



SKAB, LEG OG LÆR MED

ANIMATION

TIL LÆRERNE I 0.-3 KLASSE

FILM I DANSK OG DE PRAKTISK-MUSISKE FAG

Forfatter og redaktør: Ditte Mejlhede – Grafisk design: mariahagerup.dk – December 2016

Intro

Børn elsker animationsfilm – de kan tilbringe timer i cartoon world! Derfor er det så oplagt at gribe fat i denne fascination, når børnene skal lære om fortælleforløb og filmens særlige sprog – de filmiske virkemidler.

Og derfor skal de også møde andre magiske animations universer end Disney's, Pixar's, Dream Works' og Cartoon Network's.

Men aller vigtigst og sjovest – børnene skal opleve magien på egen krop, når de skaber deres egne små animationsfilm!

Både lærere og elever slår mange fluer med ét smæk, når I arbejder med animationsfilm. En bred vifte af kompetencer kan komme i spil: narrative, sproglige, æstetiske, kreative, musiske og sociale kompetencer.

Kan I som dansk-, billedkunst- og musiklærere ønske jer mere?



Formål

Formålet med undervisningsmaterialet er at give jer inspiration, værktøjer og øvelser til at arbejde tværfagligt med animation i indskolingen (0.-3. klasse) med udgangspunkt i Fælles Mål.

Målgruppe

Materialet henvender sig til jer lærere med en målsætning om at klæde jer på til at undervise børnene i animationsfilm.

Derfor vil I også finde forklaringer og filmanalyser i udvalgte øvelser. Og spørgsmålene i øvelserne er formuleret til jer. Det er så jeres opgave at folde øvelserne ud i øjenhøjde med jeres børn.

Derimod er øvelsernes indhold tilrettelægt, så børn i 2. og 3. klasse i høj grad selv kan gennemføre dem efter en introduktion fra jer. Børn i 0. og 1. klasse skal som udgangspunkt guides igennem øvelserne af lærerne.



Struktur

Materialet tager afsæt i, at børnene skal opleve, forstå og skabe animationsfilm. Disse 3 begreber indgår i materialets 3. forløb, der hver består af nogle kapitler.

Forløb 1.

Få styr på fortællingen

- **Kapitel 1. Fortælleforløb**

Forløb 2.

Få styr på de filmiske virkemidler

- **Kapitel 2. Lyd og musik**
- **Kapitel 3. Billedsprog**
- **Kapitel 4. Klipping**

Forløb 3.

Skab animationsfilm

- **Kapitel 5. Flyttefilm**
- **Kapitel 6. Pixilation**
- **Kapitel 7. To dages flyttefilm**

I forløb 1. og 2. vil I få en basisviden om fortælleforløb og elementære filmiske virkemidler – med fokus på animationsfilm.

Her lægges op til, at børnene ser udvalgte animationsfilm og laver små filmpædagogiske øvelser relateret til fortælleforløb og virkemidler. Der er mange forslag til øvelser.

Ved hvert kapitel i forløb 1. og 2. er der desuden en grundig gennemgang af 2 øvelser til henholdsvis 0.-1. klasse og 2.-3. klasse. Her vil der være angivet fag og specifikke læringsmål, der relaterer til færdigheds- og vidensmålene for de involverede fag.

