

**PSARO
LOCO**

MEDIA LITERACY PROJECT | LABS

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΚΙΤ
ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ
STOP MOTION

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

ΣΕΛ. 4

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΣΕΛ. 4

Ορισμός του όρου animation - Πρώιμη κινούμενη εικόνα

ΣΕΛ. 6

Stop Motion: Σύντομο ιστορικό

ΣΕΛ. 8

STOP MOTION ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

ΣΕΛ. 8

Χρήση κινούμενων εικόνων stop-motion για τη διδασκαλία στοιχειωδών εννοιών

ΣΕΛ. 9

Πώς τα κινούμενα σχέδια βοηθούν τα παιδιά με ειδικές ανάγκες;

ΣΕΛ. 9

Stop Motion στο σχολείο και στο πρόγραμμα σπουδών

ΣΕΛ. 10

ΟΔΗΓΟΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟ STOP MOTION ANIMATION ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

ΣΕΛ. 10

Βήμα 1: Ανταλλαγή Ιδεών - Η Ιστορία

ΣΕΛ. 12

Βήμα 2: Storyboard

ΣΕΛ. 13

Βήμα 3: Κατασκευάζοντας

ΣΕΛ. 15

Βήμα 4: Κινούμενη εικόνα - Βήμα 5: Εξαγωγή



Φωτογραφία από την πολυβραβευμένη ταινία HEATWAVE (2019) του Φωκίων Ξένος

Ορισμός του όρου animation

Προέρχεται από την λατινική λέξη «anima» (ψυχή). Το αγγλικό ρήμα «animate» (παράγωγη λέξη είναι και ο όρος «animation») στα ελληνικά έχει την έννοια του 'εμψυχώνω', 'ζωντανεύω' και ειδικά στην περίπτωση αυτή 'δίνω ζωή στην κίνηση'.

Είναι η ταχεία προβολή μιας σειράς εικόνων ή θέσεων ενός μοντέλου, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης(μετείκασμα). Μετείκασμα είναι το φαινόμενο σύμφωνα με το οποίο μια εικόνα παραμένει στον αμφιβληστροειδή περίπου για 1/16 του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνιση της πηγής, κάτι που συντελεί στο να δούμε κίνηση.

Αρα η τεχνική του animation είναι η δημιουργία κίνησης μέσα από συνεχείς στατικές εικόνες με την κατάλληλη ψηφιακή επεξεργασία και την προσθήκη ανθρώπινης φωνής και ήχου περιβάλλοντος.

Ουσιαστικά **δημιουργείται στον θεατή η ψευδαίσθηση μιας κινούμενης εικόνας, ενώ στην πραγματικότητα πρόκειται για φωτογραφίες που διαδέχονται η μία την άλλη.**

Πρώιμη κινούμενη εικόνα

Πώς λειτουργεί

Η κινούμενη εικόνα δημιουργεί την εντύπωση της κίνησης μέσα από μια οπτική ψευδαίσθηση που αναφέρεται ως η «Εμμονή της Όρασης». Το μάτι διατηρεί μια εικόνα για ένα κλάσμα του δευτερολέπτου αφού έχει πραγματικά εμφανιστεί. Η κινούμενη εικόνα λειτουργεί παρουσιάζοντας ελαφρώς διαφορετικές εικόνες σε γρήγορη διαδοχή, με την επιμονή της όρασης να καλύπτει το κενό μεταξύ κάθε εικόνας και να επιτρέπει την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Τον 19ο αιώνα, αυτό το φαινόμενο χρησιμοποιήθηκε σε πολλά παιδικά παιχνίδια με τα οποία ορισμένοι μαθητές μπορεί να είναι ακόμα εξοικειωμένοι.

Θαυματροπές (Thaumatropes)

Δημοφιλής από τον John A. Paris το 1824, τα thaumatropes λειτουργούν παρουσιάζοντας δύο ξεχωριστές εικόνες στο μπροστινό και πίσω μέρος ενός κομματιού κάρτας με κορδόνια προσαρτημένα σε κάθε πλευρά. Όταν η κάρτα περιστρέφεται γρήγορα χρησιμοποιώντας τη συμβολοσειρά, οι δύο εικόνες εμφανίζονται διαδοχικά, δίνοντας την ψευδαίσθηση μιας εικόνας.

Χρησιμοποιήστε τα φύλλα εργασίας στις σελίδες 17 - 18 για να βοηθήσετε την τάξη να κατανοήσει πώς λειτουργούν και να δημιουργήσετε τα δικά σας.



Μουτοσκόπια (Mutoscopes)

Τα μουτοσκόπια κατασκευάστηκαν μεταξύ 1895 και 1909. Για να επιτευχθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης, μια σειρά ελαφρώς τροποποιημένων εικόνων τοποθετήθηκαν σε έναν κυκλικό πυρήνα (λίγο σαν ένα filofax) και στη συνέχεια γύρισαν γρήγορα χρησιμοποιώντας μια λαβή ή έναν στροφαλοφόρο άξονα. Τα μουτοσκόπια λειτουργούσαν με κερματοδέκτη, ο θεατής έβαζε τα χρήματά τους και στη συνέχεια έστρεφε έναν στροφαλοφόρο άξονα για να δει την κινούμενη εικόνα.

Βιβλία κίνησης (Flick books)

Τα βιβλία Flick εφευρέθηκαν στο δεύτερο μισό του 19ου αιώνα και πιστεύεται ότι το πρώτο βιβλίο ταινίας δημιουργήθηκε από τον John Barnes Linnett το 1868. Τα βιβλία κίνησης χρησιμοποιούν την επιμονή της όρασης με παρόμοιο τρόπο με τα μουτοσκόπια για να ξεγελάσουν το μάτι στην αντιληπτή κίνηση. Τα βιβλία κίνησης είναι ουσιαστικά μια συλλογή ελαφρώς τροποποιημένων εικόνων που συνδέονται στο ένα άκρο για να επιτρέψουν στο χρήστη να κινεί τις εικόνες με το χέρι, βλέποντας τις εικόνες σε γρήγορη διαδοχή και δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης. Χρησιμοποιήστε το πρότυπο βιβλίου Flick στη σελίδα 19 για να βοηθήσετε την τάξη να δημιουργήσει τα δικά της βιβλία κίνησης.

Ζωότροπα (Zoetropes)

Τα Zoetropes εφευρέθηκαν επίσης τον 19ο αιώνα και χρησιμοποιούν την επιμονή της όρασης για να ξεγελάσουν το μάτι στην αντιληπτή κίνηση. Ένα zoetrope είναι ένα κυλινδρικό τύμπανο με σχισμές κομμένες στα πλάγια. Στο εσωτερικό του τυμπάνου υπάρχουν μια σειρά ελαφρώς διαφορετικών εικόνων, οπότε όταν το τύμπανο περιστρέφεται, ο θεατής κοιτάζει μέσα από τις σχισμές για να δει την κινούμενη κίνηση. Η εφεύρεση του zoetrope πιστώνεται στον William George Horner το 1884, αν και μια ποικιλία από zoetropes που χρησιμοποιούν μια παρόμοια αρχή πιστεύεται ότι έχουν δημιουργηθεί στην Κίνα γύρω στο 100 π.Χ.

Stop Motion: Σύντομο ιστορικό

Γνωρίζατε επίσης ότι το stop motion animation ή η τέχνη της κίνησης αντικειμένων μετακινώντας ελάχιστα μεταξύ μεμονωμένων φωτογραφικών λήψεων είναι στην πραγματικότητα το παλαιότερο στυλ κινούμενων σχεδίων σε φιλμ; Έχει μακρά ιστορία με πολλούς διαφορετικούς τύπους αντικειμένων και ειδικών. Πριν ξεκινήσετε τη δική σας ταινία stop motion διαβάστε για την ιστορία του και τα ορόσημα στην ανάπτυξη αυτού του στυλ κινούμενων σχεδίων.

Οι πρώτες μέρες του stop motion

Η ιστορία του stop motion είναι σχεδόν όσο και αυτή της ίδιας της ταινίας. Η πρώτη ταινία stop motion που παρήχθη ήταν το Τσίρκο Humpty Dumpty του 1898, μια ταινία μικρού μήκους που γυρίστηκε χρησιμοποιώντας κούκλες για να προσομοιώσει τις κινήσεις των ακροβατών τσίρκου. Δυστυχώς, αυτή είναι μια χαμένη ταινία και δεν έχουν ανακτηθεί επαληθευμένες φωτογραφίες ή μέρη της ταινίας. Μια από τις πρώτες ταινίες stop motion που επιβιώνουν είναι του 1902 σε ένα κατάστημα αρτοποιίας, το οποίο χρησιμοποιεί μια έκδοση «σκίτσου αστραπής» του claymation για να κινεί ένα πρόσωπο που γίνεται από τη ζύμη. Ένας σημαντικός καλλιτέχνης ήταν ο Wladyslaw Starewicz, του οποίου τα πρώιμα έργα stop motion όπως «η Μάχη των Σκαθαριών και Ελαφιών» και «το Μυρμήγκι και η Ακρίδα» χαρακτηρίζαν νεκρά έντομα με σκελετούς συρματοσχοινίου που δρούσαν σε δραματικές συνομοσίες. Αν και τα μικρού μήκους stop motion ήταν δημοφιλή καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του 1910 θα χρειαζόταν να περάσει καιρός -μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1920 - για αυτό που σήμερα θεωρούμε κινηματογραφικές ταινίες stop motion.

