



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT
SIRIKT 2008



Oblikovanje digitalnih animacij

Marlenka Drevenšek

Osnovna šola Štore

marlenka.drevensek@guest.arnes.si

SIRIKT 2008, 17.4.2008



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



LIKOVNA PEDAGOGIKA IN IKT

1 ODPRTOST LIKOVNE PEDAGOGIKE DO USTVARJALNEGA DELA

1.1 Pomembna lastnost likovne pedagogike je, da omogoča odprtost do različnih konceptov in idej, njihovo nenehno rast in spreminjanje. Digitalne animacije z neizmerno močjo vizualnih podob, barvno intenzivne, izvirne, skupaj z glasbo ustvarjajo globoko občutene in izrazne podobe.

1.2 Nove oblike ustvarjalnega dela se danes kažejo tudi v novih medijih, zato je potrebno, da se likovna vzgoja preizkusi tudi v sodobnih vizualnih medijih.

1.3 Učencem je potrebno omogočiti, da bodo v večji meri kot sedaj spoznavali računalniško grafiko, digitalno fotografijo in vizualno animacijo.

Na ta način bodo spoznali vizualni jezik.



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



2 Digitalne animacije

Digitalne animacije z neizmerno močjo vizualnih podob, barvno intenzivne, izvirne, skupaj z glasbo ustvarjajo globoko občutene in izrazne podobe.

2.1 Učencem omogočajo izražati svoje misli, čustva v izbrani vsebini, ki jo predstavijo vidno in slušno. Glasba, kretnja, gibanje, v povezavi s sliko, omogočajo nov način multimedijskega izražanja, ki krepi multiliterarnost.

2.2 Predstavljajo alternativo pripovedovanju zgodb, ki smo jih vajeni že iz preteklosti. Učenci oblikujejo zaključeno celoto, ki izraža njihov pogled na svet s pomočjo vizualnega jezika jim omogočajo kritično razmišljanje.



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT **SIRIKT 2008**



2.3 Oblikovanje digitalnih animacij pomeni, ne le spoznavanje računalniške tehnologije, sposobnosti vizualnega, kritičnega izražanja, temveč omogoča predstavitev pred širokim občinstvom.

2.4 Učencem omogočajo večjo fleksibilnost v izražanju svojih idej, s pomočjo vizualnega jezika spoznavajo uporabo digitalne tehnologije in se na specifičen način navajajo na večjo vključenost v današnjo družbo.



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



3 OBLIKOVANJE SCENARIJA

Učenci pripravijo scenarij za digitalno in literarno obravnavo gradiva. Spoznavajo cilj, komu je zgodba namenjena, kakšne značajske lastnosti imajo glavne osebe, kako se bo zgodba odvijala.

3.1 Na začetku je potrebno pripraviti skico za animacijsko obdelavo.

3.2 Določiti je treba filmske kadre/uokvirjene slike in sestaviti dogodke/sekvence.

3.3 Učenci morajo vključiti elemente, ki spodbujajo domišljijo (fotografije, likovna dela, digitalne grafike, tekst, zvok (glasbo), vizualne prehode in posebne efekte.

3.4 Poiskati morajo ključne faze, ki vizualno podpirajo dogodke v zgodbi. Vizualni prehodi in efekti morajo biti dodani s premislekom, da podpirajo vsebino zgodbe.



Evropski
Socialni
sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za izobraževanje, znanost in tehnologijo.



4 MULTIMEDIJSKA OBDELAVA

Učenci morajo pri delu usklajevati številne medije in jih povezati v novo celoto. Obdelava poteka s pomočjo računalnikov, ki imajo dostop do svetovnega spleta, zvočnike in mikrofone.

4.1 Za računalnike z opremo Windows XP uporabijo prostokodne verzije programov za snemanje filmov.

4.2 Pomembno je, da digitalne animacije lahko pokažejo širši javnosti s pomočjo interneta. Učenci se morajo strinjati z objavo zgodbe v digitalni obliki.



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



5. PRIČAKOVANJA UČITELJA

Uspešna digitalna animacija mora vsebovati tako hitre, dinamične, kakor počasne in lirične elemente. Mehanično lepljenje, kopiranje od soseda lahko popolnoma ohromi animacijo.

5.1 Dobra digitalna animacija mora imeti pravo razmerje med fotografijami, zvokom, videom, tekstom in efekti. Vse se mora podrežati vsebini.

5.2 Dramatični poudarki zgodbe so tam kjer zgodba razpada, se spreminja, prikazuje akcijo. Umirjeni, bolj negibni vizualizirani deli zgodbe, izražajo nežnost, od gledalca pričakujejo





6. VREDNOTENJE

Animacije naj bodo predstavljene na šolski spletni strani, da jih lahko vidi, kritizira in se iz njih uči čim širša publika. Objava omogoča učencem, da spremljajo svoj napredek. Z ustvarjanjem digitalnih animacij mladi razvijajo večjo vizualno občutljivost, domišljijo in kritično izražanje mnenj. Tako se navajajo na kritični dialog in si postopoma oblikujejo svoj osebni slog.

6.1 Učenci jih vrednotijo po ustvarjalnosti (ali je zgodba estetsko in umetniško zanimiva, enkratna, neponovljiva), po kohezivnosti (ali jo podpirajo vsi mediji enakovredno), uspešnosti (ali je prepričljiva in kako pritegne gledalca) in po pomenu (izobraževalnem, informativnem, kritičnem...).



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.