



55. SREČANJE

RABA ANIMACIJE PRI POUKU V OSNOVNI ŠOLI

Druga področja (umetnost)

Raziskovalna naloga



145 – OSNOVNA ŠOLA LUDVIG A FLIBERŠKA MARIBOR



Avtorici:

Tjaša Čertalič, 7. b
Lili Železnik, 7. b

Mentorici:

Violeta Škrabl
Katja Stajnko

Maribor, 2021

POVZETEK

Tema najine raziskovalne naloge je animacija in njena uporaba v šoli. V teoretičnem delu je predstavljeno, kaj animacija sploh je, kakšne vrste animacije poznamo, koliko je razširjena v slovenskem prostoru in kdo so ustvarjalci v Sloveniji, ki se s tem ukvarjajo.

Pri pouku umetnosti sva se z animacijo srečali že nekaj let nazaj, sami pa sva želeli kaj več. Želeli sva ustvariti animacijo, ki bo koristna. Animacijo, ki bo služila kot pomoč učiteljicam pri delu, hkrati pa bo navdušila otroke. Dejstvo je, da živimo v dobi računalnikov. Otroci se učijo s pomočjo tablic, televizije in telefonov. Dokaz je delo na daljavo, s katerim smo se srečali pred kratkim.

V raziskovalnem delu sva zato raziskovali, koliko, če sploh, se učiteljice pri svojem delu poslužujejo animacije. Prav tako naju je zanimalo, kako animacije sprejemajo učenci.

Ključne besede: animacija, animatorji, motivacija, raba animacije v osnovni šoli

ABSTRACT

The topic of this research project is animation and its use in school. The theoretical part presents what animation is, what types of animation we know, how widespread it is in Slovenia and who are the creators in Slovenia who deal with it.

We dealt with animation in art classes a few years ago, and we wanted something more. We wanted to create an animation that would be useful. An animation that will serve as an aid to teachers in their work, and at the same time will inspire children. The fact is that we live in a computer age. Children learn through tablets, television and telephones. The proof is the teleworking we have encountered recently.

In the research work, we therefore researched how much, if at all, teachers use animation in their work. We were also interested in how animations are perceived by students.

Key words: animation, animators, motivation, use of animation in primary school

ZAHVALA

Radi bi se zahvalili mentoricama, ki sta naju vodili na najini prvi poti k raziskovanju. Prav tako je na mestu, da se zahvaliva vsem učiteljem, ki so sodelovali pri najinem raziskovalnem delu, še posebej učiteljicama 3. razreda, ki sta animacijo predstavili učencem in jo skupaj z njimi tudi analizirali. Hvala tudi učiteljici, ki je nalogo lektorirala.

Velika zahvala gre tudi najinim staršem, ki so naju pri delu spodbujali.

Vsebina

1.UVOD	6
1.1 Cilj in namen	6
1.2 Predstavitev izbrane teme in struktura raziskovalne naloge	6
1.3 Uporabljena metodologija pri izdelavi raziskovalne naloge.....	6
1.5 Opredelitev motivov za izbiro predlagane teme	7
1.6 Hipoteze	7
2. TEORETIČNI DEL RAZISKOVALNE NALOGE	8
2.1 KAJ JE ANIMACIJA?	8
2.2 TEHNIKE ANIMACIJE	8
2.3 RISANA ANIMACIJA	9
2.4 STOP MOTION ANIMACIJA	9
2.4.2 LUTKOVNA ANIMACIJA	10
2.4.3 ANIMACIJA PREDMETOV	11
2.4.4 ANIMACIJA IZ PLASTELINA.....	11
2.4.5 ANIMACIJA KOLAŽA	11
2.4.6 ANIMACIJA SILHULET ALI SENC	12
2.4.7 PIKSILACIJA	12
2.5 RAČUNALNIŠKA ANIMACIJA.....	13
3. SLOVENSKI ANIMATORJI.....	14
3. 1 Animator Zvonko Čoh	14
3.2 Animator Kolja Saksida.....	15
3.3 Animatorica Špela Čadež	16
4.1 Načrtovanje stop motion animacije tri luže	17
4.1.1 Ideja, sinopsis in scenarij	17
4.2 NAČRTOVANJE STOP MOTION ANIMACIJE PRI MATEMATIKI.....	21
4.3. NAČRTOVANJE STOP MOTION ANIMACIJE SLOVENIJA MOJA DEŽELA.....	22
4.3.1. IDEJA, SINOPSIS IN SCENARIJ	23
4.3.3. POSTAVITEV ANIMACIJSKE MIZE IN PRIPRAVA SNEMALNE PODLAGE	24
4.4. MATERIAL POTREBEN ZA ANIMIRANJE	27
5. IZVEDBA RAZISKAVE.....	27
5.1 Anketa.....	27
5.2 Rezultati ankete	27

5.3 Izvedba animacije pri pouku.....	32
5.3.2. Animacija pri SLJ in SPO v 3. razredu.....	33
5.4 Zastavljene hipoteze glede na rezultate ankete.....	34
5.5 Zakaj je animacija zanimiva v osnovni šoli oziroma v 1. VIO?	34
5.6 Predlogi, kako bi animacijo vključili v učne ure	35
6.6.1 Učenje abecede skozi animacijo	35
6.6.2 Spoznavanje pisnih črk	35
6.6.3 Učenje poštevanka v 3. razredu	35
6.6.4 Letni časi	36
7. Družbena odgovornost	36
8. Zaključek	36
9. VIRI.....	37
10. PRILOGE	38
10.1 Anketni vprašalnik.....	38
10.2 Zgoščenka z animacijami.....	39
10.2.1 Tri luže (brana pesem, zvočna podlaga, instrumentalna spremljava s petjem pesmi)	39
10.2.2 Matematika	39
10.2.3 Slovenija moja dežela	39

KAZALA

Kazalo grafov:

Graf 1: Predvajanje animiranega filma pri pouku	27
Graf 2: Del ure, v katerem se animirani film predvaja.....	28
Graf 3: Učni predmeti, pri katerih se uporablja animirani film	28
Graf 4: Učni predmeti, pri katerih bi radi uporabili animirani film	29
Graf 5: Vrsta animiranega filma, uporabljenega pri pouku.....	29
Graf 6: Dostopnost animiranih filmov	30
Graf 7: Razlogi za uporabo animiranega filma	30
Graf 8: Šolski predmeti in snovi, pri katerih je želja po uporabi animiranega filma	31

Kazalo tabel:

Tabela 1: Rezultati ankete v povezavi s hipotezami	32
--	----

Kazalo slik

Slika 1: Risana animacija	9
Slika 2: Lutkovno animirani film	10
Slika 3: Animacija črk	11
Slika 4: Primer animacije plastelina in ostalih predmetov	11
Slika 5: Primer animacije s kolažem	12
Slika 6: Animacija silhuet ali senc	12
Slika 7: Piksilacija	13
Slika 8: Socializacija bika?	15
Slika 9: Zvonko Čoh	15
Slika 10: Kolja Saksida	16
Slika 11: Koyaa – animiran lik Kolje Saksida	16
Slika 12: Špela Čadež	17
Slika 13: Priprava podlage – dež	18
Slika 14: Priprava podlage - dež	18
Slika 15: Priprava podlage - trava	18
Slika 16: Priprava podlage - oblaki	18
Slika 17: Priprava besedila	18
Slika 18: Izdelava podnapisov	19
Slika 19: Izdelava animiranih figur	19
Slika 20: Izdelava animiranih figur	19
Slika 21: Pobarvane in izrezane figure	19
Slika 22: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize	20
Slika 23: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize	20
Slika 24: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize	20
Slika 25: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize	20
Slika 26: Priprava animacijske podlage	20
Slika 27: Snemanje animacije	21
Slika 28: Priprava materiala	22
Slika 29: Snemanje animacije na animacijski mizi	22
Slika 30: Narisan in izrezan lik dečka Uroša	23
Slika 31: Risanje nemega zemljevida	23
Slika 32: Izdelava nemega zemljevida Slovenije	23
Slika 33: Narisani in izrezani hribi, gore	24
Slika 34: Narisane in izrezane pokrajinske enote	24
Slika 35: Fotografije in napisi pokrajin	24
Slika 36: Državni simboli in napisi	24
Slika 37: Snemanje animacije Slovenija moja dežela	25
Slika 38: Snemanje animacije Slovenija moja dežela	25
Slika 39: Snemanje animacije Slovenija moja dežela	26

1.UVOD

Tako kot vsi otroci, sva tudi midve oboževali risanke. Nikoli nisva prav vedeli, kako risanka nastane, dokler se nisva v šoli vključili k neobveznemu izbirnemu predmetu umetnosti. Takrat je za naju risanka dobila nov pomen. Poleg klasičnih risanih animacij sva začeli spoznavati tudi druge vrste animacije in dokaj hitro sva ugotovili, da je to nekaj, kar radi počneva in vedno uživava ob pogledu na dokončani izdelek. Ob ustvarjanju sva se sprostili in to sva počeli za hobi. Velikokrat sva se pogovarjali, kako super bi bilo, če bi to lahko nekoč počeli tudi poklicno in morda bi delali animacije za šole in učitelje, posledično za otroke. Če želiš nekoč nekaj početi za preživetje, pa je seveda dobro vedeti, ali je za to stvar sploh zanimanje in povpraševanje. Prav to pa je bil razlog, da sva se odločili za to raziskovalno nalogo.

Ker nama je všeč, če učitelji učne ure popestrijo s kakšno animacijo, sva želeli tudi sami posneti animirani film, ki bi ga lahko uporabili pri pouku. Zato sva se odločili, da raziščeva uporabo animiranega filma v 1. vzgojno-izobraževalnem obdobju (v nadaljevanju: 1. VIO) naše osnovne šole.

1.1 Cilj in namen

Namen raziskovalne naloge je:

- Predstaviti, kaj je animacija in kakšne vrste animacij poznamo.
- Raziskati, koliko in na kakšne načine učitelji uporabljajo animacijo pri svojem delu.
- Raziskati, kako učenci 3. razreda gledajo na animacijo.
- Predlagati načine vključitve animacije v pouk 1. triade.
- Posneti animirani film, ki bi ga lahko uporabili pri pouku.

1.2 Predstavitev izbrane teme in struktura raziskovalne naloge

Osredotočili se bomo predvsem na učence in učiteljice, ki poučujejo od 1. do 3. razreda. S pomočjo ankete bova raziskali, kako je animacija prisotna pri pouku v 1. VIO. Učiteljico likovne umetnosti bova vprašali, kako je animacija razširjena na naši šoli.

S pomočjo spletnih in pisnih virov bova razširili raziskovanje o animaciji. Predvideli bova možnosti koristnosti naloge in predstavili nova spoznanja.