Stop motion και ταινία ζωντανής δράσης (Live Action Film)

Η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους που έκανε εκτεταμένη χρήση της κινούμενης εικόνας stop motion ήταν το "The Lost World" (ο Χαμένος Κόσμος) του 1925. Μια προσαρμογή της περιπέτειας «Arthur Conan Doyle» (1912) για τους εξερευνητές που βρίσκουν ένα οροπέδιο γεμάτο δεινόσαυρους στη Νότια Αμερική, η ταινία ήταν αξιοσημείωτη για το γεγονός ότι έκανε εκτεταμένη χρήση μοντέλων stop motion για να δημιουργήσει τους πιο ζωντανούς δεινόσαυρους σε φιλμ εκείνη την εποχή. Οι δεινόσαυροι έκαναν τέτοια εντύπωση στο κοινό που ο δημιουργός τους, Willis O'Brien, εργάστηκε σε μια άλλη ταινία ορόσημο, το King Kong του 1933. Αυτή η ταινία έθεσε το πρότυπο κάθε γιγαντιαίας ταινίας τεράτων που θα ακολουθήσει αλλά η υπέροχη κίνηση του Kong ήταν αυτό που έμεινε στη φαντασία του κοινού εμπνέοντας πολλά νέα ταλέντα να μπουν στο πεδίο του stop motion.

Ένας από αυτούς τους νέους δημιουργούς ήταν ο Ray Harryhausen, ένας animator stop motion που είχε μια καριέρα δεκαετιών και εργάστηκε σε μερικές από τις πιο αξιοσημείωτες ταινίες επιστημονικής φαντασίας stop motion. Ξεκινώντας από το Mighty Joe Young το 1949 ο Harryhausen εργάστηκε σε πολλές δημοφιλείς ταινίες επιστημονικής φαντασίας, δημιουργώντας εξωγήινους, προϊστορικά πλάσματα και μυθικά θηρία σε πολλές ταινίες. Τελικά αποσύρθηκε μετά την ολοκλήρωση των εργασιών για τη "Σύγκρουση των Τιτάνων" του 1981. Τα πλάσματα του Harryhausen ξεχώρισαν για την απίστευτη άρθρωση τους, που ονομάζεται Dynamation, που τους επέτρεψε να αναμιχθούν καλά με ζωντανά πλάνα δράσης και ιδιόμορφες συμπεριφορές που τους έκαναν να μοιάζουν περισσότερο με πραγματικά όντα παρά με ειδικά εφέ μιας χρήσης.

Το Stop motion αποτελεί σημαντικό μέρος της ομορφιάς των ταινιών κινούμενων σχεδίων εδώ και δεκαετίες. Η ανάπτυξή του κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου έχει δει μεγάλα βήματα στην καινοτομία, την ποιότητα των μοντέλων, το αντικείμενο και το σενάριο. Το stop motion θα συνεχίσει να είναι μια ζωτική μορφή τέχνης για τις επόμενες δεκαετίες, εφόσον νέοι καλλιτέχνες συνεχίσουν να εισέρχονται στο μέσο και να πειραματίζονται μαζί του.

ΠΗΓΕΣ - ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΑΝΑΓΝΩΣΗ

Into Film <http://intofilm.org/>

Κι όμως...κινείται <http://kiomwskineitai.blogspot.com>

Central Rappahannock Regional Library <https://www.librarypoint.org/>

Bird and Cage Thaumatrope <https://youtu.be/46Mlr4hvW-E>

Make a Thaumatrope <https://youtu.be/nBWTjCo659Q>

The Mutoscopes of Walt Disney World <https://youtu.be/ZeQhEsiYHH4>

Πώς να φτιάξετε ένα FLIPBOOK <https://youtu.be/Un-BdBSOGKY>

Humpty Dumpty Circus https://en.wikipedia.org/wiki/The_Humpty_Dumpty_Circus

Fun in a Bakery Shop <https://youtu.be/u20lu6NAtPU>

Claymation : Animation πλαστελίνης: Κάθε κινούμενο κομμάτι, είτε χαρακτήρας είτε φόντο είναι φτιαγμένο από εύπλαστη ουσία, συνήθως πλαστελίνη https://en.wikipedia.org/wiki/Clay_animation

The Bug Trainer – The Story of Władysław Starewicz <https://youtu.be/RkClkixZLDI>

"The Lost World" (Wiki: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lost_World_\(1925_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lost_World_(1925_film)))

Το Lost World είναι μια αμερικανική σιωπηλή φανταστική ταινία περιπέτειας του 1925, προσαρμοσμένη από το μυθιστόρημα του Arthur Conan Doyle το 1912 με το ίδιο όνομα. Δείτε την ταινία : <https://www.youtube.com/watch?v=QJaXxY3citM>

1933: Κινγκ Κονγκ - Πώς τα πρώτα ειδικά εφέ δημιούργησαν το 8ο Θαύμα του Κόσμου <https://youtu.be/K4ViuqlDsJg>

Ray Harryhausen https://en.wikipedia.org/wiki/Ray_Harryhausen

Οι δέκα κορυφαίες δημιουργίες του Ray Harryhausen <https://youtu.be/exs-ivqak4k>

“Σύγκρουση των Τιτάνων” Ο Θρυλικός καλλιτέχνης ειδικών εφέ Ρέι Χάριχαουζεν συζητά για το Κράκεν.https://www.youtube.com/watch?v=AEVvCgdRg-l&ab_channel=WarnerBros.Entertainment

Τα Dynamation του Ray Harryhausen
https://www.youtube.com/watch?v=HAS8qW9df9s&ab_channel=nationalgalleries

Στιγμές από την δημιουργία της ταινίας stop motion “Γουάλας και Γκρόμιτ στον τεράστιο λαχανόκηπο”
https://www.youtube.com/watch?v=DLVSEVQIXPA&t=4s&ab_channel=lookforalough

Χρήση κινούμενων εικόνων stop-motion για τη διδασκαλία στοιχειωδών εννοιών

Η χρήση κινούμενων εικόνων stop-motion στην τάξη βοηθά τα παιδιά να συμμετέχουν περισσότερο σε αυτό που μαθαίνουν και τους δίνει την ευκαιρία να είναι δημιουργικά, γεγονός που τελικά βοηθά στην ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών και στην κατανόηση του υλικού. Τα παιδιά έχουν διαφορετικά στυλ μάθησης και πολλαπλές ευφυΐες και η κινούμενη εικόνα stop-motion είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να παρέχετε στα παιδιά μη παραδοσιακές μαθησιακές εμπειρίες. Μερικοί μαθητές που δυσκολεύονται να εκφράσουν την κατανόησή τους για το περιεχόμενο μπορεί να είναι σε θέση να το αποδείξουν πιο εύκολα μέσω κινούμενων εικόνων.

Η κινούμενη εικόνα stop-motion μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διδάξει μια ποικιλία στοιχειωδών εννοιών:

- 1) **Οι μαθητές μπορούν να εκφράσουν οπτικά ιδέες μέσω ψηφιακής αφήγησης.** Τα παιδιά συχνά εκφράζουν τις ιδέες και τις ιστορίες τους γράφοντας τις σε χαρτί, αλλά η κινούμενη εικόνα stop-motion μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να ζωντανεύουν τις ιδέες τους. Είτε πρόκειται για μια ιστορία για έναν δεινόσαυρο είτε για μια απάντηση σε μια άμεση αφήγηση δίνει στα παιδιά πρακτικές ευκαιρίες να εκφράσουν οπτικά τις ιδέες τους και να αναπτύξουν τις τεχνολογικές δεξιότητές τους.
- 2) **Οι μαθητές μπορούν να μάθουν για την ιστορία μέσω της αναπαράστασης.** Εκτός από την ανάγνωση ενός ιστορικού γεγονότος σε ένα βιβλίο, τα παιδιά μπορούν να γίνουν ενεργοί μαθητές χρησιμοποιώντας κινούμενα σχέδια stop-motion για να αναπαραστήσουν σημαντικές στιγμές στην ιστορία και να μάθουν για ιστορικά πρόσωπα. Ένα παράδειγμα ανάθεσης θα ήταν για τους μαθητές να δημιουργήσουν μια ταινία κινουμένων σχεδίων stop-motion σχετικά με το πολυτεχνείο, την μυθολογία, τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο κ.ο.κ
- 3) **Οι μαθητές μπορούν να απεικονίσουν τις επιστημονικές διαδικασίες και τους κύκλους ζωής.** Το να έχουν τα παιδιά να δημιουργούν ταινίες κινουμένων σχεδίων stop-motion σχετικά με τις επιστημονικές διαδικασίες και τους κύκλους ζωής μπορεί να τους βοηθήσει να απεικονίσουν καλύτερα και να κατανοήσουν τις εκπαιδευτικές έννοιες που μαθαίνουν.
- 4) **Οι μαθητές μπορούν να μάθουν, να οραματιστούν και να εξηγήσουν τα μαθηματικά.** Η κινούμενη εικόνα stop-motion μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν, να απεικονίσουν και να εξηγήσουν μια ποικιλία μαθηματικών εννοιών, από την πρόσθεση και την αφαίρεση ως τα γραφήματα. Χρησιμοποιώντας τα παιδιά τα κινούμενα σχέδια stop-motion για να λύσουν και να εξηγήσουν μαθηματικά προβλήματα τους δίνει μια πρόσθετη πρακτική μαθηματικών και υποστηρίζει διαφοροποιημένη διδασκαλία.

