatio voidaan kuvata esimerkiksi iPadilla.

### TOTTA

Android/iOS -alustoille on saatavilla ilmaisia ja maksullisia animointiohjelmia

## TOTTA VAI TARUA?

Ei häiritse, jos animaatiossa näkyy oma käsi.

### TARUA

Animaation kuvaushetkellä kuvattu oma käsi näkyy myös lopputuloksessa. Tämä näkyy hyvin opastusvideolla.

## TOTTA VAI TARUA?

Animaatiota kuvatessa saa kuvata välillä myös kavereita.

### TARUA

Jos oppitunnilla kuvataan, on tärkeää sopia erikseen, mihin kuvia voidaan käyttää ja saako niitä julkaista ja jakaa muille. Kenestäkään otettua kuvaa tai videota ei pidä julkaista ilman lupaa.

## TOTTA VAI TARUA?

Animaatiota kuvatessa taustan on hyvä pysyä liikkumattomana.

### TOTTA

Liikkumaton tausta tekee animaation katsomisesta miellyttävämpää.

## 4. Animaation suunnittelu

Oppilaiden tehtävänä on suunnitella lyhyt juoni, jonka avulla kuvaaminen on helpompaa.

### OMAN ANIMAATION SUUNNITTELU

Mieti kuka voisi seikkailla sinun tarinassasi?

Missä paikassa tarina tapahtuu?

Mistä tarinasi alkaa ja mihin se loppuisi?

He voivat kuvata joko muoviluvahahahmoja, paperista tehtyjä hahmoja tai esimerkiksi omia lempileluja. Oppilaat miettivät, kuka heidän tarinansa päähenkilö on.

Oppilaat kirjoittavat kokonaisilla virkkeillä lyhyen juonen kuvauksen, eli mistä heidän

**SUUNNITELMAN TOTEUTTAMINEN**

- Kirjoita lyhyesti kuka tarinassasi seikkalee ja missä hän seikkalee.
- Kirjoita mistä tarinasi alkaa. Sen jälkeen kirjoita lyhyesti mitä jännittävää alun jälkeen voisi tapahtua. Kirjoita lopuksi vielä mihin tarinasi päättyy.
- Vaihtoehtoisesti voit myös piirtää suunnitelman tarinastasi sarjakuvana.
- Näytä suunnitelmasi opettajalle. Kun se on hyväksytty, voit alkaa kuvaamaan!



tarinansa alkaa, mitä jännittävää siinä tapahtuu ja mihin se päättyy.

Helpoin tapa siirtää animaatio pois iPadista on jakaa se opettajalle joko AirDropilla tai siirtää pilvipalveluun. Ohjeet tähän löytyvät erillisestä tiedostosta.

## Työskentelyohjeet oppilaille

Oppilaille tarkoitetut ohjeet löytyvät erillisestä esitysmateriaalista.

## Oheismateriaalit ja linkit

**Nettilinkki** Kulttuuritehdas Vernissa: Tohtori Markkasen nukkeanimaatio-opas