

OPETTAJAN OHJE

AIHE: Animaatio	LAITE: Tablet-tietokone (iPad)
LUOKKA-ASTE: 3	SOVELLUKSET: Animaatiosovellus (esim. StopMotion)
KALENTERIN KOHTA: 25	LYHYT KUVAUS: Suunnitellaan juonellinen kertomus, missä on vuoropuhelua. Kertomuksen pohjalta toteutetaan vuoropuhelua sisältävä animaatio.
AIKATAULUEHDOTUS: 4–6 oppituntia	
OPPIAINEET: Äidinkieli ja kuvataide	

Digitaitokalenterin kohta 25

Harjoitellaan juonellisen tarinan kertomista digitaalisesti. Suunnitellaan juonen kulku ja hahmojen erilaiset roolit. Toteutetaan suunnitelmat animaation keinoin (esim. iMotion, StopMotion, Puppet Pals, Toontastic).

Pedagogiset vinkit

Tämä kokonaisuus koostuu kahdesta osiosta. Ensimmäinen osio käsittelee vuoropuhelun kirjoittamista kieliopin ja harjoitusten kautta. Harjoitukset on linkitetty satuihin ja työskentelyohjeet-kohdassa on apukysymyksiä opettajalle.

Animaatio on kätevä tapa tuoda esiin oppilaiden luovuus kuvallisessa muodossa. Animaation käsikirjoitukseksi sopii hyvin äidinkielen oppitunnilla kirjoitettu tarina, missä on hahmojen välistä vuoropuhelua. Äidinkielen lisäksi aiheena voivat olla myös esimerkiksi kaveritaidot tai ympäristöopin sisällöt. Kunhan animaatiolla on selkeä juoni sekä henkilöiden välistä vuoropuhelua.

Lopuksi oppilaiden tuottamat animaatiot kannattaa katsoa yhdessä, mikä nostaa esiin oppilaiden luovan työn tuloksen myös muulle luokalle.

Keskeiset käsitteet

JUONI

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

VUOROPUHELU

Vuoropuhelussa tarinan henkilöt keskustelevat keskenään. Kirjoitetussa muodossa vuoropuhelulle on omat sääntönsä, kuten vuorosana ja johtolause.

ANIMAATIO

Animaatiossa tuotetaan sarja kuvia, missä jokaisen kuvan välillä hahmo tai objekti liikkuu vähän. Lopputuloksena syntyy useita kuvia, mitkä tietokone yhdistää ja toistaa peräkkäin. Näin syntyy efekti, että juuri 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 kuvattun 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:

Oppilaille suunnatun tarinan kirjoittamista käsittelevän esityspohjan läpikäyminen yhdessä ja oman tarinan kirjoittaminen 1–2 oppituntia

Oppilaille suunnatun animaation kuvaamista käsittelevän esityspohjan läpikäyminen yhdessä, videon katsominen ja kuvauspaikan valmistelu 1 oppitunti

Oman animaation kuvaaminen 1-2 oppituntia

Esitysten katsominen yhdessä 1 oppitunti

Oppituntia varten laadittuun esityspohjaan sekä videoon on koottu keskeiset käsitteet, kuvat ja tehtävät. Kannattaa katsoa ensiksi oppilaille tarkoitettu esityspohja tarinan kirjoittamisesta. Tämä pohja sisältää opastuksen vuorosanaviivan ja johtolauseen käyttöön. Siinä opastetaan myös kirjoittamaan juonellinen kertomus. Käytännön toteutukseen liittyvän esityspohjan voi katsoa tämän jälkeen. Esityspohjien jälkeen kannattaa katsoa opetusvideo, missä on käytännön vinkkejä animaation toteuttamiseen.

Työskentelyohjeet oppilaille

1. Käsikirjoituksen tekeminen



**ANIMAATIO
KERTOMUKSEN
POHJALTA**

Tässä kokonaisuudessa harjoittelet suunnittelemaan ja kirjoittamaan oman tarinan.