Η δημιουργία ταινιών κινουμένων σχεδίων stop-motion είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος για να προωθήσετε τη **συνεργασία μεταξύ των μαθητών** και να βοηθήσετε τους μαθητές να ενισχύσουν τις **δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων**.

Πώς τα κινούμενα σχέδια βοηθούν τα παιδιά με ειδικές ανάγκες;

Τα κινούμενα σχέδια μπορούν να είναι πραγματικά θετικά και ένα μεγάλο διδακτικό βοήθημα για παιδιά με ειδικές ανάγκες. Πολλά σχολεία ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών χρησιμοποιούν ήδη την κινούμενη εικόνα ως μέθοδο διδασκαλίας. Το Stop motion animation είναι ένα εξαιρετικά οπτικό μέσο που είναι ιδανικό για να συναντήσετε νέες έννοιες σε παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες.

Με αυτό κατά νου συντάσσουμε μια μικρή λίστα που περιγράφει μερικούς λόγους για τους οποίους τα κινούμενα σχέδια μπορούν να βοηθήσουν ειδικά τα παιδιά με ειδικές ανάγκες.

- 1. Προωθεί την κοινωνική και εκπαιδευτική ένταξη** – Τα παιδιά που συνεργάζονται σε ένα έργο κινουμένων σχεδίων επιτρέπουν σε παιδιά με διαφορετικές αναπηρίες να αλληλοεπιδρούν με αυτοπεποίθηση μεταξύ τους, συμβάλλοντας στην οικοδόμηση σχέσεων και στη δημιουργία ενός θετικού μαθησιακού περιβάλλοντος στην τάξη.
- 2. Τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας** - Η κινούμενη εικόνα είναι διασκεδαστική και διαδραστική. Χρησιμοποιεί απλή και φωτεινή τεχνολογία την οποία τα παιδιά με αναπηρίες θα βρουν εύκολα να αντιμετωπίσουν.
- 3. Αυξάνει την αυτοπεποίθηση** – Τα παιδιά μπορούν να επιτύχουν μια πραγματική αίσθηση ενδυνάμωσης και ικανοποίησης από το να είναι σε θέση να εκτελούν καθήκοντα από μόνα τους και στη συνέχεια να τους δοθεί ο έλεγχος για να παρουσιάσουν τις απόψεις τους σε άλλους.
- 4. Ενισχύει τις δεξιότητες οργάνωσης** – Ο σχεδιασμός ιστοριών, σεναρίων και μουσικής βοηθά τα παιδιά να οργανώσουν τις ιδέες τους και να εστιάσουν τις σκέψεις τους, γεγονός που με τη σειρά του συμβάλλει στη μείωση των επιπέδων άγχους.
- 5. Επικοινωνία** – Τα παιδιά μπορούν να μάθουν να εκφράζονται μέσω κινούμενων σχεδίων και μπορούν στη συνέχεια να τα βοηθήσει να αλληλοεπιδράσουν με τον κόσμο έξω από την τάξη. Η κινούμενη εικόνα είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τα παιδιά να επικοινωνούν με άλλα παιδιά, τους γονείς τους και τους δασκάλους τους.

Stop Motion στο σχολείο και στο πρόγραμμα σπουδών

Η χρήση κινούμενων σχεδίων στο σχολείο, όπως το Animation πλαστελίνης (claymation) είναι ένας ουσιαστικός τρόπος για να εισαχθεί η τεχνολογία στο πρόγραμμα σπουδών.

Τα διάφορα βήματα που εμπλέκονται στην ολοκλήρωση μιας ταινίας εξασφαλίζουν την ανάπτυξη κάθε παιδιού.

Υπάρχουν 5 συγκεκριμένα βήματα που εμπλέκονται στην παραγωγή μιας ταινίας. Ας δούμε κάθε ένα από αυτά τα βήματα και να δείξουμε πώς μπορούν να επιτευχθούν διάφορα μαθησιακά αποτελέσματα με αυτή τη μορφή κινούμενων εικόνων.

ΟΔΗΓΟΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟ STOP MOTION ANIMATION ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

ΒΗΜΑ 1: ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΙΔΕΩΝ – Η ΙΣΤΟΡΙΑ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Επίλυση προβλημάτων / Βελτιωμένη ευχέρεια της γλώσσας / Συνεργασία / Έρευνα

Η διαδικασία ανταλλαγής ιδεών ενθαρρύνει όλους τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά σε ερωτήσεις, έρευνα και συζήτηση. Οι μαθητές συζητούν διάφορα θέματα / ιδέες ιστορίας για κινούμενα σχέδια και καταλήγουν σε συμφωνία για ένα συγκεκριμένο έργο. Σε αυτό το στάδιο μαθαίνουν να επιλύουν προβλήματα, προωθώντας την **ευχέρεια της γλώσσας και την ευελιξία των ιδεών**. Οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τη γλώσσα αποτελεσματικά για να επεξεργαστούν τις δικές τους ιδέες και να επιτύχουν συναίνεση για το τελικό έργο, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία.

Η ιστορία

Πριν ξεκινήσετε οποιαδήποτε κινούμενο σχέδιο θα πρέπει να βρείτε μια ιστορία που θέλετε να ζωντανέψετε. Αυτό θα μπορούσε να είναι απλό, ένας χαρακτήρας ή δύο που έρχονται στο πλαίσιο και κάνουν κάτι οπτικό, όπως να χορέψουν ή απλά δύο χαρακτήρες που έχουν μια συνομιλία.

Συμβουλή: Μην αμελήσετε τους τίτλους αρχής και τέλους.

Κρατήστε το απλό

Όσο περισσότερους χαρακτήρες έχετε, τόσο περισσότερο χρόνο χρειάζεται για να δημιουργήσετε την κινούμενη εικόνα σας και τόσο πιο περίπλοκη γίνεται η ιστορία, οπότε χρησιμοποιήστε **όχι περισσότερους από τέσσερις χαρακτήρες για να ξεκινήσετε**. Θυμηθείτε πρέπει επίσης να κάνετε φόντα για κάθε σκηνή της ταινίας, οπότε είναι καλό **να περιορίσετε την ιστορία σας σε τέσσερις διαφορετικές σκηνές** το πολύ εάν έχετε μόνο ένα μικρό χρονικό διάστημα. Δώστε στους μαθητές σαφείς οδηγίες και ορίστε αυστηρά όρια για το τι πρέπει να συμπεριλάβει η ταινία. Περιορίζοντας τους μαθητές να έχουν τέσσερις χαρακτήρες και τέσσερις σκηνές, τους ζητάτε επίσης να σκεφτούν πώς μπορούν να μεταδώσουν την ιστορία συνοπτικά και με οπτικό τρόπο.

Κρατήστε το οικείο

Τα κινούμενα σχέδια μπορεί να χρειαστούν πολύ χρόνο για να γίνουν (όπως οτιδήποτε αξίζει να γίνει) οπότε είναι σημαντικό η τάξη να μην ξοδεύει όλη μέρα αποφασίζοντας για την ιστορία. Θα μπορούσατε να βασίσετε το κινούμενο σχέδιο σε κάτι απλό που η τάξη μελετά πρόσφατα ή να πάρετε την έμπνευσή σας από μια ταινία που έχουν δει πρόσφατα. **Δώστε στην τάξη ένα σημείο εκκίνησης** όπως στίχους από ένα τραγούδι, ένα θέμα ή έναν προτεινόμενο τίτλο στον οποίο μπορείτε να βασιστείτε και να εστιάσετε την ιστορία, ενώ εξακολουθείτε να τους ρωτάτε να σκεφτούν δημιουργικά την ταινία και την οπτική αφήγηση τους.

Χωρίστε το σε σκηνές

Μόλις έχετε τη βασική σας αφήγηση θα πρέπει να τη χωρίσετε σε **διαφορετικές σκηνές**. Αυτό βοηθά την **τάξη να αρχίσει να οπτικοποιεί την ταινία** και δίνει την ευκαιρία να αρχίσουν οι μαθητές να απαριθμούν το σύνολο και τα μοντέλα φόντου που θα κατασκευαστούν για κάθε σκηνή. Εάν κάνετε μια κινούμενη εικόνα με ολόκληρη την τάξη, ίσως θελήσετε να χωριστείτε σε ομάδες με την κάθε ομάδα να είναι υπεύθυνη για ένα διαφορετικό στοιχείο κατασκευής μοντέλων. Για παράδειγμα μια ομάδα θα μπορούσε να σχεδιάσει τους κύριους χαρακτήρες, ενώ μια άλλη ομάδα θα μπορούσε να κάνει τα κτίρια που απαιτούνται και μια τρίτη ομάδα θα μπορούσε να κατασκευάσει τα δέντρα ή τους εξωτερικούς χώρους.