1.3 Uporabljena metodologija pri izdelavi raziskovalne naloge

Pri izdelovanju raziskovalne naloge sva anketirali učitelje razrednega pouka prvega vzgojno izobraževalnega obdobja, zbirali mnenja učencev 3. razreda, pogovarjali sva se z učiteljico likovne umetnosti na naši šoli.

S pomočjo spletne ankete sva želeli raziskati, koliko je animacija prisotna pri pouku. Raziskali sva vrste animacij in se sami praktično preskusili v iskanju kreativnih rešitev podajanja učne snovi učencem skozi animacijo, snemanju in montaži.

Podatke sva ustrezno obdelali. Iskali sva jih po spletu, v knjigah, revijah, pregledali sva raziskovalne naloge prejšnjih let. Prav tako sva delali na terenu, snemali, raziskovali, uporabljali sva sodobno tehnologijo in naredili svoje animacije.

Pogovarjali sva se z učiteljicami 3. razreda in jih prosili za pomoč pri izvedbi zapisa mnenj učencev po ogledu animacije. Z učiteljico likovne umetnosti sva se pogovarjali glede uporabe animacije na naši osnovni šoli.

Pri izdelavi raziskovalne naloge sva uporabili različne metode dela:

- nevihta možganov,
- delo na terenu (predvsem iskanje idej - matematika, seštevanje in odštevanje do dvajset ...),
- razgovor, analiza,
- priprava na delo (priprava prostora, pripomočkov, izdelava scene, ozadja, rezanje črk, števil, osvetlitev, snemalna miza),
- snemanje animacije,
- praktična uporaba,
- anketa,
- analiza pisnih virov (splet, literatura).

1.5 Opredelitev motivov za izbiro predlagane teme

Motivi za izbiro najine teme so bili:

- spoznati in povečati zanimanje za animacijo,
- posneti animacijo v navezavi na učne vsebine 1. VIO
- spodbuditi učitelje k večjemu poznavanju in rabi animacije pri pouku v 1. VIO,
- širiti znanje o animaciji in pridobiti zanimanje med najmlajšimi.

1.6 Hipoteze

Hipoteza 1:

Učitelji zelo redko pri pouku uporabljajo animacijo.

Hipoteza 2:

Učitelji uporabljajo animacijo kot pripomoček pri utrjevanju in ponavljanju.

Hipoteza 3:

Učitelji največkrat uporabljajo risano animacijo.

Hipoteza 4:

Učence takšen način obravnave učnih vsebin bolj motivira.

2. TEORETIČNI DEL RAZISKOVALNE NALOGE

V teoretičnem delu naloge sva opredelili pojem animacija in predstavili animacijske tehnike.

2.1 KAJ JE ANIMACIJA?

Avtorji priročnika Animirajmo pišejo o tem, da animacija izhaja iz latinskega izraza *animare*, kar pomeni oživeti v življenje. Avtor doseže animacijo s hitrim prikazovanjem slik, kar daje vtis gibanja.

Vsaka slička je nekoliko drugačna od predhodne in ob prikazovanju 24-ih slik na sekundo človeško oko ne more razločiti med njimi. Zato se zdi, da se slikani predmet giblje. Animacija je proces oblikovanja, risanja, izdelave postavitev in priprave fotografskih sekvenc, ki so vključene v multimedijske in igralne produkte. Animacija vključuje izkoriščanje in upravljanje fotografij, da bi ustvarili iluzijo gibanja. Oseba, ki ustvari animacije, se imenuje animator. Uporablja različne računalniške tehnologije za zajemanje fotografij in jih nato animira v želenem zaporedju. (Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, 2016, str. 40)

Tudi v učbeniku za Likovno umetnost 9 navajajo, da je animacija hitro menjavanje slik, ki so izdelane dvo- ali tridimenzionalno. Sličice, ki so si med seboj rahlo različne, se izmenjujejo tako hitro, da jih naše oko zaznava kot gibanje. Gre torej za iluzijo gibanja oziroma optično prevaro, saj ne vsebuje resničnega gibanja. Rezultat je **animirani film**.

Prve animacije so nastale na osnovi risb na celulojdnih folijah. Kasneje so izdelali animacije lutk in drugih predmetov.

Risane sličice, kjer ni vključenega resničnega prostora, so del 2D animacije. Z vključevanjem tridimenzionalne scene in s tridimenzionalnim prikazom predmetov izdelamo 3D animacijo.

Oživljanja izmišljenega sveta, kar animacija vsekakor je, ne bi bilo brez zvoka. Dialoge in glasbo lahko posnamejo v postopku animacije ali na koncu. (Likovna umetnost 9, Učbenik za likovno umetnost v devetem razredu osnovne šole, str. 31)

2.2 TEHNIKE ANIMACIJE

Pri animiranju različnih risank, filmov uporabljamo različne tehnike animiranja. V priročniku Animirajmo avtorji navajajo različne animacijske tehnike. Animacijo po navadi poimenujejo glede na to, kaj uporabijo za nastanek same animacije.

Animirane filme razlikujemo po tehniki izdelave.

Pri risanem filmu gre za nastajanje sličic z risanjem likov s črtami, ki jih v posnetek sestavljamo s hitro menjavo.

Stop motion animacija vključuje fotografiranje premikov predmetov, lutk v nekem resničnem okolju z izdelanim ozadjem.

Računalniška animacija pa je nastanek in menjava slik s pomočjo računalnika.

Ne glede na tehniko ima izdelava animiranega filma posebnosti, ki so skupne vsem načinom: priprava filma, ki vključuje celoten postopek od ideje in scenarija do priprave snemalne knjige, snemanja, montaže in končnega skupnega zapisa slike in zvoka. (Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, 2016, str. 64 – 69).

2.3 RISANA ANIMACIJA

Risani film je tradicionalna oblika animiranega filma. V učbeniku za likovno umetnost 9 opisujejo, da je tehnika izdelave poenostavila iznajdba 'celov' - celulojdnih prosojnih listov - na katere se na vsako folijo nariše drug lik. Posebej se nariše še ozadje, združeno pa več folij skupaj fotografiramo za eno sličico. Za naslednje sličice folije menjavamo ali premikamo.

Animatorji rišejo vse like filma s črto. Izrišejo konturo, koloristi pa barvajo oblike. Izdelane fotografije se z animacijsko kamero ali optičnim bralnikom prenesejo v digitalni zapis na računalnik ali na filmski trak. Najbolj prepoznavni risani filmi so bili ustvarjeni sredi 20. stoletja. Eja izmed bolj znanih so: Bambi, Sneguljčica, Peter Pan, Betty Boop, Popaj, Miki Miška, Zajc Dolgouhec, Silvester in Čivkca, Cestni dirkač, Tom in Jerry, Baltazar, Stripy, Medved Bojan, Hribci, Bizgeci ... (Vir: <https://eucbeniki.sio.si/lum9/2429/index2.html>)



Slika 1: risana animacija

Vir: <https://www.rotoscopers.com/2015/07/27/did-pixar-kill-hand-drawn-animation-in-the-us/>

(15. 3. 2021)

2.4 STOP MOTION ANIMACIJA

Animacija lutk in predmetov se z angleškim izrazom imenuje stop motion animacija. Ne glede na to, kakšno zvrst animacije ustvarjamo, je postopek pri izdelavi vseh enak. S tem ko snemamo sličice in na njih naredimo manjše spremembe, lahko naredimo, kar si želimo in v animaciji oživimo vsak predmet, ki lahko počne, kar si zamislimo. (Vrste stop motion animacije sva povzeli po priročniku Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtec in šolah, 2016, str. 64 – 69).

2.4.1 VRSTE STOP MOTION TEHNIKE

Glede na vrsto medija, ki se uporablja za ustvarjanje stop motion animacije, poznamo več vrst animacije:

- lutkovna animacija,
- animacija predmetov
- animacija iz plastelina,
- animacija iz kolaža,
- animacija silhuet,
- piksilacija.

Pri izdelavi tovrstne animacije potrebujemo fotoaparat na stojalu, primerno osvetlitev in ustrezno ozadje. Po izdelanem scenariju in snemalni knjigi se animator s skupino lahko loti dela. Scenograf z uporabo različnih materialov izdelava tridimenzionalno sceno.

2.4.2 LUTKOVNA ANIMACIJA

Pri lutkovni animaciji gre za oživljanje tridimenzionalnih predmetov. Ta vrsta animacije je bila včasih veliko uporabljena pri izdelovanju risank za otroke. Danes zaradi računalniške animacije upada.

V tem primeru snemamo s fotoaparatom sliko za sliko. Iluzijo gibanja ustvarjamo s premiki, gibi različnih predmetov ali figur izdelanih iz različnih materialov. Priljubljeni so mehki gnetljivi materiali, saj preprosteje ustvarimo spremembe oblike.

(Vir: <https://eucbeniki.sio.si/lum9/2429/index2.html>)



Slika 2: Lutkovno animirani film

Vir: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/891-Koyaa-in-nagajivi-predmeti-2#.YFD5y51KjIU> (15. 3. 2021).

2.4.3 ANIMACIJA PREDMETOV

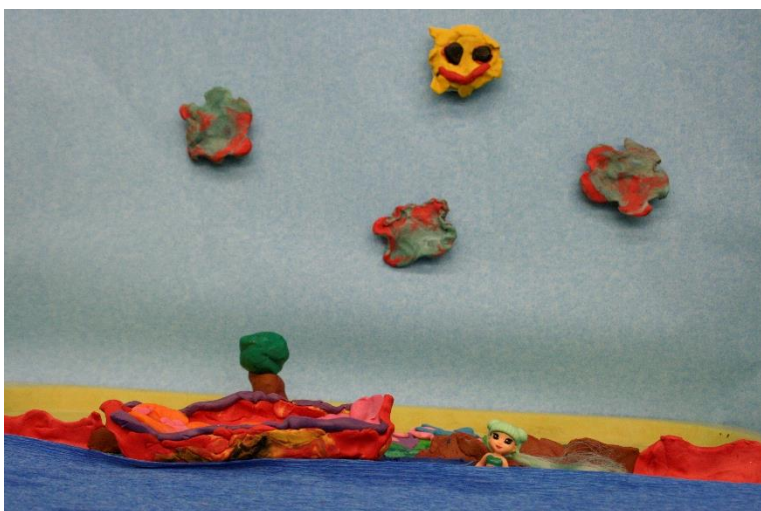
Pri animaciji predmetov se uporabljajo predmeti, ki niso živi in ne gnetljivi. Po navadi se za takšno animacijo uporabljajo kakšne kocke, igrače ... Iz teh predmetov sestavljamo oblike in razna premikanja predmetov.