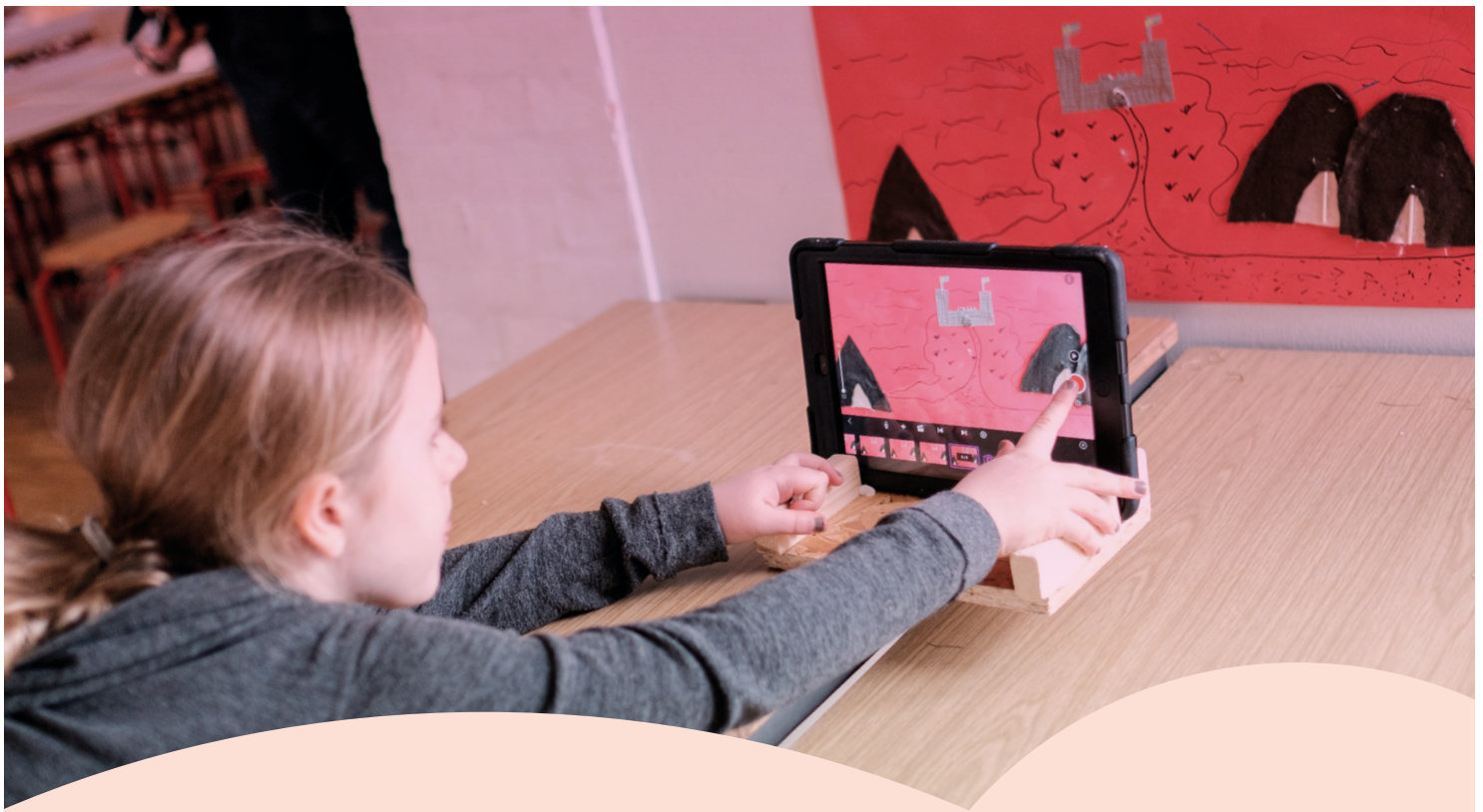
Flere af øvelserne tager udgangspunkt i en animationsfilm og sætter typisk fokus på et særligt område – arbejdet med lyd eller billedsprog. Men I kan med fordel inddrage andre parametre – tematiske, dramaturgiske og andre filmiske virkemidler, når I arbejder med filmen.

I forløb 3. vil I blive introduceret til 2 animationsformer inden for stopmotion – flyttefilm og pixilation. Og to formater i flyttefilm – 2D og 3D. Børnene kommer til at træne elementære animationsfilm-teknikker.

Der vil være en kort introduktion og henvisninger til forproduktionsprocessen, som inkluderer valg af materialer og opstilling, idéudvikling af filmens historie og karakterer og fremstilling af baggrunde og figurer.

Der vil være forslag til et 2 dages forløb med flyttefilm film. Her tager vi udgangspunkt i optagelse af billeder og lyd, og redigering af filmen.

Forløb 3. slutter med idéer til postproduktion: film-premiere, feed-back og evaluering af proces og produkt.



Divergent og konvergent undervisning

Veksler gerne imellem filmoplevelser, dialog om film, filmanalyse, filmpædagogiske og praktiske øvelser samt filmskaben. Her handler det også om at veksle imellem divergente og konvergente undervisningsmetoder.

Hvis I vælger den divergente tilgang, kan børnene starte med de filmpædagogiske og praktiske øvelser. Eller de får lov til at eksperimentere med at skabe en lille stopmotionfilm uden en teoretisk indføring i fortælleforløb, filmiske virkemidler og animationsteknikker. Her får børnene mulighed for kognitivt at erfare sig frem efter en 'learning by doing' metode.

Vælger I den konvergente metode, starter I med at se, samtale om og analysere animationsfilm, og

klæder børnene filmfagligt på til at løse de praktiske øvelser og skabe stopmotionfilm. Her går I fra teori til praksis.

Vi anbefaler, at I veksler imellem de to undervisningsmetoder – både for at skabe variation i undervisningen og for at afprøve, hvilken metode, der virker bedst på klassen, gruppen og den enkelte elev (undervisningsdifferentiering).

De filmpædagogiske øvelser og produktionsforløb er tænkt eksemplarisk. Tilpas dem til den tid og det tekniske udstyr, I har til rådighed. Vælg de øvelser, der giver mening, og passer til elevernes faglige niveau. Tag udgangspunkt i, hvad der optager børnene.