Πες το

Ένας πολύ καλός τρόπος για να επιτραπεί στην τάξη να αποφασίσει δημοκρατικά για το τι πρόκειται να είναι η ταινία τους είναι να τους ζητηθεί να πουν τις ιδέες τους και μετά να ψηφίσουν για την καλύτερη κινηματογραφική ιδέα. Εάν κάνετε μια κινούμενη εικόνα με ολόκληρη την τάξη, χωρίστε τους σε ομάδες και ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την καλύτερη ιδέα τους. Οι μαθητές γενικά ανταποκρίνονται καλά σε αυτό και είναι μεγάλη πρακτική για την προώθηση των κινηματογραφικών ιδεών τους στο μέλλον.

Φύλλο προγραμματισμού

Με τις ομάδες σας **συμπληρώστε το φύλλο προγραμματισμού** (βρείτε πρότυπο στην σελίδα 21) συμπεριλαμβανομένης μιας σύντομης σύνοψης της ιδέας της ταινίας σας. Στη συνέχεια, σκεφτείτε τους χαρακτήρες που θα εμφανιστούν στην κινούμενη εικόνα σας και πώς μπορούν να δείξουν την προσωπικότητά τους μέσα από τα ρούχα που φορούν και την εμφάνισή τους. Σκεφτείτε τα μέρη της ιστορίας σας. Τι σετ θα χρειαστεί να φτιάξεις; Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές υφές και ποια υλικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε; Τέλος, ποια φόντα και χαρακτήρες φόντου χρειάζεστε για να ζωντανέψει η ιστορία σου στην οθόνη;

Πυραμίδα Freytags

Αξίζει να γνωρίσουν οι μαθητές σας την **πυραμίδα Freytags για να τους βοηθήσετε στη δομή της ιστορίας**. Η πυραμίδα freytag είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τους μαθητές κινούμενων σχεδίων για να αναφερθούν σε όλη τη δομημένη αφήγηση. Ακόμα κι αν η κινούμενη εικόνα διαρκεί μόνο 2 λεπτά, οι ίδιες δομές ισχύουν για την αποτελεσματική αφήγηση της ιστορίας σας. **Το να αφιερώσετε χρόνο για να σχεδιάσετε την δομή της αφήγησης πριν από την κίνηση είναι το κλειδί**. Η αγνόηση της δομής θα έχει ως αποτέλεσμα ένα ανεπαρκώς αφοσιωμένο κοινό για τα κινούμενα σχέδια σας.

Γνωρίστε την Πυραμίδα Freytags πατώντας [εδώ](#)

Αφηγηματική Δομή

Για τα νεότερα παιδιά **είναι διασκεδαστικό να γνωρίσουν την αφηγηματική δομή μέσα από ταινίες κινουμένων σχεδίων**. Ανακαλύψτε ταινίες καθώς και δραστηριότητες με εικόνες [εδώ](#)

ΒΗΜΑ 2: STORYBOARD

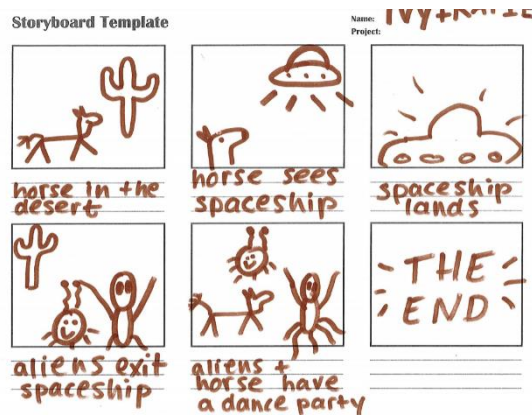
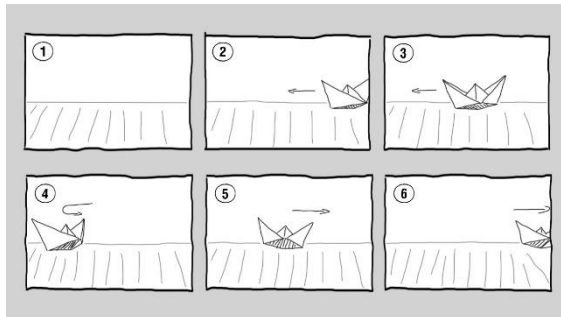
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Οπτικού Αλφαριθμητισμού / Βελτιωμένος Αλφαριθμητισμός (Δεξιότητες Ανάγνωσης Γραφής και Λεξιλογίου) / Επικοινωνία και Γλωσσικές Δεξιότητες / Συνεργασία και Καινοτομία

Το storyboard αποτελείται από εικονογραφήσεις ή εικόνες που εμφανίζονται διαδοχικά με σκοπό την προοπτικοποίηση μιας κινηματογραφικής ταινίας.

Το storyboarding περιλαμβάνει ανάγνωση για το συγκεκριμένο θέμα που οι μαθητές επιθυμούν να εμψυχώνουν. Οι μαθητές πρέπει να δημιουργήσουν έναν πίνακα παραστάσεων που να αντικατοπτρίζει τη δράση που σχεδιάζουν, προσδιορίζοντας τους χαρακτήρες και τα διάφορα σύνολα / σκηνικά που απαιτούνται. Εδώ θα μάθουν **να πειραματίζονται και να αναπτύσσουν οπτικές ιδέες** χρησιμοποιώντας βασικά σκίτσα που ενισχύουν τις δεξιότητές τους στον οπτικό αλφαριθμητισμό. Θα υπάρξει επίσης μια συνολική ενίσχυση του αλφαριθμητισμού μέσω της ανάγνωσης του κειμένου και της χρήσης περιγραφικής γλώσσας. Οι δεξιότητες επικοινωνίας και γλώσσας αναπτύσσονται επίσης μέσω της απόκτησης νέου λεξιλογίου σχετικά με το stop motion animation και την κινηματογραφική παραγωγή γενικότερα. Σε αυτό το σημείο οι μαθητές πρέπει επίσης να συμφωνήσουν στην **αφήγηση καθώς και στα ηχητικά εφέ και τη μουσική**.

Κατεβάστε ΔΩΡΕΑΝ πρότυπα storyboard [εδώ](#)

Παραδείγματα εφαρμογής:



ΒΗΜΑ 3: ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΣ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Συντονισμός Σκέψης και Δραστηριότητας / Κριτική Σκέψη / Ομαδικότητα / Εκτίμηση των διαφόρων οπτικών τεχνικών / Συνεργασία / Επικοινωνία

Οι μαθητές **κατασκευάζουν τα σύνολα** (σκηνικά- χαρακτήρες κοκ) που πρέπει να δημιουργηθούν για να αντικατοπτρίζουν τη δράση που απεικονίζεται στην ταινία και απαιτεί το συντονισμό της σκέψης και δραστηριότητας. Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές μαθαίνουν να εργάζονται ως ομάδα ενώ εκμεταλλεύονται και προωθούν τις ατομικές δυνάμεις τους μέσα σε αυτή την ομάδα.

Θα μάθουν επίσης διάφορες **οπτικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται από τα media π.χ. τη χρήση φωτισμού για την απεικόνιση της διάθεσης, της ατμόσφαιρας ή του χρόνου**. Όταν αρχίσουν τα γυρίσματα θα είναι σε θέση να εκτιμήσουν και να αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητα των επιλεγμένων οπτικών τεχνικών.

Σε αυτό το στάδιο επίσης, οι χαρακτήρες δημιουργούνται είτε μέσω της μοντελοποίησης, φιγούρες από τούβλα, πλαστελίνη ή οποιοδήποτε άλλο υλικό που αντικατοπτρίζει τόσο την ιστορία όσο και τις ιδέες των μαθητών. Μαθαίνουν πώς να συνεργάζονται με διάφορα καλλιτεχνικά υλικά και κατανοούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης ενός τύπου έναντι ενός άλλου. Ο μαθητής θα μάθει να **αναλύει κριτικά τα πλεονεκτήματα αυτού του υλικού και την καταλληλότητά του για διάφορα είδη έργων**.

Χαρακτήρες, σύνολα και στηρίγματα

Το υλικό της κινούμενης εικόνας σας θα μπορούσε να είναι οτιδήποτε, από μοντέλα από πηλό / ζύμη και κομμένα χαρτιά, μέχρι παιχνίδια, τρόφιμα και μαχαιροπίρουνα ή πραγματικούς ανθρώπους. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να προσαρμόσετε τη θέση τους μεταξύ των πλαισίων για να δημιουργήσετε την ψευδαίσθηση ότι είναι κινούμενος.

Εξηγήστε στους μαθητές πώς θα κινηματογραφήσουν τα μοντέλα τους, ώστε να προσπαθήσουν να τα απεικονίσουν με τον καλύτερο τρόπο. **Αν πρόκειται να κινηματογραφήσετε με την κάμερα να στηρίζεται στο τραπέζι, τότε οι χαρακτήρες θα πρέπει να είναι σε θέση να σταθούν όρθιοι ή να κολλήσουν σε έναν τοίχο. Εάν τραβάτε χρησιμοποιώντας ένα τρίποδο με την κάμερα στραμμένη προς τα κάτω, τότε οι χαρακτήρες θα πρέπει να είναι επίπεδοι στην επιφάνεια.**

Επίσης, είναι καλή ιδέα να αποφασίσετε μια κλίμακα για τα κινούμενα σχέδια σας νωρίς. Οι χαρακτήρες, τα στηρίγματα και τα φόντα πρέπει να είναι στην ίδια κλίμακα. **Είναι καλή ιδέα να δείξετε στους μαθητές την περιοχή στην οποία θα κινηματογραφήσουν** και στη συνέχεια μπορούν να αποφασίσουν για την κλίμακα στα μοντέλα τους.