Tärkeänä asiana korostuu tarinan juoni sekä vuoropuhelu. Lopuksi kirjoittamasi tarina toimii animaatioksi käsikirjoituksena.

Animaatio kuvataan iPadilla ja siihen apuna toimii ohjevideo.

Keskustellaan tarinankirjoittamisen ja animaation kuvaamisen välisestä yhteydestä.



VUOROPUHELU

Tarinoissa päähenkilöt käyvät usein keskustelua muiden henkilöiden kanssa. Kirjoitetussa tarinassa henkilön puhumista ilmaistaan vuorosanaviivalla.

Avataan vuoropuhelun käsitettä. Kirjoitetussa tekstissä vuoropuhelu näkyy ja lukijan on tärkeää tietää, kuka henkilöistä puhuu.

VUOROPUHELU

- Johtolause: Kertoo kuka sanoo ja millä tavalla hän ilmaisee asiansa.
- Vuorosana: Kertoo mitä tarinan henkilö sanoo. Voidaan ilmaista vuorosanaviivalla.

Esimerkiksi:

Herra Koira kysyy: johtolause
- Milloinka on ruoka-aika? vuorosana

Käydään läpi vuoropuhelun keskeisiä osia kirjoittamisessa: vuorosana sekä johtolause.

OMIA ESIMERKKEJÄ

Minkälaisia esimerkkejä keksit, missä käytät johtolauseita ja vuorosanaa?

Kirjoita itsellesi keskustelu, missä kaksi henkilöä sanovat toisilleen molemmat kolme vuorosanaa. Muista myös johtolauseet.



Oppilaiden tehtävänä on keksiä itse omia vuorosanoja, jotka sisältävät johtolauseen. Vuorosanassa on tärkeää muistaa vuorosanaviiva. Oppilaat voivat kirjoittaa lauseet itsellensä vihkoihin. He voivat myös valita dian henkilöistä kaksi, jotka keskustelevat keskenään.

OMAN KERTOMUKSEN SUUNNITTELU

Hyvä kertomus on hyvin suunniteltu kokonaisuus. Kertomuksesta löytyvät päähenkilöt ja juonessa on selkeä alku, jännittävä tai yllättävä tilanne sekä lopetus.

alku

jännittävä
tapahtuma

lopetus

Käydään läpi kertomuksen tyypillinen juonenkulku: alku -> tarinan jännittävä tapahtuma -> loppu.

KERTOMUKSEN HENKILÖT

Keitä henkilöitä tarinassasi seikkailee? Ovatko he kenties sankareita vai tavallisia ihmisiä? Ovatko he kenties taikavoimia omaväisiä eläimiä?

Mitä satuhahmoja muistat kirjoista tai elokuvista ja miten kuvaaisit heitä?



Pohditaan, kuka on tarinan päähenkilö. Mistä aiheesta oppilas haluaisi tehdä kertomuksen? Olisiko se kauhutarina mörköineen vai esimerkiksi tarina kiltistä ritarista?

KERTOMUKSEN ALKU



Mieti kuinka kertomuksesi alkaa. Mitä kertomuksen alussa tapahtuu? Tarinoissa on usein kuuluisia alkulauseita kuten "Olipa kerran..."



Mitä muita aloituslauseita tiedät?

Pohditaan kertomuksen juonen tyypillistä alkua. Minkälainen alkutilanne oppilaan tarinassa voisi olla? Pohtikaa oppilaiden kanssa mitä erilaisia aloitusreplikkejä he muistavat saduista.

YLLÄTTÄVÄ KOHTA

Mitä yllättävää tarinasi päähenkilöille tapahtuu?

Tarinan alun jälkeen juonessa on usein yllättävä tai jännittävä tilanne, mihin päähenkilö ajautuu. Oppilaat voivat suunnitella, mikä se olisi heidän tarinassaan.

TARINAN LOPPU

Kuinka kertomuksesi loppuu?
Onko kertomuksellasi kenties opetus, kuten

- Paha saa palkkansa
- Hyvyys palkitaan
- Älä luota tuntemattomaan
- Ei saa valehdella

Mieti omaa suosikkisatuaasi. Onko sillä mahdollisesti jokin opetus?