Tværfaglige forløb mellem dansk og de praktiske/musiske fag

Animationsfilm består af en række enkeltfagligheder, der gør det oplagt at arbejde tværfagligt mellem dansk og de praktiske/musiske fag. Arbejdet med film ligger normalt i danskfaget. Men da animationsfilmproduktion inkluderer fremstilling af baggrunde og figurer, vil det være yderst relevant at inddrage billedkunst her. Det gælder også, når

eleverne skal have en basisviden om billedsprog, billedkomposition og scenografi.

Derudover spiller lyd og musik en central rolle i animationsfilm som i film som helhed, hvorfor musikfaget med fordel kan komme i spil.



Filmportal og udstyr

Materialet lægger op til, at eleverne arbejder med en række animationsfilm. Filmene findes på filmportalen Filmcentralen Undervisning som langt de fleste skoler har tegnet abonnement på.

Til nogle af filmene er der udarbejdet øvelser til eleverne. Her skal de arbejde med udvalgte scener fra filmen på computere.

Når I skal optage stopmotionfilm, anbefaler vi Stopmotion Studio Pro app'en til iPhone og iPads. Den kan købes for ca. 40 kr. (aug. 2016). Selvom det er en amerikansk app, er det et enkelt værktøj at bruge for eleverne. Samtidig rummer den de mest nødvendige funktionaliteter, der gør, at eleverne kan udvikle og skabe de skønneste stopmotionfilm.

Til de yngste elever i 0.-1. klasse kan I også starte med Det Danske Filminstituts gratis FILM-X Animation app til iPad og android-tablets.

Denne app er danskproduceret og er et meget simpelt værktøj, skræddersyet til børn fra 5 år.

Hvis I kun råder over computere, skal I også bruge webkameraer. Her har FILM-X Animation også et gratis online animationsværktøj med adgang til et stort lydbibliotek og mere avancerede klippefaciliteter. Men dette værktøj er som nævnt mere avanceret og kræver, at I afsætter tid til at blive fortrolige med dets funktionaliteter.

Uanset hvilket animationsværktøj, I vælger at bruge, kan vi varmt anbefale FILM-X Animations små infofilm om, hvordan man laver animation, tips til opstilling, sjove animationsøvelser samt lærervejledningen.

Se FILM-X Animations universet [her](#).

Hvorfor arbejde med animationsfilm i indskolingen?

- **For at styrke børnenes filmkompetencer**

Børnene har brug for at blive klædt fagligt på for at knække filmmediets koder, så de får en begyndende bevidsthed om filmens fortælleform og sprog. Og her er arbejdet med animationsfilm et rigtig godt sted at starte i indskolingen.

- **Fordi eleven skal kunne "udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billeder" i henhold til Fælles Mål**

I indskolingen skal eleverne begynde at arbejde med multimodale æstetiske tekster. Derfor giver det mening at inddrage animationsfilm her.

- **Fordi det aktiverer mange læringsstile i en varieret proces**

Når børn skaber animationsfilm kan processen både være visuel, auditiv, taktil, kreativ, struktureret, impulsiv, analytisk, refleksiv, social etc.

- **Fordi animationsfilm er ren magi**

Animationsfilm er magiske. Det er såre enkelt at snyde øjet. I princippet er alt muligt og kun fantasien sætter grænser. Børnene kan lave tricks, forvandlinger, forsvindingsnumre og meget andet.

- **Fordi arbejdet med animationsfilm skaber motiverede elever**

At skabe animationsfilm synes de fleste elever er sjovt, og det giver lyst til læring.

- **Fordi mange forskellige kompetencer kommer i spil:**

Fortælling

De fleste animationsfilm er bygget op omkring en fortælling med nogle karakterer. Animationsfilm er derfor et rigtig godt supplement til bogen, når børn skal udvikle deres fortælle-skemaer og begynde at forstå fortællingens struktur.

Filmiske virkemidler

Film har sit helt eget sprog, som kommer til udtryk i de filmiske virkemidler. I indskolingen kan eleverne arbejde med elementære virkemidler som lyd og musik, billedbeskæring og –perspektiv og klippertyme.

Sprogudvikling

Filmoplevelser motiverer til dialog om filmens tematik, karakterer og æstetik. Børnene vil møde nye spændende filmfaglige begreber. Og når de skal udvikle og skabe deres egne små filmfortællinger, bliver de udfordret sprogligt.

Æstetiske kompetencer

At skabe animationsfilm er en kreativ læringsproces, hvor børnene omsætter deres idéer og historier til en særlig æstetisk udtryksform. Og her kan børnene eksperimentere med alskens materialer.

Arbejde med følelser, krop og bevægemønstre

I animationsfilmprocessen skal børnene have figurerne til at bevæge sig, hvilket giver dem indblik i figurerens kropsbygning og bevægemønstre. De skal også lære at omsætte figurerens følelser til visuelle udtryk.

Sociale kompetencer

De sociale kompetencer aktiveres på to planer, når børnene skaber animationsfilm: Gennem det kreative samarbejde med andre elever og gennem indlevelse i historiens karakterer.