Slika 3: Animacija črk
Vir: osebni arhiv učenke

2.4.4 ANIMACIJA IZ PLASTELINA

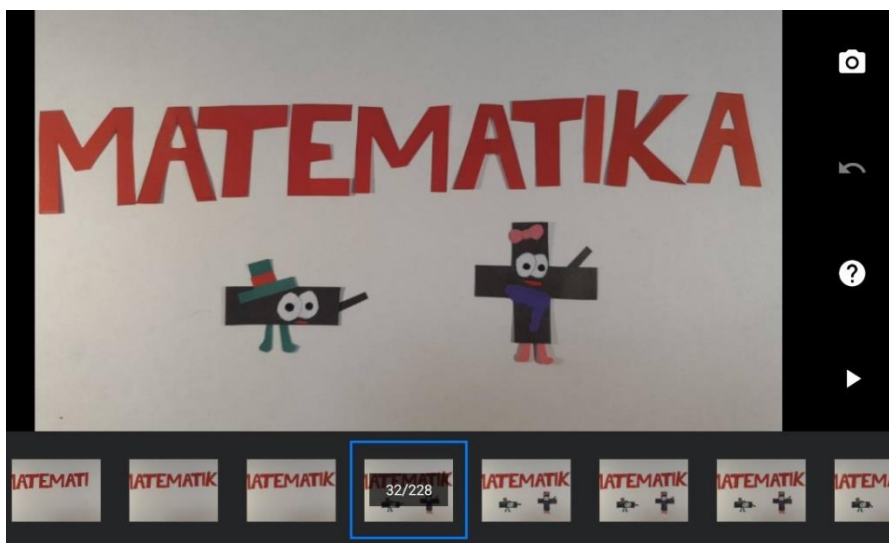
Pri animaciji iz plastelina animiramo plastelin, ki s počasnimi premiki oživi.



Slika 4: Primer animacije plastelina in ostalih predmetov
Vir: osebni arhiv učenke

2.4.5 ANIMACIJA KOLAŽA

Pri izdelavi animacije iz kolaža, ki temelji na oživljanju likov iz barvnih papirjev, animiramo s premikanjem izrezanih ali trganih koščkov. Liki so za snemanje sličic narejeni tako, da imajo gibljive dele zato, da je animacija videti čim bolj resnična in je zanimiva.



Slika 5: primer animacije s kolažem

Vir: osebni arhiv učenke

2.4.6 ANIMACIJA SILHULET ALI SENC

Tehnika za izdelavo animacije temelji na oživljanju senc ali silhuet. Liki in ozadja so videti kot črne silhuete, to dosežemo po navadi tako, da izrezke iz papirnega materiala osvetlimo iz smeri nasproti kamere. Prvi tak film je nastal leta 1926, posnel ga je Lotte Reiniger.



Slika 6: animacija silhulet ali senc

Vir: http://www.solafilma.si/upload/filemanager/vsebina-objav/Animacija_Andreja_1.pdf,

15. 3. 2021).

2.4.7 PIKSILACIJA

Piksilacija je snemanje ljudi. Vsak njihov gib je v naprej določen in za vsak manjši premik se mora oseba ustaviti, da se naredi fotografija in tako iz več fotografij manjših premikov nastane posnetek gibanja osebe.



Slika 7: Piksilacija
Vir: osebni arhiv učenke

2.5 RAČUNALNIŠKA ANIMACIJA

Z razvojem tehnologije se je razvil novi način izdelave animacij. Povzeli sva jo po priročniku *Animirajmo!*, str. 69. Novi pripomočki, kot so računalniška tablica za risanje in računalniški programi, so nadomestili svinčnik, papir in PVC folije. Iluzijo gibanja dobimo tako, da na računalniški zaslon prikažemo sliko in jo hitro nadomestimo z drugo, ki je drugi podobna, vendar rahlo premaknjena. Pomembno je, da slike zamenjamo dovolj hitro, da s tem preslepimo naš vid. Ta način animiranja se razlikuje od ostalih, saj je pri računalniškem animiranju ozadje ločeno od ostalih elementov. Ločeni so tudi junaki, ki jih lahko animiramo na različnih nivojih. Poznamo dva različna tipa računalniških animacij.

2D RAČUNALNIŠKA ANIMACIJA

2D animacija ima videz navadne ročno narejene animacije, le da je narejena s pomočjo računalnika. Pri takšni izdelavi animacije imamo prav tako opravka z animiranjem premikov lika.

3D RAČUNALNIŠKA ANIMACIJA

To animacijo že po imenu sestavlja 3D scena. V takšni animaciji so animirani 3D liki, osebe ali predmeti. Kvaliteta figur je odvisna od gostote mreže, iz katere je figura prikazana. Animacijo naredimo na podoben način kot pri drugi dimenziji, le da imamo pri tej animaciji na voljo še tretjo dimenzijo.

3. SLOVENSKI ANIMATORJI

V tem delu naloge bova na kratko predstavili nekaj najbolj znanih slovenskih animatorjev. Zvonka Čoha sva izbrali, ker ga učenci 3. razreda spoznajo v sklopu branja z razumevanjem pri uri slovenskega jezika.

3. 1 Animator Zvonko Čoh

Zvonko Čoh se je rodil 7. avgusta leta 1956. Po diplomi 1980 iz slikarstva na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje je začel delati kot svoboden umetnik. Ustvaril je več kratkih risanih filmov in prvi slovenski celovečerni risani film »Socializacija bika?« Je tudi avtor televizijskih spotov, kratkih risanih filmov in reklam. Za ilustracijo več deset knjig je prejel številne nagrade, za film »Socializacija bika?« pa sta z Eričem leta 1999 prejela nagrado Prešernovega sklada.

SOCIALIZACIJA BIKA?

Socializacija bika? je slovenski animirani film, ki sta ga ustvarila risarja Zvonko Čoh in Milan Erič, velja za prvi slovenski risani celovečerec. Izšel je leta 1998 v produkciji Emotionfilma in distribuciji RTV Slovenija.

Nadrealistična in bizarna zgodba preplete raziskavo profesorja Rozine, ki želi pospešiti evolucijo, z incidentom v daljnem galaktičnem kraljestvu, kjer prestolonaslednik poskusi prepovedano cigareto, ki pri pripadnikih njegove rase povzroča antievolucijo. Ta ga spremeni do stopnje bika, nakar je za kazen poslan za sedem let na Zemljo, kjer je najslabša trava v galaksiji.

Film je v celoti narejen ročno, preko 20.000 risb sta avtorja ustvarila v prostem času, skupno je izdelava od prve zamisli trajala več kot 12 let. Pri rezanju in lepljenju na filmsko folijo so jima pomagale tri najete sodelavke in prijatelj Ivo Štandeker, ki je iz dolgčasa ob monotonem opraviilu ustvaril tudi enega od stranskih likov. Vprašaj sta k naslovu pridala, ker do zadnjega ni bilo gotovo, ali jima bo film uspelo končati. Viri:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Zvonko_%C4%8Coh (13. 3. 2021)

https://sl.wikipedia.org/wiki/Socializacija_bika%3F (17. 3. 2021)



Slikaj 8: Socializacija bika?

Vir: <https://motovila.si/animirani-film-v-sloveniji/> (18. 3. 2021)



Slikaj 9: Zvonko Čoh

Vir: <https://www.mladinska.com/avtorji/zvonko-coh> (18. 3. 2021)

3.2 Animator Kolja Saksida

Kolja Saksida se je rodil 26. junija 1981 v Kranju. Na švicarski univerzi ECAL je opravil magisterij iz filma. Na filmskem področju ustvarja kot režiser, producent, pedagog in tudi kot igralec. Je eden vidnejših avtorjev animiranega filma v Sloveniji. Z animiranim filmom se ukvarja kot avtor, režiser, producent in animator. Kot mentor delavnic animiranega filma za otroke in mladino svoje znanje in izkušnje prenaša na mlajše generacije. Je tudi strokovni sodelavec na Visoki šoli za umetnost Univerze v Novi Gorici in ustanovitelj ter direktor produkcijske hiše ZVVIKS.

S svojimi animiranimi filmi je uspešno sodeloval na številnih mednarodnih festivalih. Njegove najbolj uspešne animacije pa so: lutkovna animirana serija Koyaa, avtorski film Koyaa – Lajf je čist odbit, Azelujo ali vizualna iluzija, Koyaa Roža, lutkovni animirani film Mulc-Frača. (www.zvviks.net,

<http://www.animateka.si/2019/sl/oseba/id/kolja-saksida.html> (pridobljeno 17. 3. 2021)

<https://dsaf.si/asset/4f96GZJQ27RkWg8QR> (pridobljeno 17. 3. 2021)

<http://www.solafilma.si/sl/objava/kolja-saksida> (pridobljeno 17. 3. 2021)



Slika 10: Kolja Saksida

Vir: <http://www.animateka.si/2019/sl/oseba/id/kolja-saksida.html> (pridobljeno 17. 3. 2021)



Slika 11: Koyaa animiran lik Kolje Saksida

Vir: <https://dsaf.si/asset/4f96GZJQ27RkWg8QR> (pridobljeno 17. 3. 2021)

3.3 Animatorica Špela Čadež

Slovenska animatorica in režiserka Špela Čadež se je rodila 28. novembra 1977 v Ljubljani, kjer tudi živi in dela. Študirala je grafično oblikovanje na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani. Po zaključenem študiju je nadaljevala s podiplomskim študijem na Akademiji za medijsko umetnost v Kölnu. Danes dela kot neodvisna animatorica in producentka. Njene filme predvajajo po celem svetu in za njih je prejela številne nagrade in priznanja.

Njeni najbolj znani in največkrat nagrajeni filmi so Zasukanec (2004), Liebeskrak (2007), Boles (2013), Nočna ptica (2016) itd.

Vir:

<https://dsaf.si/asset/4f96GZJQ27RkWg8QR> (pridobljeno 17. 3. 2021)

https://sl.wikipedia.org/wiki/%C5%A0pela_%C4%8Cade%C5%BE (pridobljeno 17. 3. 2021)

<https://dsaf.si/asset/kDDTXLSTWMfoWGbKi> (pridobljeno 17. 3. 2021)



Slika 12: Špela Čadež

Vir: <https://dsaf.si/asset/kDDTXLSTWMfoWGbKi> (pridobljeno 17. 3. 2021)

4. EKSPERIMENTALNI DEL

4.1 Načrtovanje stop motion animacije tri luže

Želela sem izdelati animacijo, ki bi jo lahko uporabili učenci pri pouku slovenskega jezika, zato sem med učnim gradivom za pouk slovenskega jezika iskala krajše besedilo, ki bi ga lahko animirala.

4.1.1 Ideja, sinopsis in scenarij

Naletela sem se na pesem Tri luže, avtorice Neže Maurer. Ker mi je bila pesmica znana že iz vrtca, kjer smo jo z veseljem prepevali, sem takoj dobila idejo, kako bi jo lahko animirala. V pesmici nastopajo trije animirani liki žaba, račka in deklica. Največji izziv je bila animacija dežja. Dež sem animirala s pomočjo traka, ki sem ga zlepila in nato premikala, kot so to nekoč počeli v starih filmih. Dodala sem samo še animacijo podlage.

