Informacijska družba IS 2006 / Information Society IS 2006

9. mednarodna multi-konferenca / 9th International Multi-Conference

Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi / Education in Information Society

Ljubljana, Slovenija, 13.-14. oktober 2006

Novi pristopi pri poučevanju multimedije v osnovnih šolah

New Approaches by Teaching Multimedia in Primary Schools

Tomaž Murn
tomaz.murn@guest.arnes.si

Povzetek

Na OŠ Vižmarje Brod se že vrsto let ukvarjamo pri fakultativnem pouku računalništva s projektnim delom na področju multimedije. Učenci se s programom PowerPoint seznanijo že v tretjem razredu devetletne šole in nadaljujejo učenje skozi razne projektne naloge do osmega razreda devetletne šole, kjer se lahko vključijo v izbirni predmet multimedija. Učenci izdelajo filmsko predlogo - scenarij v urejevalniku besedil MS Word po katerem izdelajo PowerPoint animacijo. Projekt poteka od decembra do konca maja in se zaključi s filmsko predstavitvijo v slogu podelitve Oskarjev za najboljši film. Odziv učencev in staršev je izjemen, saj so spoznali, da je mogoče na enostaven in atraktiven način priti do konkretnega rezultata, kar je utrdilo njihovo znanje, samozavest in željo po novih izzivih.Učitelj računalništva v vlogi »režiserja« pa pridobi nov smisel in veselje do dela.

Ključne besede: *računalništvo, multimadija, PowerPoint, animacije, film, festival*

Abstract

For some years Vižmarje Brod Primary School has been involved in project work in the multimedia field at computer science course. The students get familiar with the PowerPoint program already in the 3rd class of the 9-year primary school through different projects up to the 8th class where they can choose elective subject - Multimedia. The students create a script for a movie in MS Word from which PowerPoint animation is made. The project starts in December and ends in the end of May with a film presentation in the Oscars' style for the best film. The response from both students and parents is exceptional, as they have realized that it is possible to reach concrete results in a simple and attractive way, which has deepened their knowledge, self-confidence and wish for new challenges. Moreover, the computer science teacher acting as "director" has gained new sense and pleasure in work.

Key words: *computer science, multimedia, PowerPoint, animations, movie, festival*

1. Uvod

Marsikateri učitelj računalništva v osnovni šoli se sprašuje, katere vsebine ponuditi učencem fakultativnega pouka, ki bi najraje ostali v svetu igric in ga sploh ne bi zapustili.

Iz izkušenj vemo, da je motivacija največji problem pri usmerjanju v resnejše, koristnejše vsebine. »Moderni« učenec ni več potrpežljiv in mirno sedi v klopi ter posluša frontalne razlage, kar pomeni, da ga je vedno težje motivirati za delo. Fakultativni pouk računalništva se odvija predvsem v popoldanskih urah, ko je pozornost učencev znižana, kar pomeni še dodatni problem motivacije. Računalniške igrice so sicer za otroka motivacijsko in relaksacijsko orodje, ki ga za nekaj trenutkov odpelje iz realnosti, vendar ne prinašajo novih znanj. Starši in učitelji vemo kakšen problem je otroka odvrniti od računalniških igric. Večkrat se sprašujemo, kako bi usmerili učenčevo igrivost v nekaj »koristnega«. Kako otroku na zanimiv in atraktiven način prikazati uporabnost znanja je ključni problem, ki nas spremlja pri poučevanju na vseh nivojih. Priti do končnega cilja z uporabo več orodij in področji dela, ter doseči več ciljev na enkrat je problem in izziv današnje šole v splošnem pomenu.