Με τις παρακάτω επιλογές υλικών μπορείτε να φτιάξετε ανθρώπους, ζώα αληθινά ή φανταστικά, ξωτικά ή νεράιδες, δεινόσαυρους ή ό,τι άλλο φανταστικό υπάρχει στην ιστορία σας. Επίσης μπορείτε να φτιάξετε μέρος από το σκηνικό σας: λουλούδια, δέντρα, πέτρες και ότι χρειάζεται για να είναι πλήρης η ταινία σας.

Πλαστελίνη

Μια γρήγορη συμβουλή για τη δημιουργία χαρακτήρων πλαστελίνης είναι να τους **κρατήσετε δυνατούς και απλούς** - δεν θέλετε κομμάτια να πέφτουν καθώς προσαρμόζετε τα άκρα τους. Οι νεότεροι μαθητές μπορεί να προσπαθήσουν να διαμορφώσουν τους χαρακτήρες τους επίπεδους στο τραπέζι - αλλά ίσως θα κάνει τους χαρακτήρες σαθρούς. Ξεκινήστε τα με στρογγυλές μπάλες αντί για λεπτές λωρίδες και ενθαρρύνετε τα να κατασκευάσουν τα **μοντέλα με επίπεδη στρογγυλή βάση**. Τα λεπτά πόδια μπορεί να είναι μια αδύναμη περιοχή που μπορεί να δείτε τους χαρακτήρες σας να ανατρέπονται. Ένα κόλπο για να σταθούν κάποιες μορφές είναι να βάλετε μέσα τους οδοντογλυφίδες ή χνουδωτό σύρμα για χειροτεχνίες.

Το φόντο-σκηνικό σας μπορεί να είναι απλώς η επιφάνεια ενός τραπεζιού και ο τοίχος από πίσω, που όμως θα τοποθετήσετε πάνω στο τραπέζι και στον τοίχο χαρτόνι ή χαρτόνια και θα τα σταθεροποιήσετε καλά με χαρτοταινία ή σελοτέιπ. (προσέχω να μη φαίνεται η κόλληση στο πλαίσιο). Τα χαρτιά αυτά μπορώ και να τα ζωγραφίσω.

Παράδειγμα ταινίας: Binn Bunny Goes Green <http://bit.ly/BinnBunny>

Χαρτί

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε χαρακτήρες από χαρτί ή κάρτες. Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν χαρακτήρες με μακριά χέρια και πόδια, αυτοί μπορούν στη συνέχεια να κοπούν και να επανασυνδεθούν στις αρθρώσεις με συγκολλητικό στόκο ή καρφίτσες έτοιμες να ζωντανέψουν. Θυμηθείτε όταν χρησιμοποιείτε συγκολλητικό, δεν θέλετε να βλέπετε την κόλλα στις αρθρώσεις καθώς μετακινείτε τον χαρακτήρα σας στην ταινία σας, οπότε να είστε αρκετά αυστηροί. Εάν έχετε χρόνο, θα μπορούσατε να κάνετε προφίλ και εκδοχές των κύριων χαρακτήρων και μοντέλων. Για να δώσετε την ψευδαίσθηση ότι ένας χαρακτήρας γυρίζει στο πλάι, απλά ανταλλάξτε τον χαρακτήρα με το πλευρικό προφίλ. Χρησιμοποιήστε το πρότυπο χαρακτήρα που θα βρείτε στην σελίδα 22. Υπάρχει ένα εξαιρετικό εργαλείο για να δείτε ζωγραφιές που δημιουργούνται από παιδιά να ζωντανεύουν Φυσικά, εξακολουθούμε να προτιμούμε να βλέπουμε τα παιδιά να εμψυχώνουν και να δημιουργούν τη δική τους κίνηση. [Αλλά αυτό είναι ένα γρήγορο και απλό εργαλείο.](#)

Παράδειγμα ταινίας: Can You Teach a Worm to Tango <http://bit.ly/WormTango>

Σιλουέτες

Η χρήση ενός lightbox μπορεί να δημιουργήσει μια πολύ δραματική και κινηματογραφική αισθητική για τα κινούμενα σχέδια σας. Τα lightboxes μπορούν να αγοραστούν φθηνά. Για μια τολμηρή και απόκοσμη κινούμενη εικόνα χρησιμοποιήστε μαύρο χαρτόνι για να δημιουργήσετε χαρακτήρες, φόντα και σύνολα. Οποιοσδήποτε λεπτομέρειες, χαρακτηριστικά χαρακτήρων και σκηνικά πρέπει να κοπούν έτσι ώστε το φως να μπορεί να ξεχωρίσει. Έγχρωμο χαρτί μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να προσθέσουν λίγο χρώμα στην ταινία σας.

Παράδειγμα ταινίας: Ominous Shadows <https://youtu.be/jb2DdRuzZ5A>

Μικτά μέσα

Ζητήστε από τους μαθητές να είναι δημιουργικοί και να πειραματιστούν με διαφορετικά μέσα, χρώματα και υφές. Εφημερίδα, κυματοειδής χαρτόνι, διάφορα μικρά αντικείμενα, το γυαλόχαρτο κ.α μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία διαφορετικών υφών και μοτίβων. Τσαλακωμένο το χρωματισμένο χαρτί μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το νερό και τις επιπτώσεις πυρκαγιάς. Θα μπορούσαν επίσης να πειραματιστούν με διαφορετικές υφές προσθέτοντας άμμο.

Παράδειγμα ταινίας: Space Animation - High Above the Sky - First Light <https://youtu.be/fz4TJ7Z42oY>

ΒΗΜΑ 4: ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Συνεργασία / Δεξιότητες τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) / Οπτικός Αλφαριθμητισμός

Αυτό είναι πάντα το πιο ευχάριστο μέρος για τους μαθητές και τους δασκάλους. Οι μαθητές ενισχύουν τις συνολικές δεξιότητές τους στις ΤΠΕ κερδίζοντας εμπιστοσύνη στην πλοήγηση νέου λογισμικού και τη φυσική χρήση περιφερειακών συσκευών. Στόχος είναι μαθητές να μάθουν την διαδικασία των κινουμένων σχεδίων έτσι ώστε **ο εξοπλισμός που χρησιμοποιείται να είναι λιγότερο σημαντικός.**

Εξοπλισμός

Μπορείτε να κάνετε λήψεις με βιντεοκάμερα, φωτογραφική μηχανή, tablet ή κινητό τηλέφωνο και στη συνέχεια να μεταφέρετε τις εικόνες σ' έναν υπολογιστή για επεξεργασία. (δείτε την σημείωση στην σελίδα 25) **Η ομορφιά της κινούμενης εικόνας είναι ότι μεγάλο μέρος της επεξεργασίας επιτυγχάνεται «in-camera»** αυτό σημαίνει ότι ο τρόπος με τον οποίο ρυθμίσετε τις λήψεις και το ποσό της κίνησης μπορεί συχνά να καθορίσει πόσο ομαλή θα είναι η τελική ταινία. Γι' αυτό **δοκιμάστε την δωρεάν εφαρμογή Stop Motion Studio**, (διαθέσιμη για iOS και Android) συλλαμβάνοντας τις λήψεις σας απευθείας σε ένα χρονοδιάγραμμα. **Το σημαντικό πράγμα που πρέπει να θυμάστε είναι να κρατήσετε την κάμερα ακίνητη και στην ίδια θέση.** Μια καλή ιδέα είναι να επισημάνετε τη θέση της κάμερας. Προσέξτε να βεβαιωθείτε ότι το **πλαίσιο σας είναι ίσιο**, καθώς αυτό μπορεί να επηρεάσει την ταινία. Εάν χρησιμοποιείτε τρίποδο σημειώστε πού τοποθετούνται τα πόδια με μονωτική ταινία ή ταινία κάλυψης, έτσι ώστε αν το τρίποδο σηκωθεί να μπορείτε να το τοποθετήσετε στην αρχική θέση.

Η ταινία σας Stop motion

Τώρα που έχετε όλα τα απαραίτητα ήρθε η ώρα να αρχίσετε να δημιουργείτε την ταινία.

Σε αυτό το στάδιο μπορεί να **είναι καλή ιδέα να χωρίσετε την τάξη σε μικρές ομάδες** και να δουλεύουν κυκλικά ανά σκηνή. Ορισμένες ομάδες μπορούν να κάνουν τις λήψεις, οι άλλες μπορεί να επεξεργάζονται τον διάλογο για την ταινία, καταγράφοντας ηχητικά εφέ και φωνητικές μεταδόσεις ή δημιουργώντας προωθητικές αφίσες για τη «κυκλοφορία» της τελικής ταινίας. Χρησιμοποιήστε το πρότυπο αφίσας ταινίας στη σελίδα 23 για να δώσετε στους μαθητές μια ιδέα πώς μπορούν να δομήσουν την αφίσα τους. Θα μπορούσε επίσης να είναι μια ιδέα να χωριστούν οι ομάδες σε προ-παραγωγή και παραγωγή.