Tähän päättyy tarinan käsikirjoittaminen ja suunnitteluosuus. Dia käsittelee tarinoiden opetuksia. Oppilaat voivat pohtia omia suosikkitarinoitaan. Mikä niissä on opetuksena? Voitte käydä myös yhteistä pohdintaa kuuluisista saduista, kuten esimerkiksi Punahilkka ja Prinsessa Ruusunen.

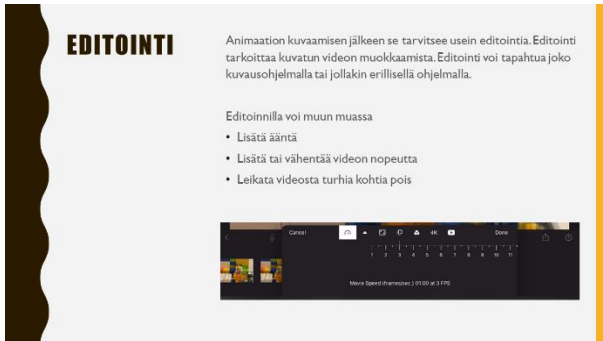
2. Animaation kuvaaminen



Jos yhdistät animaation kuvaamisen johonkin muuhun juonelliseen kirjoittamiseen ja olette oppilaiden kanssa kirjoittaneet vuoropuhelua sisältävän tarinan, voitte aloittaa suoraan tästä.



Animaation toimintaperiaate.



Pohditaan, mitä videon editointi käytännössä tarkoittaa.

3. Katsotaan oppilaille suunnattu ohjevideo.

4. Kysymyksiä esitysmateriaalin ja videon pohjalta

Väittämät ovat joko totta tai tarua. Tämän osion voi käydä läpi esimerkiksi peukkuäänestyksellä, niin mahdollisimman moni saa mielipiteensä kuuluviin. Väittämän oikea vastaus on hyvä vielä käydä lyhyesti perusteluineen läpi, kun oppilaat ovat saaneet esittää siitä oman mielipiteensä.

KYSYMYKSIÄ VIDEON JA OHJEIDEN POHJALTA

Editoimisella tarkoitetaan videon muokkaamista kuvaamisen jälkeen.

Totta vai tarua?

TOTTA

Kuvattua materiaalia pystytään editoimaan eli siitä voidaan esimerkiksi poistaa tai siihen voidaan lisätä kuvaa ja ääntä.

KYSYMYKSIÄ VIDEON JA OHJEIDEN POHJALTA

Animaatio on kätevä kuvata esimerkiksi iPadilla.

Totta vai tarua?

TOTTA

Android/iOS -alustoille on saatavilla ilmaisia ja maksullisia animointiohjelmia. Tablettitietokone on myös kätevä pienen kokonsa ansiosta, koska se liikkuu hyvin mukana.

KYSYMYKSIÄ VIDEON JA OHJEIDEN POHJALTA

Kuvatessa ei haittaa, vaikka kamera heiluisi.

Totta vai tarua?

TARUA

Kamera kannattaa pitää mahdollisimman vakaana ja tukea se esimerkiksi jalustalla tai jollakin raskaalla esineellä.

KYSYMYKSIÄ VIDEON JA OHJEIDEN POHJALTA

Kuvatessa ei haittaa, vaikka taustalla näkyisi luokkakaveri.
Totta vai tarua?

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.

KYSYMYKSIÄ VIDEOSTA

1

Mihin eri paikkoihin esimerkkivideon tapahtumat sijoittuivat?

2

Keitä hahmoja videolla esiintyi?

3

Mistä pystyit päättämään kuka videolla milloinkin puhui?

Kootaan yhteen juonen suunnittelu sekä vuoropuhelun näkyminen itse animaatiossa. Se konkretisoi teorian käytäntöön.

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

Kirjavinkki

Kulttuuritehdas Vernissa: Tohtori Markkasen nukkeanimaatio-opas