4.1.2 Izdelava snemalne knjige in izbira materiala

Ko sem se odločila, kako bo animacija videti, sem izbrala material za izdelavo animacije: voščene barvice, suhe barvice, vodene barvice, akvarelne barvice, risalni listi, lepilni trak, patafix, škarje, svinčnik, mizica in polička za podlago, tablica, kitara.

Glede na vsebino pesmice sem si zamislila scenarij. Snemalne knjige nisem risala po kadrih, ampak sem si naredila načrt, kako se bodo liki in elementi ozadja premikali. Nato sem animirane like in elemente ozadja narisala, pobarvala in izrezala.

4.1.3 Izdelava likov in elementov ozadja

Najprej sem narisala in pobarvala elemente ozadja. Na podlago sem z voščenko narisala kapljice, ki sem jih obrobila s suho barvico. Podlago sem nato prebarvala z vodenimi barvami.



Slika 13: Priprav podlage – dež (osebni arhiv)



Slika 14: Priprav podlage – dež (osebni arhiv)

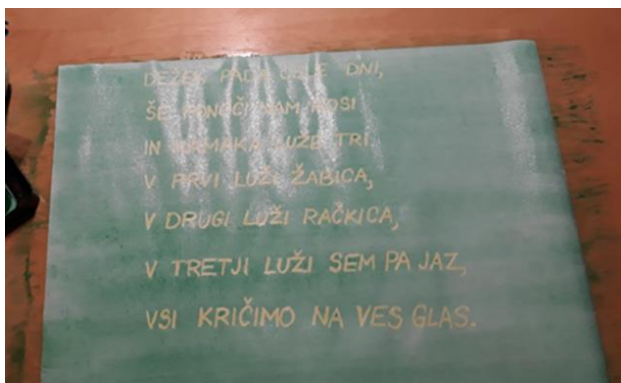
Z vodenimi barvami sem pobarvala tudi zeleno podlago za travo in naslikala oblake.



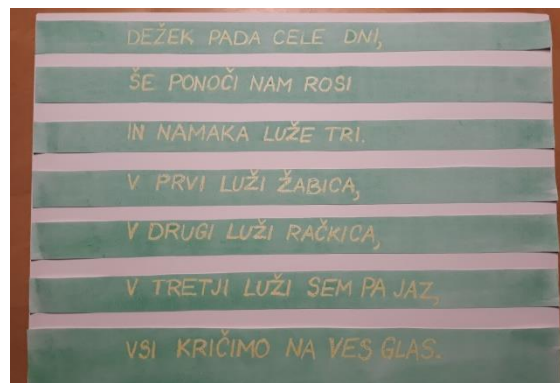
Slika 15: Priprava podlage – trave (osebni arhiv)



Slika 16: Priprava podlage – oblakov (osebni arhiv)



Slika 17: Priprava besedila (osebni arhiv)



Slika 18: Izdelava podnapisov (osebni arhiv)

Z voščeno barvico sem napisala vse napise, jih nato prebarvala z vodeno barvo in razrezala na trakove.

S suhimi in akvarelnimi barvicami sem narisala figure, ki sem jih nato izrezala.



Slika 19: Izdelava animiranih figur (osebni arhiv)



Slika 20: Izdelava animiranih figur (osebni arhiv)



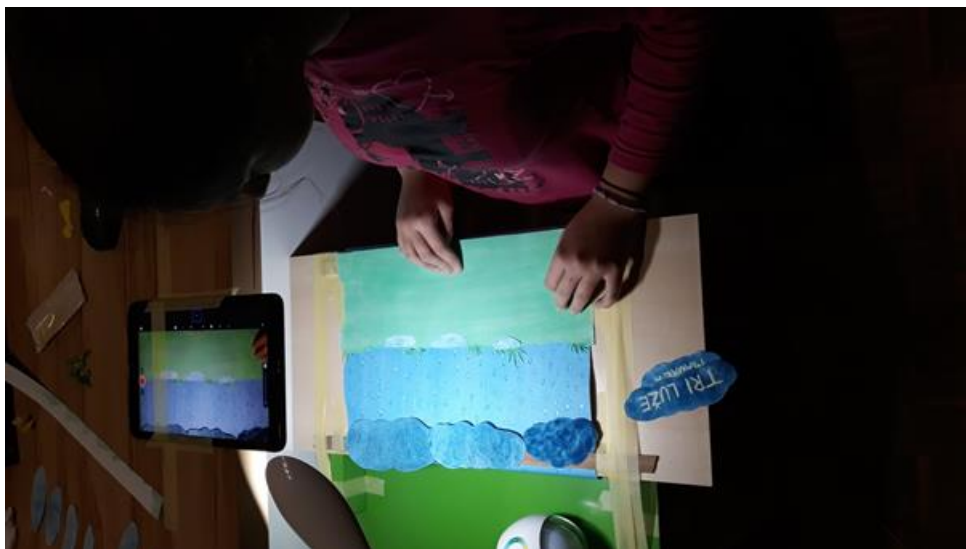
Slika 21: Pobarvane in izrezane figure (osebni arhiv)

4.1.4. POSTAVITEV ANIMACIJSKE MIZE IN PRIPRAVA SNEMALNE PODLAGE

Ker nisem imela stativa, sem si svoj studio uredila kar v dnevnem prostoru. Tablico sem z lepilnim trakom pritrdila na kuhinjski pult, podlago za snemanje pa sem položila na manjšo mizico. Namizna lučka je poskrbela za primerno osvetlitev podlage. Največja težava je bila s

pripravo podlage za snemanje. Ker je bila tablica pritrjena na pult, sem morala z dvigovanjem podlage poskrbeti za primerno velikost kadra.

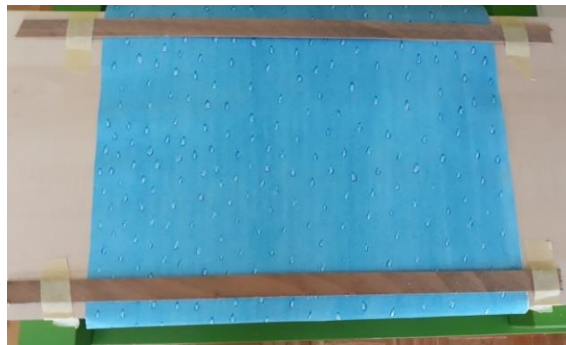
Začetek in konec podlage z dežjem sem zlepila. Nastal je neskončen trak, ki sem ga ovila okoli poličke, dvignjene nad mizico. S pomočjo tanjših letvic sem zeleno podlago trave in oblake pritrčila nad podlago z dežjem.



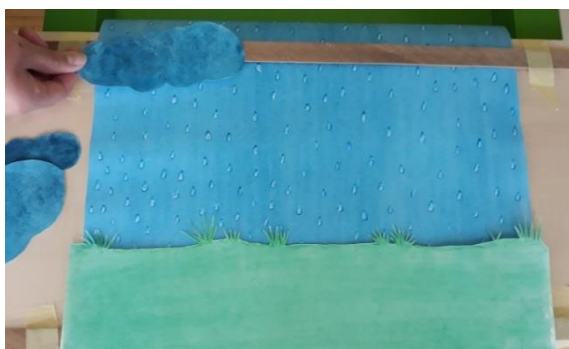
Slika 22: Priprava animacijske podlage (osebni arhiv)



Slika 23: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize (osebni arhiv)



Slika 24: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize (osebni arhiv)



Slika 25: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize (osebni arhiv)



Slika 26: Sestavljanje podlage in priprava animacijske mize (osebni arhiv)

4.1.5. FOTOGRAFIRANJE KADROV

S premikanjem podlage z dežjem in figur sem potem posnela animacijo.



Slika 27: Snemanje animacije (osebni arhiv)

4.1.6. POSTPRODUKCIJA

Animaciji sem potem dodala še zvok. Zvok sem posnela kar s pomočjo tablice in aplikacije Stop Motion Studio. Posnela sem tri različne verzije animacije, saj jo tako lahko uporabijo pri pouku slovenskega jezika in pri pouku glasbene umetnosti. Prvi verziji animacije sem dodala posnetek deklamacije pesmi Neže Maurer Tri Luže, ki sem jo govorila in posnela kar z aplikacijo Stop Motion Studio. Drugi verziji sem dodala posnetek dežja, ki sem ga predvajala s pomočjo telefona in posnela z aplikacijo Stop Motion Studio. Tretji verziji sem dodala posnetek zapete pesmi ob spremljavi kitare in sem ga prav tako posnela kar z aplikacijo Stop Motion Studio. Tako sem naredila tri verzije animacije, ki omogočajo seznanitev z deklamacijo, samostojno branje deklamacije in prepevanje.

Največ dela sem imela s tretjo verzijo animacije, saj sem morala dolžino in hitrost posameznih delov animacije prilagajati ritmu glasbe. Lahko bi dodala še četrto verzijo animacije, samo z glasbeno spremljavo kitare, ki bi omogočala samostojno petje pesmice.

4.2 NAČRTOVANJE STOP MOTION ANIMACIJE PRI MATEMATIKI

Najprej sem potrebovala idejo za animacijo. Izbrala sem si matematiko. Pregledala sem učbenik za prvi in drugi razred in ugotovila, da se učenci učijo seštevati in odštevati do 20. V animaciji, ki sem jo izdelala, predstavljam učno snov matematike (seštevanje in odštevanje do 20). Po učnem načrtu je to snov, ki jo učenci osvojijo na koncu prvega razreda.

Nato sem razmišljala, kakšen material bom potrebovala.

Za animacijo sem potrebovala barvni papir, lepilo, škarje, bombone, telefon in animacijsko mizo.

Najprej sem se vprašala, s čim bi učence pritegnila. Zagotovo z nečim sladkim. Izbrala sem bombone. Vendar bonboni niso bili dovolj. Potrebno je bilo izdelati še številke, matematične znake in črke.

Za material sem izbrala kolaž papir. Izrezala sem števila, matematične znake in črke.

Nato je sledila priprava prostora. Za snemanje sem uporabila animacijsko mizo, lahko bi uporabila stojalo. Na animacijsko mizo sem postavila telefon in v aplikaciji -

Stop Motion Studio začela fotografirati. Najprej sem si nastavila osnovni kader oz. polje, v katerem bom snemala. Zelo pomembno je, da se niso videli robovi v samem kadru. Zato je morala biti podlaga enobarvna in enakomerno osvetljena.

Fotografirala sem majhne premike likov, ki so se združili v posnetek in nastala je animacija.

Pozorna sem morala biti na spremembo svetlobe. Velike težave so mi povzročale sence, ki se niso smele videti.

Za lažjo predstavo matematičnih števil uporabljam bombone in na primeru seštevanja in odštevanja prikažem, kako se računa. V animacijo sem dodala zvok. Posnela sem svoj glas, ki razlaga in poskuša pridobiti zanimanje otrok.