Ζητήστε από τους μαθητές να θέσουν όλα τα μοντέλα και τα τοπία στη θέση τους για να ξεκινήσει η πρώτη σκηνή. **Είναι καλή ιδέα να πάρετε τέσσερα ή πέντε λήψεις καθαρών πλαισίων στην αρχή κάθε νέας σκηνής** αυτό θα επιβραδύνει τη δράση και θα επιτρέψει στον θεατή να μεταφερθεί στο νέο περιβάλλον-στην νέα σκηνή.

Ένας κανόνας είναι ότι **24 φωτογραφίες προσθέτουν περίπου ένα δευτερόλεπτο στην ταινία σας.**

Θυμηθείτε να κάνετε μόνο **μικρές προσαρμογές-κινήσεις κάθε φορά**, όσο μεγαλύτερες είναι οι κινήσεις μεταξύ των λήψεων τόσο πιο γρήγορη η δράση και πιο μικρή η ταινία σας. Αξίζει να τραβάτε δύο φωτογραφίες κάθε φορά που μετακινείτε το χαρακτήρα ή το αντικείμενό σας, καθώς αυτό θα σας βοηθήσει να διασφαλίσετε ότι οι κινήσεις είναι ομαλές.

Μια καλή συμβουλή για να βοηθήσετε τους νεότερους μαθητές να κρατήσουν τα δάχτυλά τους μακριά κατά τη λήψη κάθε πλαισίου είναι να επισημάνετε μια γραμμή του δαπέδου με ταινία gaffer και ζητήστε από όλους να σταθούν πίσω από αυτή τη γραμμή ενώ ένα μέλος της ομάδας τραβά την φωτογραφία. Ζητήστε από την ομάδα να δώσει ένα σήμα στον μαθητή που τραβά τη φωτογραφία κάθε φορά αυτό μπορεί να είναι "Δράση" ή απλά "Ετοιμο".

Ο μαθητής που τραβάει την φωτογραφία μπορεί στη συνέχεια να απαντήσει ενημερώνοντας την ομάδα ότι είναι έτοιμος για την επόμενη λήψη. Οι νεότεροι μαθητές ανταποκρίνονται ιδιαίτερα καλά σε αυτό καθώς **ενθαρρύνει μια δυναμική ομάδα** και τους βοηθά να **αναλάβουν την ευθύνη για τη δουλειά τους**.

Η διαδικασία εξοικειώνει

Η κινούμενη εικόνα αφορά την ομαδική εργασία, τη δημιουργικότητα και την οπτική αφήγηση και οι μαθητές θα κερδίσουν πολλά μέσω της διαδικασίας δημιουργίας κινούμενης εικόνας ακόμη και αν το τελικό προϊόν δεν γυαλισμένο ή επεξεργασμένο σύμφωνα με τα πρότυπα της βιομηχανίας.

Προσθήκη ήχου

Η προσθήκη φωνητικών μεταδόσεων, ηχητικών εφέ και μουσικής θα έχει δραματική επίδραση στην κινούμενη εικόνα σας. Τα voice overs μπορούν να σας βοηθήσουν να προχωρήσει η δράση. Η προσθήκη ατμοσφαιρικής μουσικής και ηχητικών εφέ μπορεί να βοηθήσει να τονίσει τη δράση, να επισημάνει ένα συναίσθημα και να προσθέσει χιούμορ.

Υπάρχουν πολλοί ιστότοποι μουσικής χωρίς δικαιώματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να κατεβάσετε μουσική και ηχητικά εφέ

ΒΗΜΑ 5: ΕΞΑΓΩΓΗ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Κριτική Ανάλυση / Δεξιότητες τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ)

Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ολοκληρώσουν την ταινία τους εξάγοντας την ταινία τους σε μορφή αρχείου για μεταφόρτωση σε διαδικτυακούς ιστότοπους κοινής χρήσης όπως το SchoolTube ή το YouTube ή για παρουσίαση στην τάξη.

Αυτό ολοκληρώνει τη διαδικασία που επιτρέπει στους μαθητές να προβληματιστούν για το έργο που έχουν κάνει για την κινούμενη εικόνα τους στο σχολείο και τα βήματα που έχουν γίνει και το αποτέλεσμα είναι η ανταμοιβή από μόνη της.

ΠΗΓΕΣ - ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΑΝΑΓΝΩΣΗ

Πυραμίδα Freytags <https://www.psaroloco.org/freytags-pyramid-story-elements>

Αφηγηματική Δομή <https://el.psaroloco.org/structure-narrative>

IKITMOVIE STOP MOTION <https://www.ikitmovie.com/animation-in-school/>

Intofilm <https://www.intofilm.org/>

Storyboard <https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

Κατεβάστε

ΔΩΡΕΑΝ πρότυπα storyboarding <https://www.studiobinder.com/blog/downloads/storyboard-template/#pdf-storyboard-templates>

ΔΩΡΕΑΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Χρήση της τεχνητής νοημοσύνης για την εμπύχωση παιδικών ζωγραφιών https://lnkd.in/drUe_s7S

Stop Motion Studio

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=el&gl=US>

Ηχητικά εφέ www.freesound.org

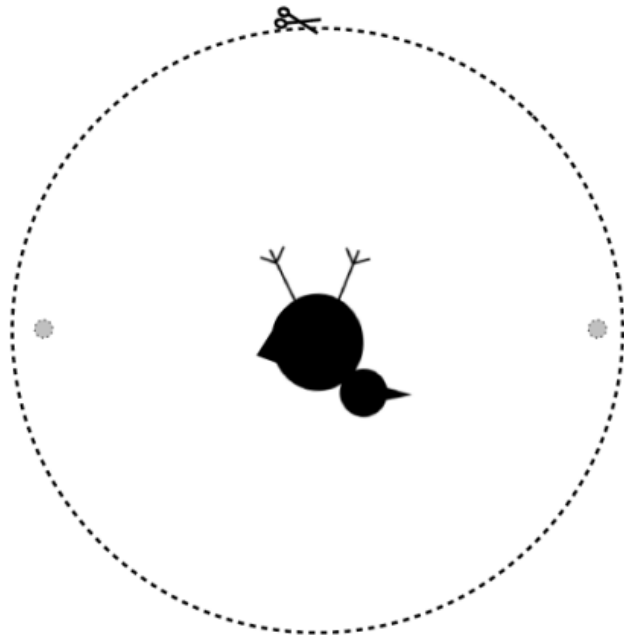
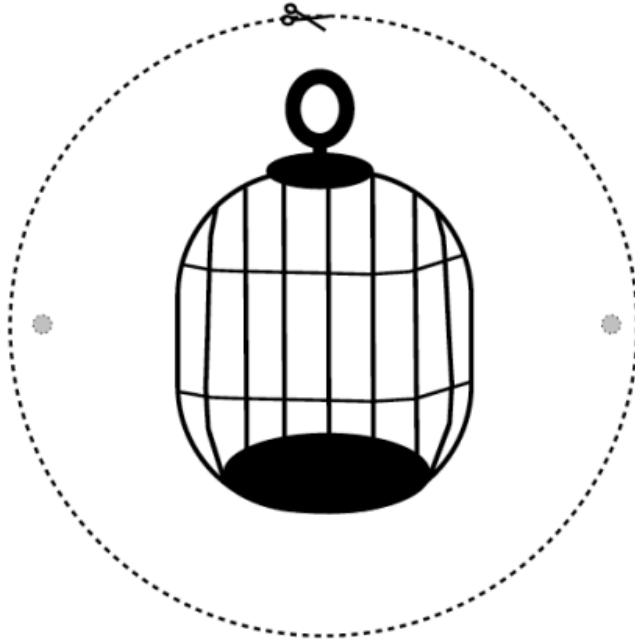
Μουσική χωρίς δικαιώματα <http://www.freesfx.co.uk>

Σχεδιάζοντας κινούμενη εικόνα <http://www.stygz.net/>

Διακοπή κίνησης <http://www.culturestreet.org.uk/activities/stopframeanimator/>

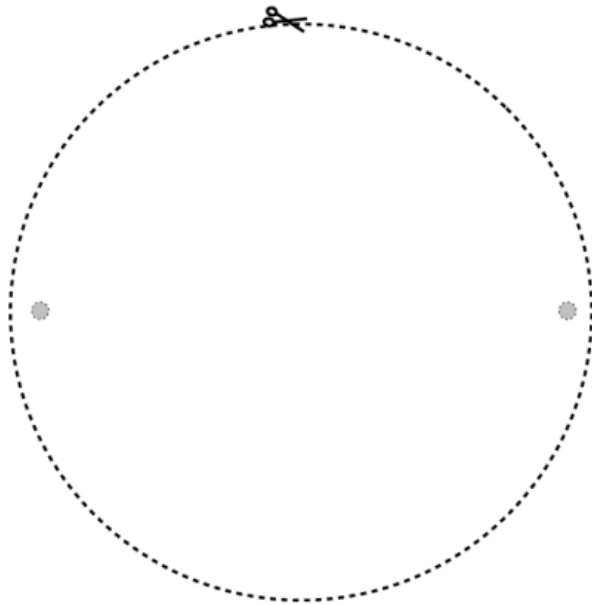
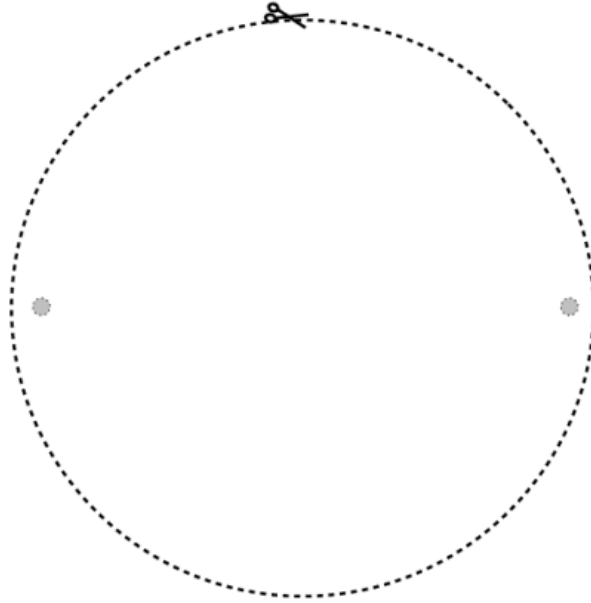
Thaumatropes