Animacijo sem urejala preko telefona, saj mi je na telefonu lažje nastavljalati hitrost predvajanja in usklajevati snemanje zvoka. Sama izdelava premikov števil mi ni delala težav, saj sem takšnega snemanja že vajena. Večje probleme sem imela pri dodajanju zvoka, saj so bili nekateri kadri prehitri ali prekratki, a sem z brisanjem in dodajanjem te težave rešila.



Slika 28: priprava materiala (osebni arhiv)



Slika 2917: snemanje animacije na animacijski mizi (osebni arhiv)

4.3. NAČTROVANJE STOP MOTION ANIMACIJE SLOVENIJA MOJA DEŽELA

Glede na to, da Slovenija letos praznuje trideseto obletnico samostojnosti in jo kot domovino spoznavamo skozi celo osnovno šolo, sem Slovenijo kot svojo domovino želela predstaviti s

pomočjo animacije. Razmišljala sem, kaj sem v šoli in po potepanjih po Sloveniji izvedela o njej in kako bi to lahko s pomočjo animacije prikazala učencem nižjih razredov. Tako je nastala animacija Slovenija moja dežela, ki bi jo lahko kot pripomoček uporabili pri pouku v tretjem, četrtem ali petem razredu pri predmetu spoznavanje okolja oz. družbe.

4.3.1. IDEJA, SINOPSIS IN SCENARIJ

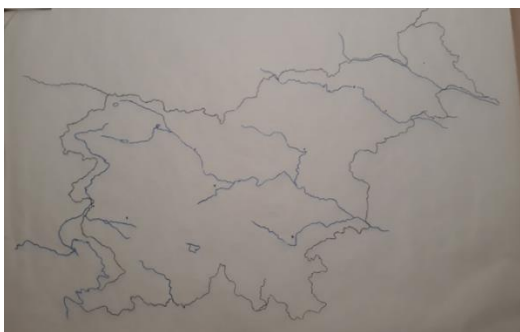
Z animacijo sem želela pokazati in povedati, kje Slovenija leži, naštetih nekaj osnovnih podatkov, ki predstavljajo vsako samostojno državo, predstaviti državne simbole in opisati njene naravne značilnosti. Odločila sem se, da Slovenijo, kot svojo domovino, predstavi animirani lik, deček Uroš. Napisala sem besedilo, ki ga govori animirani lik, si zamislila scenarij in izdelala načrt za snemanje animacije.

4.3.2. IZDELAVA LIKOV IN ELEMENTOV SNEMALE PODLAGE

Za izdelavo animacije sem najprej izdelala nemi zemljevid Slovenije, figure dečka Uroša, napise, zbrala, natisnila in izrezala slike državnih simbolov in pokrajin Slovenije. Pri snemanju sem uporabila tudi globus, Atlas za osnovne in srednje šole, vato in tablico. S pomočjo programa Stop Motion Studio sem nato posnela animacijo.



Slika 30: Figura dečka Uroša



*Slika 31: Risanje nemega zemljevida
(osebni arhiv)*



*Slika 32: Izdelava nemega zemljevida
Slovenije (osebni arhiv)*



Slika 33: Narisani in izrezani hribi, gore (osebni arhiv)



Slika 34: Narisane in izrezane pokrajinske enote (osebni arhiv)



Slika 35: Fotografije in napisi pokrajin (osebni arhiv)



Slika 36: Državni simboli in napisi (osebni arhiv)

4.3.3. POSTAVITEV ANIMACIJSKE MIZE IN PRIPRAVA SNEMALNE PODLAGE

Tablico sem z lepilnim trakom pritrdila na kuhinjski pult, podlago za snemanje pa sem položila na manjšo mizico. Namizna lučka je poskrbela za primerno osvetlitev podlage.

4.3.4. FOTOGRAFIRANJE KADROV

Za prvi in zadnji del animacije sem snemalno podlago pokrila s črno tkanino in s pomočjo globusa posnela začetek in konec animacije.



Slika 37: Snemanje animacije Slovenija moja dežela (osebni arhiv)

Drugi del animacije sem posnela s pomočjo zemljevida iz Atlasa.

Preostali del animacije sem za snemalno podlago uporabila nemi zemljevid Slovenije. Po njem sem premikala animirani lik dečka Uroša in dodajala ilustracije, fotografije in napise. Nekatere napise in reke sem dorisala ali dopisala na snemalno podlago.



Slika 38: Snemanje animacije Slovenija moja dežela (osebni arhiv)

Med posameznimi deli animacije sem snemalno podlago prekrila z vato in tako dele animacije povezala v celoto.



Slika 39: Snemanje animacije Slovenija moja dežela (osebni arhiv)

4.3.5. POSTPRODUKCIJA

S pomočjo telefona sem posnela besedilo, ki ga govori animirani lik. S pomočjo programa Adobe Premier Pro 2021 sem nato zmontirala animacijo, posnetek besedila in glasbo.

4.3.6. MATERIAL IN OPREMA, KI SEM JO UPORABILA

Za izdelavo animacije sem potrebovala naslednje pripomočke in materiale:

- svinčnik, suhe barvice, flomastre, vodene barve, čopiče, različne vrste papirja, lepilni trak, patafix, škarje;
- računalnik, telefon, tablica, mikrofon, namizno svetilko, globus, Atlas za osnovne in srednje šole, tiskalnik;
- aplikacijo Stop motion studio, snemalnik zvoka, program za montažo (Adobe Premier Pro 2021).

4.4. MATERIAL POTREBEN ZA ANIMIRANJE

Za stop motion animacijo potrebujemo različne pripomočke in materiale:

- svinčnik, suhe barvice, flomastri, voščenke, vodene barve, tempere, čopiči, palete, različne vrste papirja, plastelin, glina ...,
- tabla, kreda, bela tabla, flomastri, goba za brisanje,
- lepilni trak, lepilne blazinice, lepilo v stiku, škarje, tanka mehka žica ...,
- računalnik, telefon, tablica, stojalo za kamero ali tablico, mikrofon, namizne svetilke ...,
- Stop motion studio, snemalnik zvokov, program za montažo (Movie maker ali kakšna brezplačna aplikacija).

5. IZVEDBA RAZISKAVE

Raziskovalni del sva opravili tako, da sva v aplikaciji Google forms zastavili anketo in jo posredovali učiteljem preko družabnih omrežij, v zaprto skupino Učitelji razrednega pouka, ki je najštevilčnejša. Z vrnjenimi anketami sva dobili povratno informacijo o tem, v kolikšni meri in na kakšne načine učitelji uporabljajo animirane filme pri svojem delu.

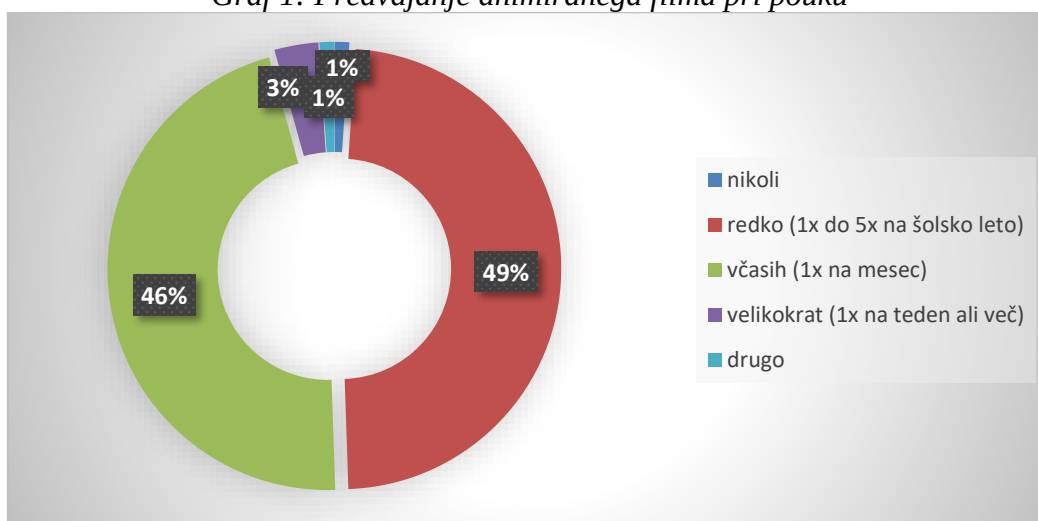
5.1 Anketa

Zasnovali sva kratko anketo, s katero sva želeli pridobiti povratne informacije o količini in vrsti vključenosti animiranih filmov pri pouku v 1. vzgojno-izobraževalnem obdobju. Na anketo se je odzvalo 93 učiteljev razrednega pouka iz vse Slovenije.

5.2 Rezultati ankete

1. Ali pri pouku kdaj predvajate animirani film?

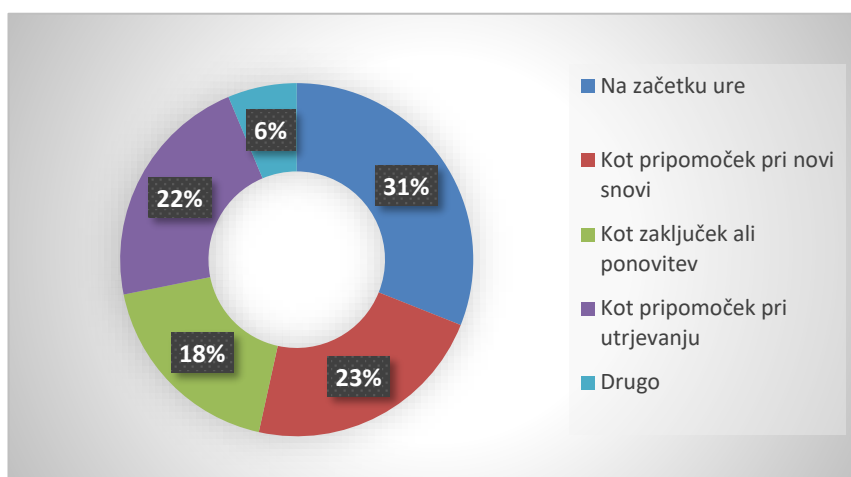
Graf 1: Predvajanje animiranega filma pri pouku



Pri vprašanju, kdaj učitelji pri pouku uporabljajo animirani film, sta nastali 2 množični skupini. Ena izmed skupin zajema 46 % anketirancev; ti animirani film predvajajo včasih, to je približno enkrat na mesec. Druga večja skupina so učitelji, ki animirani film uporabljajo redko, kar pomeni 1 krat do 5 krat na šolsko leto. Ta skupina zajema 49 % anketirancev. Le en učitelj pri svojem delu ne predvaja animiranih filmov.