1. Πρώτα κόψτε τους δύο παρακάτω κύκλους στη συνέχεια τρυπάτε το σκιασμένο κύκλο στα δεξιά και αριστερά κάθε εικόνας.
2. Κολλήστε τους δύο κύκλους χαρτιού μαζί φροντίζοντας να διατηρήσετε μια εικόνα ανάποδα και να ταιριάζουν με τις τρύπες και στα δύο κομμάτια, έτσι ώστε να ευθυγραμμίζονται το ένα το άλλο
3. Περάστε νήμα στις δύο τρύπες που έχετε κάνει.
4. Τέλος δείτε την οπτική ψευδαίσθηση



Thaumatrope

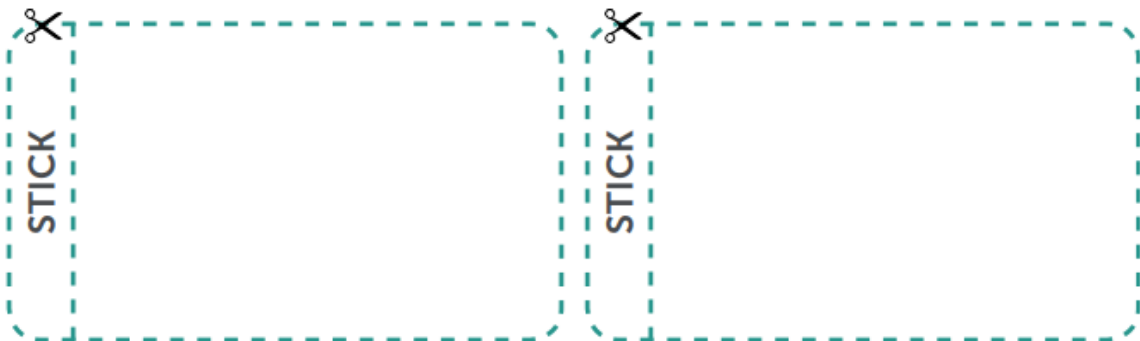
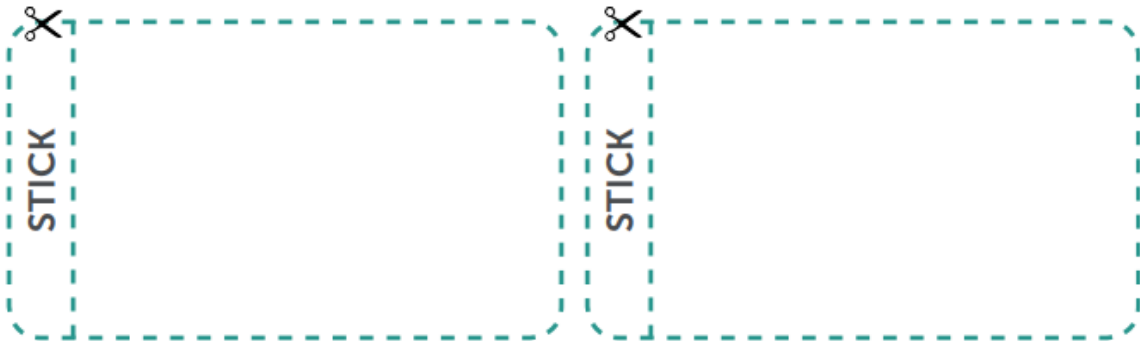
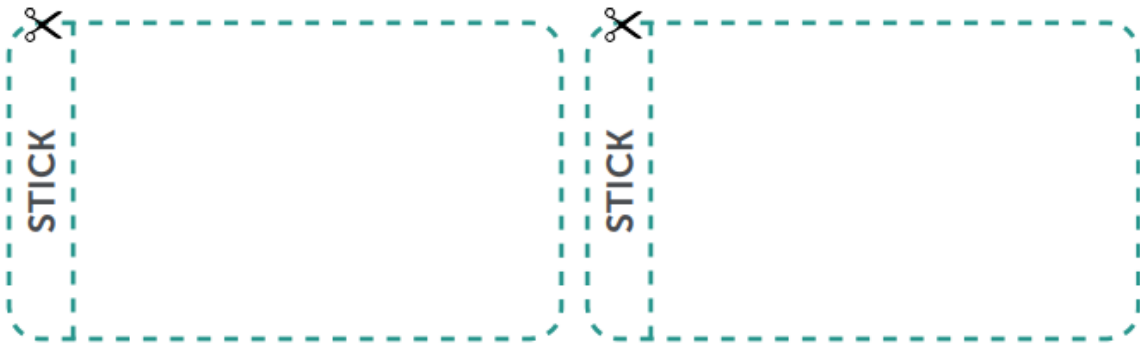
Δοκιμάστε το μόνοι σας

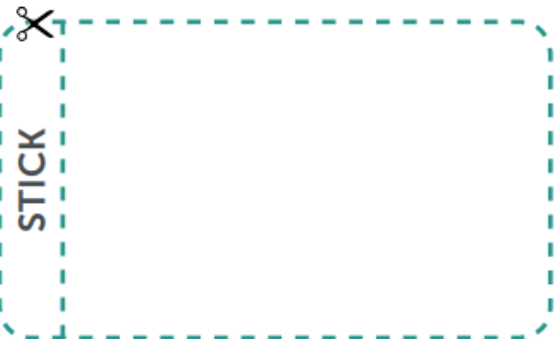
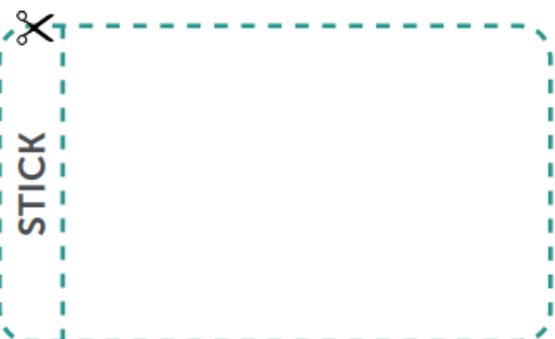
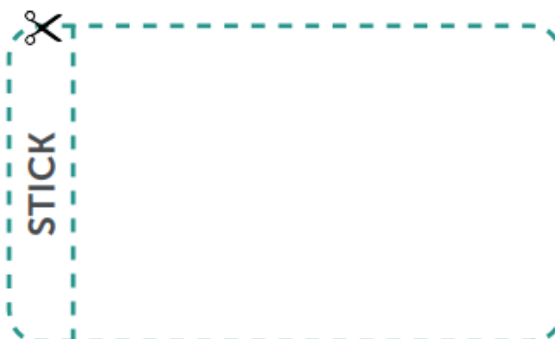


Βιβλία κίνησης (Flick books)

Σχεδιάστε την ιστορία για το βιβλίο ταινίας σας, φροντίζοντας να διατηρήσετε το μεγαλύτερο μέρος του στην κάτω δεξιά γωνία. Κρατήστε την ιστορία σας απλή.

Κάτι γρήγορο και εύκολο λειτουργεί πάντα καλά, όπως μια μπάλα αναπήδησης ή ένα ανθρωπάκι να χαιρετά. Μόλις σχεδιάσετε την ιστορία σας, κόψτε γύρω από κάθε κουτί και κολλήστε τα κουτιά μαζί (μπορεί να θέλετε να αριθμήσετε κάθε κουτί για να βεβαιωθείτε ότι τα διατηρείτε στη σωστή σειρά).





Φύλλο προγραμματισμού

Στις ομάδες σας, συμπληρώστε το παρακάτω φύλλο, συμπεριλαμβανομένης μιας σύντομης περίληψης της ιδέας της ταινίας σου. Στη συνέχεια, σκέφτείτε τους χαρακτήρες που θα εμφανιστούν στο animation και πώς μπορείτε να δείξετε την προσωπικότητά τους μέσα από τα ρούχα που φοράνε και την εμφάνισή τους. Σκεφτείτε τα μέρη της ιστορίας σας. Τι σεν θα χρειαστείτε να φτιάξετε; Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές υφές και ποια υλικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε; Τέλος ποια σκηνικά, υπόβαθρα και χαρακτήρες φόντου χρειάζεστε για να κάνετε την ιστορία σας να ζωντανέψει στην οθόνη;

Σύνοψη ταινίας (περιγραφή της ταινίας σας μόνο σε λίγες προτάσεις):

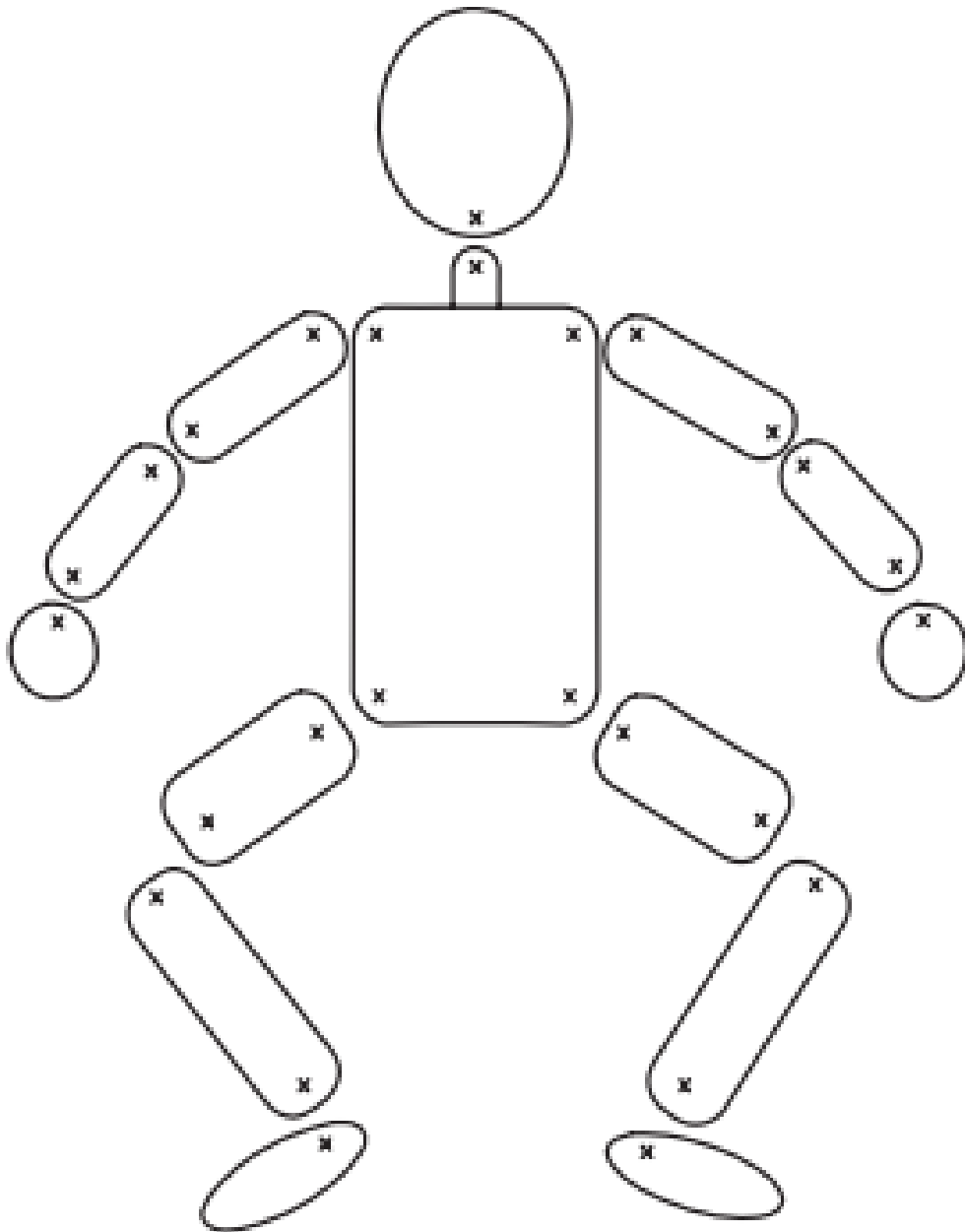
Χαρακτήρες:

Χώροι και υλικά:

Σκηνικά αντικείμενα/ Φόντο:

Χαρακτήρας

1. Κόψτε τα κομμάτια της παρακάτω εικόνας και ενώστε τα μεταξύ τους στα σημεία σημειώνεται με "x" με κολλώδη κόλληση ή διαχωρισμένες καρφίτσες
2. Διακοσμήστε τον χαρακτήρα σχεδιάζοντας χαρακτηριστικά και ρούχα.
3. Δραστηριότητα επέκτασης: Προσπαθήστε να φτιάξετε τον δικό σας χαρακτήρα



Πρότυπο αφίσας ταινίας

Μια αφίσα ταινίας θα έχει συνήθως μία φωτογραφία ή μια εικόνα από την ταινία ως εικόνα φόντου για ολόκληρη την αφίσα

Συχνά τα κύρια μέλη του καστ αποδίδονται πάνω από τον τίτλο

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΣ

Αναγράφουμε την ημερομηνία που βγαίνει η ταινία στους κινηματογράφους

"Μερικές φορές περιλαμβάνεται απόσπασμα από μια κριτική ή μια βαθμολογία με αστέρια"
Πρόσωπο, Εταιρεία



Στο κάτω μέρος αναγράφονται :

Το όνομα του στούντιο, παραγωγός, σεναριογράφος, πρωταγωνιστές, «Τίτλος ταινίας», μουσικοσυνθέτης, ενδυματολόγος, σχεδιασμός παραγωγής, διευθυντής φωτογραφίας, εκτελεστικός παραγωγός, παραγωγός, συγγραφέας και σκηνοθέτης...

Με αυτή τη σειρά

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Λογισμικό και επεξεργασία

Εκτός από την εφαρμογή Stop Motion Studio app, την οποία προτείνουμε παραπάνω υπάρχουν δύο πολύ εύχρηστα πακέτα λογισμικού κινουμένων σχεδίων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να κάνετε τις ταινίες σας. Το iStorpmotion μπορεί να μεταφορτωθεί σε mac και iPad και σας επιτρέπει να εισαγάγετε εικόνες απευθείας σε μια λωρίδα χρόνου και να εξαγάγετε το βίντεο ως αρχείο QuickTime για επεξεργασία στο iMonie. Εάν έχετε υπολογιστές στο σχολείο, μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν το Windows Movie Maker και να το χρησιμοποιήσετε για να επεξεργαστείτε το τελικό υλικό σας. Και τα δύο συνοδεύονται από εύκολες για να ακολουθήσετε οδηγίες. Ίσως χρειαστεί να αναπαράγετε τα κινούμενα σχέδια και να ελέγξετε ότι οι κινήσεις που έχετε κάνει είναι ομαλές και όχι σπασμωδικές.

Επιβραδύνετε και επαναλάβετε

Μόλις εξάγετε το υλικό σας στο λογισμικό επεξεργασίας, είναι πλέον δυνατό να επιβραδύνετε τη δράση, απλώς προσαρμόζοντας τις ρυθμίσεις ταχύτητας. Είναι πιθανό ορισμένα μέρη της κινούμενης εικόνας να πρέπει να επιβραδυνθούν, αλλά μπορεί επίσης να θέλετε να ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν να επαναλάβουν και να επαναχρησιμοποιήσουν μερικά από τα πλάνα τους. Για παράδειγμα, μια σύντομη σκηνή όπου δύο χαρακτήρες μιλούν μεταξύ τους μπορεί να επαναληφθεί για να χωρέσει μια μεγαλύτερη συνομιλία ή να επαναχρησιμοποιηθούν με διαφορετικές φωνητικές μετατροπές.

Οι περισσότεροι υπολογιστές, tablet και τηλέφωνα έχουν κάποιο είδος λογισμικού επεξεργασίας που μπορεί να χρησιμοποιήσει η τάξη, ωστόσο αν δεν έχετε το χρόνο να κάνετε αλλαγές στην τελική σας ταινία μην ανησυχείτε.

Εάν χρησιμοποιείτε το iMonie για να επεξεργαστείτε τις ταινίες σας, αυτό το πρόγραμμα συνοδεύεται από μια τράπεζα μουσικής και ηχητικών εφέ χωρίς δικαιώματα που μπορείτε να προσθέσετε στην ταινία σας.

Το παρόν εκπαιδευτικό kit δημοσιεύεται στο πλαίσιο των δωρεάν εκπαιδευτικών πόρων του Psaroloco Media Literacy Project.

Η προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα είναι 4+ Θα πρέπει να παρακολουθήσετε τις ταινίες και τα σχετικά κλιπ πριν από την παράδοση των δραστηριοτήτων στην τάξη για να βεβαιωθείτε ότι το περιεχόμενο είναι κατάλληλο για τους μαθητές σας.

ΣΥΝΤΑΞΗ : Σουλτάνα Τατιάνα Κουμούση
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΜΕΤΑΦΡΑΣΕΩΝ: Μαργαρίτα Καταγά

ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ: Δεκέμβριος 2021

Έχεις Σχόλια;

Μας αρέσει να ακούμε πώς οι εκπαιδευτικοί έχουν χρησιμοποιήσει τους πόρους μας.
Επικοινωνήστε μαζί μας στο psaroloco.project@gmail.com

Βρείτε περισσότερα σχέδια μαθημάτων στο

[www. psaroloco.org](http://www.psaroloco.org)



Lessons are shareable with attribution for non-commercial use only, and if remixed, must distributed under the same license