2. Kdaj pri pouku predvajate oz. bi predvajali animirani film?

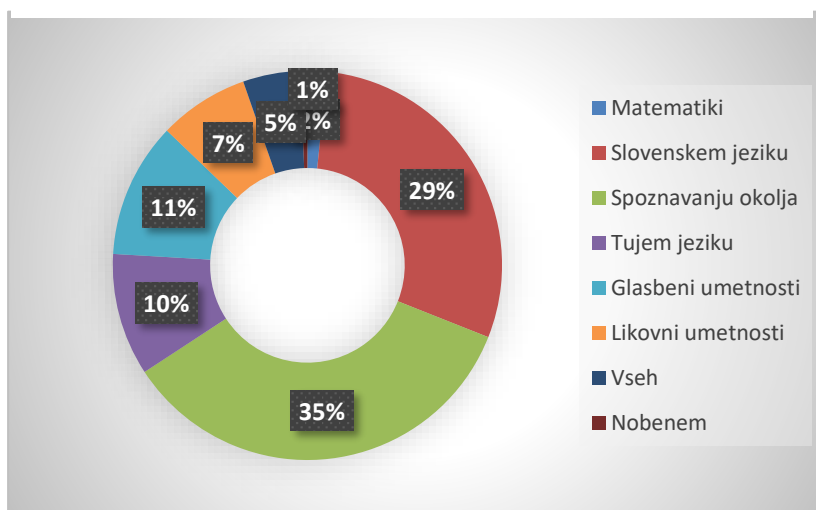
Graf 2: Del ure, v katerem se animirani film predvaja



Na vprašanje, v katerem delu ure učitelji predvajajo animirani film, jih je največ, in sicer 31 % odgovorilo, da animirane filme predvajajo kot uvodno motivacijo, torej v začetku ure. Sledijo učitelji, ki jim animirani film služi kot pripomoček pri usvajanju nove snovi (23 %), skoraj enak odstotek (22 %) učiteljev pa animirane filme predvaja kot pripomoček pri utrjevanju. Skoraj petina učiteljev (18 %) animirani film vključi v zaključek ure.

3. Pri katerih učnih predmetih uporabljate animirani film?

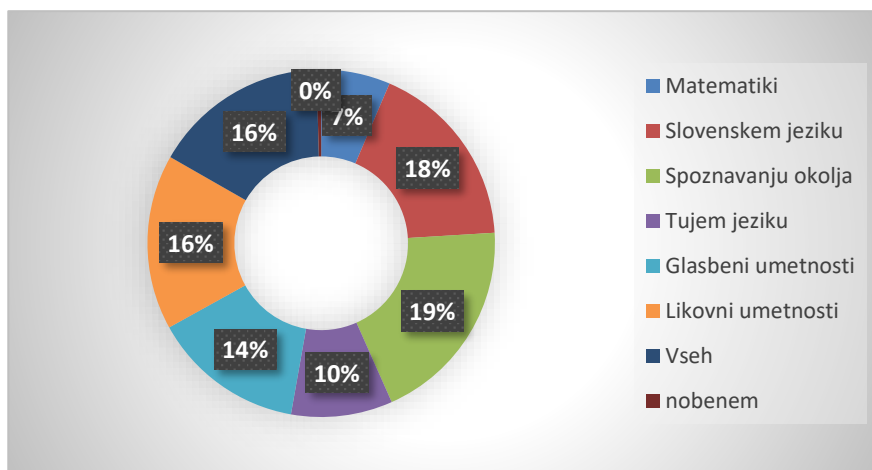
Graf 3: Učni predmeti, pri katerih se uporablja animirani film



Zanimalo naju je, pri katerih predmetih se animirani film največ uporablja. Največ učiteljev se animiranih filmov pri svojem delu poslužuje pri predmetu spoznavanje okolja (35 %) in pri pouku slovenskega jezika (29 %), najmanj pa pri likovni umetnosti (7 %). Nekateri učitelji animirane filme v svoje delo vključujejo pri vseh predmetih (5 %), nekateri pa pri nobenem predmetu (1 %).

4. Pri katerih učnih predmetih bi uporabili animirani film?

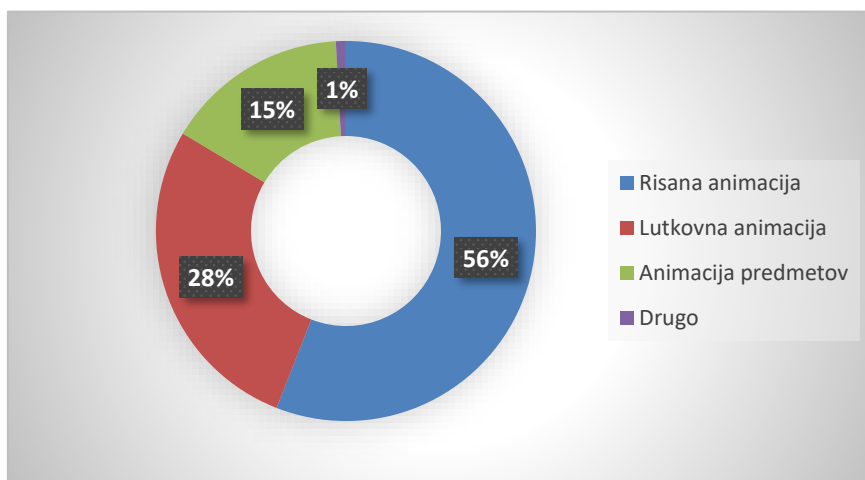
Graf 4: Učni predmeti, pri katerih bi radi uporabili animirani film



Na vprašanje, pri katerih predmetih bi si učitelji želeli vključevati animirane filme, so odgovori dokaj izenačeni. Po deležu izstopata slovenski jezik (18 %) in spoznavanje okolja (19 %), najmanj so učitelji zainteresirani za animirane filme pri glasbeni umetnosti (7 %) in tujem jeziku (10 %).

5. Katero vrsto animiranega filma največkrat predvajate oz. bi predvajali učencem?

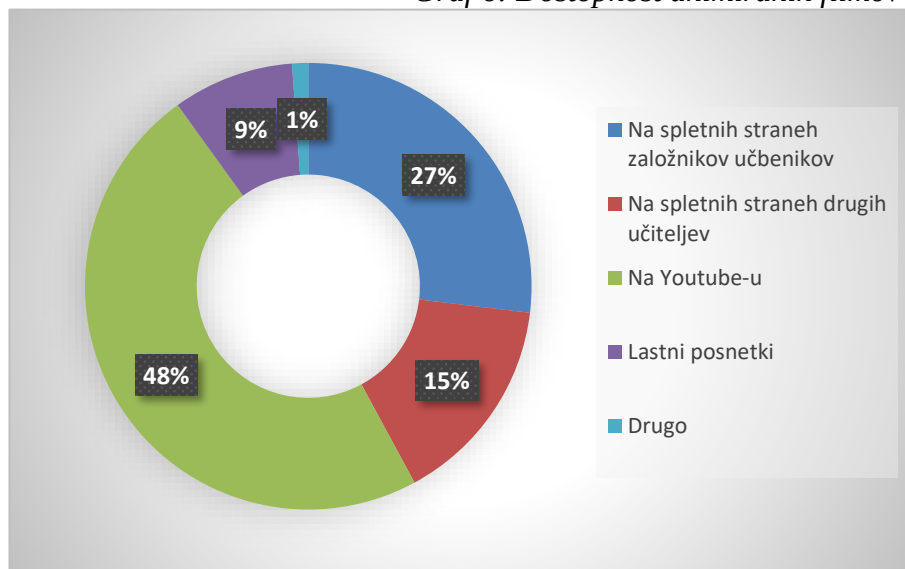
Graf 5: Vrsta animiranega filma, uporabljenega pri pouku



Iz grafa je razvidno, da največ učiteljev pri svojem delu uporablja risano animacijo (56 %), manj kot tretjina se poslužuje lutkovne animacije (28 %), medtem ko se animacije predmetov poslužujejo v 15 %.

6. Kje najdete animirane filme, ki jih predvajate pri pouku?

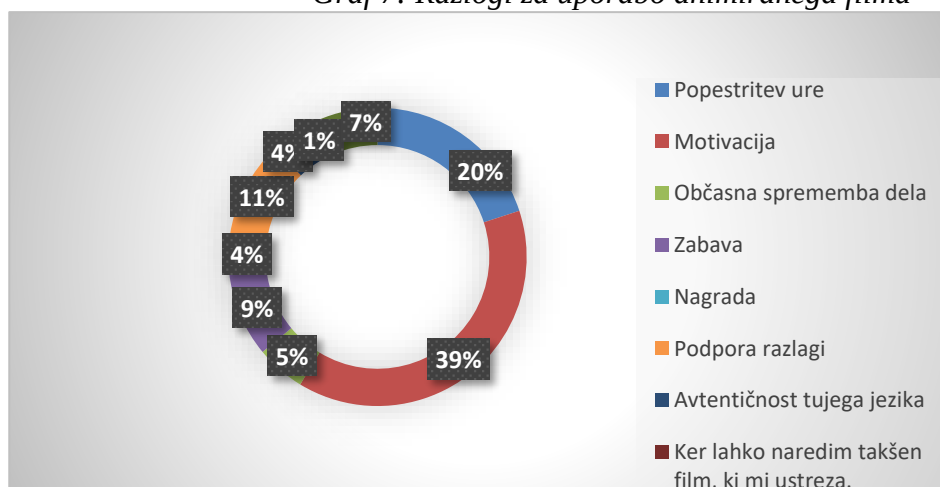
Graf 6: Dostopnost animiranih filmov



Na vprašanje, kje učitelji najdejo in dostopajo do animiranih filmov, jih je skoraj polovica (48 %) odgovorilo, da animirane filme najdejo na Youtube kanalu. Veliko učiteljev (27 %) uporablja animirane filme, ki jim jih ponujajo založniki učbenikov, nekateri učitelji (15 %) se poslužujejo sodelovanja med učitelji, torej dostopnih spletnih strani drugih učiteljev, 9 % učiteljev pa pri delu uporablja lastne posnetke.

7. Napišite vsaj dva razloga zakaj uporabljate animirani film pri pouku.

Graf 7: Razlogi za uporabo animiranega filma



Učitelje sva pri 7. vprašanju ankete pozvali, da zapišejo razloge uporabe animiranih filmov pri pouku. V veliki večini so odgovarjali, da so animacije otrokom bližje in zaradi tega so učenci tudi bolj motivirani za nadaljnje delo, hkrati pa je ura zabavna in takšen način popestri samo uro.

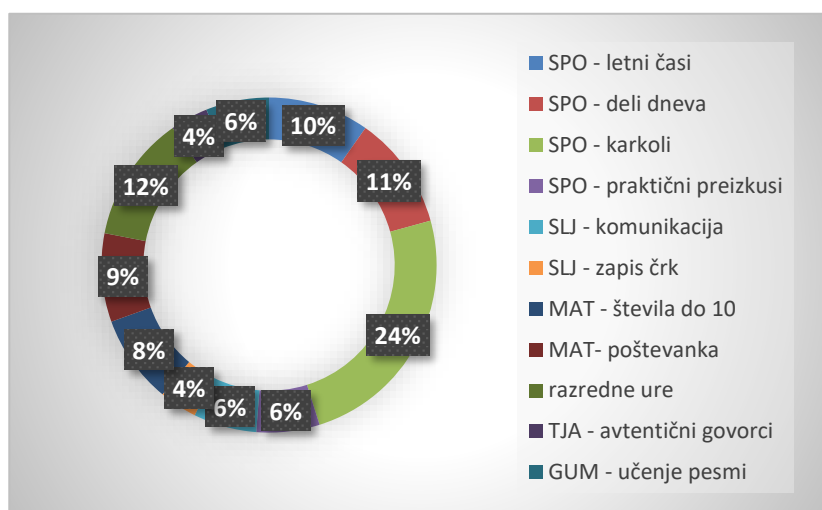
Nekateri pri svojem delu, ravno iz razloga, ker so animacije učencem blizu, tak način uporabljajo kot nekakšno nagrado.

Učitelji tujega jezika kot razloge navajajo tudi naravne govorce oziroma avtentičnost, pristnost govorcev tujega jezika.

Učitelji, ki filme ustvarjajo sami, pa poudarjajo, da si s takšnim načinom dela lahko naredijo takšen film, kot želijo in ga tako prilagodijo svoji učni uri in učencem.

8. Želiva posneti animirani film, ki bi ga lahko uporabili pri pouku.
Za kateri šolski predmet in učno snov bi želeli imeti animirani film?

Graf 8: Šolski predmeti in snovi, pri katerih je želja po uporabi animiranega filma



Pri zadnjem vprašanju naju je zanimalo predvsem, na katerih predmetnih področjih bi učitelji želeli, da posnameva animirani film in za katero učno snov. Največ učiteljev, in sicer kar 55 % vseh anketiranih, je izrazilo željo po animiranem filmu pri predmetu spoznavanje okolja, večji delež le teh je določil točno vsebino ure, pri kateri bi želeli uporabiti animacijo.

Veliko je bilo zanimanja in hkrati točno določenih vsebin tudi pri matematiki in slovenskem jeziku.

Vsi učitelji, ki so se odločili za uporabo animacije pri GUM (6 %) so bili mnenja, da bi tovrsten način dela uporabili pri učenju nove pesmi.

Pri tem vprašanju so se pojavili tudi odgovori, da bi učitelji animacije uporabljali pri razrednih urah, kjer bi s pomočjo lika, ki nastopa v animaciji, lažje reševali konflikte in dileme v razredu.

5.3 Izvedba animacije pri pouku

5.3.1. Animacija pri GUM v 3. razredu

Raziskovalki naše šole sta me prosili, če bi bila pripravljena njun animacijski film uporabiti pri pouku. Ker me animacija zanima in sem bila nad njuno animacijo navdušena, poleg tega pa moji učenci pesmice Tri luže še niso poznali, sem z veseljem izvedla uro, kjer bo animacija uporabljena. Učence (12) sem razdelila na pol. Ena polovica učencev se je pesmi učila po našem standardnem postopku, druga polovica pa s pomočjo animacije.

Prvi polovici učencev sem najprej pesem prebrala, skupaj smo jo analizirali. Kdo nastopa v pesmi, kaj se dogaja. Nato so učenci ponavljali za menoj verze do te mere, da so znali besedilo. Kasneje smo se naučili še glasbene verzije pesmi. Učenci so za konec ure sami ilustrirali pesem.

Z drugo polovico učencev smo se najprej pogovarjali o animaciji. Učenci so 2 dni pred izvedbo te ure, pri SLJ v sklopu branja z razumevanjem, spoznali znanega slovenskega animatorja Zvonka Čoha in njegovo delo. Nato sem jih vprašala, ali bi tudi oni znali narediti kakšno animacijo. Nekateri so odgovarjali, da starejše sestre ali brati doma delajo računalniške animacije, nekdo izmed njih je povedal, da je videl tudi animacijo z lego kockami. Nato sem jim, brez kakršnekoli motivacije, predvajala animacijo Tri luže. Učenci so bili že pri prvem stiku z animacijo navdušeni. Ko sem jim povedala, da sta to naredili učenki naše šole, je bilo navdušenje toliko večje. Pri drugem predvajanju so pesem že znali.

Zanimivo je bilo med odmorom spremljati otroke različnih skupin, kako se med seboj pogovarjajo o načinu učenja pesmi. Tisti, ki pri uri niso imeli na razpolago filma, so kazali rahlo razočaranje in negotovanje.

Prosila sem jih, če mi lahko podajo svoje mnenje o učenju pesmi. O animaciji. Njihovi odgovori so naslednji:

UČENCI 1. SKUPINE (brez animacije, standardni način učenja pesmi)

- *Všeč mi je bila pesem. Učiteljica je brala, mi pa smo se jo potem naučili na pamet. Škoda, ker nisem bil v 2. skupini, da bi videl risanko. (F. P.)*
- *Pesem smo narisali v zvezek. To mi je všeč. (V. V.)*
- *Pesem smo se naučili tako, da smo ponavljali za učiteljico. Nekaterim ni šlo dobro. (L. M.)*
- *Pesem je bila zelo kratka. Bilo je dovolj časa, da smo jo narisali. Sošolec mi je povedal, da je v drugi skupini niso risali, da so gledali narisano. (M. V.)*
- *Pesmica je otročja. Ni mi bila všeč. (A. B.)*

UČENCI 2. SKUPINE (učenje pesmi z animacijo)

- *Animiran film mi je bil všeč. Tudi jaz bi rada znala to narediti. (L. B.)*
- *Ko sem gledala pesmico, mi je bila všeč. Res so lepo narisali pesem. (V.Š.)*
- *Rada gledam risanke. Tukaj so se lepo premikale figure. Me zanima, kako so to naredili. Pesem smo se naučili hitro. (A. G.)*

- *Vesel sem, da nisem bil v prvi skupini. Tam so se pesem učili na pamet. Mi smo jo gledali na platnu in se jo naučili sami od sebe. (T. L.)*
- *Všeč mi je bilo, kako so se premikale živali. Dež je bil res videti tako, kot da pada. Žabica je skočila. Učiteljica nam je povedala, da lahko tudi doma preizkusimo narediti kaj takšnega. Bom najprej narisala nekaj, potem pa atija prosila, da posname s telefonom. (N. P.)*
- *Kul! Nisem vedel, da lahko narediš tako, da se papir premika. (V. R.)*

5.3.2. Animacija pri SLJ in SPO v 3. razredu

Zapis učiteljice, ki poučuje v 3. razredu:

»S strani mladih raziskovalk mi je bila ponujena animacija na temo Slovenija. Ker se v 3. razredu veliko učimo o Sloveniji, sem animacijo z veseljem predstavila svojim učencem. O Sloveniji in njenih značilnostih smo se pri predmetu SPO učili že v času šolanja na daljavo, zato sem izdelano animacijo izkoristila kot ponovitev, hkrati pa uvod pri učni uri SLJ, katere tema je bila Vsi smo drugačni. Ura je temeljila na različnih jezikih in narodnostih. Moram priznati, da je animacija krasno narejena in z veseljem jo bom še kdaj uporabila. Učenci so z navdušenjem spremljali Uroša, ki nas vodi po Sloveniji. Nekateri, najbolj navdušeni, so svoja mnenja o animaciji in takšni izvedbi ure tudi zapisali. »

N. R. , 8 let: *Takšna oblika učenja mi je bila zelo všeč, ker mi da več volje za delo.*

M. L. , 9 let: *Dobro mi je, ko govori in se premika. Pritegnila me je lutka in risanka. Želim si, da bi se še kdaj tak učili.*

H. I. , 9 let: *Všeč mi je bilo, da smo se tako učili. Še večkrat bi se tako učil.*

M. S. , 8 let: *Zelo mi je všeč tako učenje z animacijo. Z veseljem sem gledala, zato da se nekaj naučim. Lažje se mi je učiti na takšen način.*

Žal nama je, da ur pred učenci nisva mogli izvesti sami, kajti na ta način bi lahko učencem predstavili tudi, kako sva animacijo delali in jih motivirali za tovrstno delo. Po pogovoru z učiteljicama, ki sta bili pripravljene sodelovati, sva samo dobili potrditev, da imajo učenci takšen način dela radi. To jim je zabavno in jih motivira. Učiteljici pravita, da je takšen način dela bolj sproščen in predvsem otrokom, zaradi računalniške dobe, v kateri otroci živijo, vedno bližje.

5.4 Zastavljene hipoteze glede na rezultate ankete

Na podlagi analize anket sva lahko zastavljene hipoteze zavrnila ali potrdila. Rezultati so prikazani v spodnji tabeli.

Tabela 1: Rezultati ankete v povezavi s hipotezami

HIPOTEZA	ZAVRNJENA ali POTRJENA	ZAKAJ?
Hipoteza 1: Učitelji zelo redko pri pouku uporabljajo animacijo.	Potrjena.	Glede na anketo, učitelji pri pouku animacijo uporabljajo redko, to je 1krat na mesec ali manj.
Hipoteza 2: Učitelji uporabljajo animacijo kot pripomoček pri utrjevanju in ponavljanju.	Zavrnjena.	Rezultati ankete so pokazali, da se učitelji animacije poslužujejo predvsem v uvodnem delu ure, kot pripomoček k usvajanju nove snovi.
Hipoteza 3: Učitelji največkrat uporabljajo risano animacijo.	Potrjena.	56% anketiranih učiteljev pri svojih urah največkrat uporabi risano animacijo.
Hipoteza 4: Učence takšen način obravnave učnih vsebin bolj motivira.	Potrjena.	Po rezultatih ankete sodeč, se animacija k uram vključuje predvsem zaradi motivacije in zabave.

5.5 Zakaj je animacija zanimiva v osnovni šoli oziroma v 1. VIO?

Napisali sva, zakaj se nama zdi pomembno, da učenci spoznajo učno snov skozi animacijo.

Animacija povezuje vsa likovna področja zapisana v učnem načrtu. To so:

- oblikovanje na ploskvi - risanje, slikanje, grafika, grafično oblikovanje;
- oblikovanje v tridimenzionalnem prostoru - kiparstvo, arhitektura.

Z njo lahko povezujemo medpredmetna področja: likovna umetnost, glasbena umetnost, slovenski jezik, angleški jezik, matematika, spoznavanje okolja, šport, ...

Učenci jo imajo radi, saj je unikatna, kreativna in uporabna.

Z njo lahko povežemo medpredmetna področja: likovna umetnost, glasbena umetnost, slovenski jezik, angleški jezik, matematika, spoznavanje okolja, šport, ...

Učenci jo imajo radi, saj je unikatna, kreativna in uporabna.

5.6 Predlogi, kako bi animacijo vključili v učne ure

V okviru šole bi učenci lahko spoznali animacijo na delavnicah, ki bi jih lahko izvedli zunanji izvajalci. V Mariboru deluje na področju animacije društvo Mars, ki je na naši šoli v preteklosti že izvajalo tovrstno dejavnost. Na naši šoli se učenci učijo animacije pri neobveznem izbirnem predmetu umetnost ali pri likovnem krožku. Poučuje jih učiteljica likovne umetnosti.

Kako bi animacijo lahko vključili v pouk, sva vprašali učiteljico likovne umetnosti, s katero smo skupaj pogledale učni načrt oz. predmete, pri katerih bi bilo mogoče učno snov prilagoditi tovrstne aktivnosti.

Učiteljica nama je povedala, da so učenci izdelovali animacijo že v:

- v podaljšanem bivanju,
- dan dejavnosti (zunanji izvajalci ali učitelj LUM),
- projektno delo,
- pri različnih krožkih ali delavnicah.

Po učnem načrtu bi jo lahko vključili pri urah LUM, SLJ, MAT, SPO.

6.6.1 Učenje abecede skozi animacijo

Razmišljali sva, na kakšen način bi lahko vključili animacijo pri SLJ, LUM in ta področja povezali. Dobili sva nekaj idej:

Primer 1 :

Abeceda: spoznavanje črk v 1. razredu.

Otroci na začetnico besede izrežejo ali narišejo predmete, ki jih animirajo.

Učenci so razdeljeni v skupine po 3 – 4 učence in vsaka skupina animira svojo črko in predmet.

Cilji: utrjevanje črk, abecede, spoznavanje abecede, ...

6.6.2 Spoznavanje pisnih črk

Primer 2 :

Abeceda: spoznavanje pisnih črk v 2. razredu.

Otroci vadijo pisanje črk v pesku, moki, polenti (odvisno, kaj imamo na voljo).

Pri zapisu črke lahko posnamejo animacijo in združijo likovno umetnost in slovenščino.

6.6.3 Učenje poštevance v 3. razredu

Primer 3: učenje poštevance v 3. razredu.

Učenci bi z izdelavo animacij utrdili znanje poštevance. Razdelili bi se v 10 skupin in vsaka skupina bi imela poštevanko ene številke. V skupinah bi izdelali poštevanko števil od 1 do 10.

Pri delu bi si izbrali vrsto animacijske tehnike. Na koncu bi nastalo več animacij vsake skupine. Učiteljica bi lahko te posnetke uporabila za utrjevanje znanja iz matematike.

6.6.4 Letni časi

Primer 4: letni časi v 2. razredu, medpredmetno povezovanje SPO, TJA, LUM, SLJ .

Učenci bi po skupinah do 5 učencev narisali letne čase. Vsaka skupina svojega. Opisovali bi jih lahko v slovenščini in angleščini. Npr.: zima, pokaže se drevo, začne snežiti, učenci povedo značilnosti zime v slovenščini in angleščini. Animirajo lahko ljudi, oblačila, pripomočke.

Nastane skupinska animacija letnih časov v dveh jezikih.

7. Družbena odgovornost

Uporaba animacije pri pouku spodbuja medsebojno sodelovanje med učenci in učitelji, strpnost in ustvarjalnost. Izdelava animacije je medpredmetni projekt, ki zahteva uporabo znanja iz različnih področij. Tako s vključevanjem animacije v pouk ozavestimo in poglobimo usvojeno znanje in veščine, vzpodbujamo komunikacijo in sodelovanje.

Z uporabo animacij, ki sva jih izdelali sami, sva želeli navdušiti in motivirati učence za učno snov in izdelavo animacije. Prav tako pa sva želeli, da so najine animacije v pomoč pri pouku učencem z učnimi težavami.

8. Zaključek

Animacija ni samo eno področje umetnosti, kajti v njej se prepletajo glasba, film, gledališče in likovna umetnost. Učenci se s pomočjo animacije lažje vživijo v zgodbo, različni občutki, ki jih pri tem občutijo, jih nevede popeljejo v svet umetnosti, v svet lepega in estetskega.

Tako se malčki že zgodaj srečujejo z risanimi junaki, ki živijo v svojem svetu, iz katerega jih učijo in se skupaj z njimi zabavajo. Multimedija je del našega življenja že od zgodnjega otroštva naprej.

Želeli sva izvedeti in tudi prikazati, da smo učenci zmeraj veseli in navdušeni, ko učitelj pri svoji uri uporabi kakšno od animacij, da popestri pouk. Dobili sva potrditev, da je delo, ki ga opravljava, dobro in še z močnejšo voljo želiva nadaljevati v tej smeri. Učitelji na tem področju še niso tako vešči, zato bi bilo smiselno, da se na šoli izvaja čim več delavnic, kjer bi učitelji pridobili nova znanja na področju animacije, posledično bi nova znanja pridobili tudi učenci.

Ker sva se prvič podali na pot raziskovanja, sva največ znanja pridobili ravno na tem področju. Namreč od zastavitve raziskovalnega vprašanja do zaključka je dolga, strma pot, na kateri se srečuješ z vzponi in padci. Presenečeni sva, da so učitelji, kljub delu na daljavo in mnogim dodatnim obremenitvam, bili pripravljene sodelovati in najino nalogo sprejeli kot izziv in ne kot breme.

9.VIRI

Avtorji: Andreja Goetz, dr. Maja Krajnc, Samo Krušič, Timon Leder, mag. Martina Peštaj, Igor Prassel, mag. Hana Repše, Kolja Saksida, Matija Šturm, Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, 2016, Ljubljana, Ministrstvo za izobraževanje znanost in šport.

REPŠE, H., Tehnike animacije. V Animirani film v izobraževanju. Uredil Repše, H., Peštaj, M., Maribor : Društvo za razvoj filmske kulture, 2012, str. 24 – 28.

GOVEDNIK, R. Zgodovinski pregled animiranega filma. V Animirani film v izobraževanju. Uredil Repše, H., Peštaj, M., Maribor : Društvo za razvoj filmske kulture, 2012, str. 18 – 21.

TOMŠIČ AMON BEA, Likovna umetnost 9, Učbenik za likovno umetnost v devetem razredu osnovne šole, 2019 Ljubljana, Mladinska knjiga Založba, str. 31

Avtorji: Andreja Goetz, dr. Maja Krajnc, Samo Krušič, Timon Leder, mag. Martina Peštaj, Igor Prassel, mag. Hana Repše, Kolja Saksida, Matija Šturm, Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, 2016, Ljubljana, Ministerstvo za izobraževanje znanost in šport, str. 69.(27. 3. 2021)

Spletni viri:

<https://eucbeniki.sio.si/lum9/2429/index4.html> (18. 2. 2021)

http://www.solafilma.si/upload/filemanager/vsebina-objav/Animacija_Andreja_1.pdf (18. 3. 2021)

<https://www.rotoscopers.com/2015/07/27/did-pixar-kill-hand-drawn-animation-in-the-us/> (15. 3. 2021)

<http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/891-Koyaa-in-nagajivi-predmeti-2#.YFD5y51KjIU> (15. 3. 2021).

<https://motovila.si/animirani-film-v-sloveniji/> (18. 3. 2021)

https://sl.wikipedia.org/wiki/Zvonko_%C4%8Coh (13. 3. 2021)

https://sl.wikipedia.org/wiki/Socializacija_bika%3F (17. 3. 2021)

www.zvviiks.net

<http://www.animateka.si/2019/sl/oseba/id/kolja-saksida.html> (pridobljeno 17. 3. 2021)

<https://dsaf.si/asset/4f96GZJQ27RkWg8QR> (pridobljeno 17. 3. 2021)

<http://www.solafilma.si/sl/objava/kolja-saksida> (pridobljeno 17. 3. 2021)

<https://dsaf.si/asset/4f96GZJQ27RkWg8QR> (pridobljeno 17. 3. 2021)

https://sl.wikipedia.org/wiki/%C5%A0pela_%C4%8Cade%C5%BE (pridobljeno 17. 3. 2021)

<https://dsaf.si/asset/kDDTXLSTWMfoWGbKi> (pridobljeno 17. 3. 2021)

10. PRILOGE

10.1 Anketni vprašalnik

Pozdravljeni!

Sva učeniki 7. razreda. Delava raziskovalno nalogo z naslovom ANIMIRANI FILM PRI POUKU V 1. TRIADI OSNOVNE ŠOLE. Prosili bi Vas, da si vzamete malo časa in rešite anketo ter nama tako pomagata pri raziskovalni nalogi.

Odgovarjate tako, da obkrožite črko pred izbranim odgovorom. Kjer je mogoče, lahko izberete tudi več odgovorov.

1. Ali pri pouku kdaj predvajate animirani film?

- a. Nikoli
- b. Redko (1 krat do 5 na šolsko leto)
- c. Včasih (1 krat na mesec)
- d. Velikokrat (1 krat na teden ali več)

2. Kdaj pri pouku predvajate oz. bi predvajali animirani film?

- a. Na začetku ure, za uvod v novo učno snov
- b. Kot pripomoček pri spoznavanju nove učne snovi
- c. Kot zaključek učne ure in ponovitev
- d. Kot pripomoček pri utrjevanju in ponavljanju

3. Pri katerih učnih predmetih uporabljate oz. bi uporabili animirani film?

- a. Matematiki
- b. Slovenskem jeziku
- c. Spoznavanju okolja
- d. Tujem jeziku
- e. Glasbeni umetnosti
- f. Likovni umetnosti
- g. Vseh
- h. Nobenem

4. Pri katerih učnih predmetih bi uporabili animirani film?

- a. Matematiki
- b. Slovenskem jeziku
- c. Spoznavanju okolja
- d. Tujem jeziku
- e. Glasbeni umetnosti
- f. Likovni umetnosti
- g. Vseh
- h. Nobenem

4. Katero vrsto animiranega filma največkrat predvajate oz. bi predvajali učencem?

- a. Risano animacijo
- b. Lutkovno animacijo
- c. Animacijo predmetov
- d. Drugo: _____

5. Kje najdete animirane filme, ki jih predvajate pri pouku?

- a. Na spletnih straneh založnikov učbenikov
- b. Na spletnih straneh drugih učiteljev
- c. Na Youtube kanalu
- d. Lastni posnetki
- e. Drugo: _____

6. Napišite vsaj dva razloga, zakaj uporabljate animirani film pri pouku.

7. Želiva posneti animirani film, ki bi ga lahko uporabili pri pouku.

Za kateri šolski predmet in učno snov bi želeli imeti animirani film?

Hvala za sodelovanje.

10.2 Zgoščenka z animacijami

10.2.1 Tri luže (deklamirana pesem, zvočna podlaga, instrumentalna spremljava s petjem pesmi) <https://www.youtube.com/watch?v=PpTSHOmdP9M>,

<https://www.youtube.com/watch?v=OdLg6b6fqhI>,

<https://www.youtube.com/watch?v=TyCjk3HwiYs>

10.2.2 Matematika https://www.youtube.com/watch?v=CcB_z_ggm-E

10.2.3 Slovenija moja dežela <https://www.youtube.com/watch?v=Q83Ly-XgeuI>