2. Potek in zgradba projektne naloge

»Učenci so se potopili v svet domišljije in zgodil se je film.«

a) Izdelava filmske predloge – scenarija

b) Iskanje likov-igralcev na medmrežju. (gif animacije)

c) Izdelava likov s pomočjo Gif animatorja (če je to potrebno)

d) Oblikovanje ozadja in dodatnih grafičnih elementov

e) Animacija po meri

f) Dodajanje zvoka in prehodi med diapozitivi

Filmska predloga - scenarij

Avtor: Kristan Sešek 5.b

Naslov: **Jure in mravlje**

1. Uvod:
Nekega dne je sinu deček s imenom Jure, bile ljubil mravlje. Doma je imel cele kletjeho mravelj v kletah.

2. Jedro:
Nekoč so mravlje pomenile in ga odnesle v svojo jamo. Ker so ga stražile in ga zaklenile, da jim pove kkjje banke odprte, da bijo oropale. Povejm, da je odprta ob 9:00 – 12:00. Naslednji dan so banke poskbrsvoje vojske. Ko je bile vulka rdeče – črna mravlja. Vulka je bile 3m in vsice so je bali. Vlikla je v banke in jo oropala. Med tem je Jure vlic v zaklju lentole v spodnjem delu mravljišča in ustreli glavni načmahal. Ta hatse zobet mravlja v tvi in pade na tla. Kmta se vice mravelja policija. Na sreče je Jure vselpvlo od mravelj ni se sročne rešil. Vojska upoveri da se mravlje v Ameriki ljudi dratile, le se v kletih spali.

3. Zaključek:
Deček dobina grado 1.000.000 dolarjov. Vsice kih veseh in Jure ni nikoli więć nazal mravelj. Vsi ljudje na zemlji se kih veseli, da jih ne bodo więć jos gnjale kvalobne mravlje.

Glavni igralci:
- deček Jure, rdečo-črna mravlja robot, mravlje

Scene:
1. Jure v domačem okolju (Jure mlati)
2. Jure mlati
3. Jure ta odnese jo mravlje
4. Jure v kletih mravlje ga zaklijuje
5. Mravlje napadejo banko
6. Mravlja zobet oropa banko
7. Jure se reši in ustreli glavni načmahal
8. Jure ta vice mravelja policija
9. Jure se reši mravelj s pomočjo pvrle
10. Jure dobina grado

2.1. Izdelava filmske predloge – scenarija

Učenci izdelajo scenarij s kratko vsebino v MS Wordu (ena A4 stran), kjer napišejo naslov filma, uvod, jedro in zaključek ter naštejejo glavne igralce. Učitelj v spodnji del lista dopiše scene glede na napisano vsebino. Učenec tako dobi pregled nad svojim delom, saj scene pomenijo kar strani v PowerPointu.

2.2 Iskanje likov-igralcev na medmrežju. (gif animacije)

Učenci poiščejo in izberejo animirane gife, ki jih potrebujejo v nalogi. Največ animiranih gifov, ozadij in midi datotek je zbranih na naslovu:

http://www.heathersanimations.com/

animagic32.lnk

2.3 Izdelava animiranih gifov s pomočjo Gif animatorja

Pri izdelovanju nekaterih gif animacij smo si pomagali s programom AniMagic. Program je enostaven in je v popolnosti zadostoval našim potrebam.

2.4 Oblikovanje ozadja in dodatnih grafičnih elementov

Oblikovanje ozadij in barvna kompozicija je pomemben del izdelka. Učenci se v tem segmentu srečajo z barvami, katere je potrebno premišljeno umestiti v kompozicijo in posamezne like. Učitelj s svojimi izkušnjami pomembno vpliva na učenčevo dojemanje barvnega sveta.

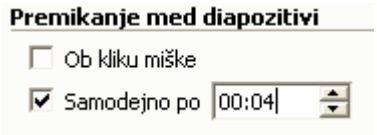
2.5 Animacija po meri

Učenci povežejo animirane gife in ostale elemente predstavitve v celoto. Lahko bi rekli, da oživijo strani z dodajanjem številnih animacijskih učinkov, ki jih ponuja PowerPoint Office XP in različice, ki omogočajo prikaz animiranih gifov.

2.6 Dodajanje zvoka in prehodi med diapozitivi

Kot pri pravem filmu smo animacijo ozvočili na koncu. Učenci so ozvočili like in scene tako, da so vstavljali zvočne datoteke iz medmrežja, nekatere pa so posneli sami. Potrebno je bilo paziti, da so bile zvočne datoteke v isti mapi kot je bila PP datoteka.

Na koncu so prehode med diapozitiv še časovno uskladiti tako, da so se diapozitivi premikali v pravilnih časovnih intervalih.



3. Medpredmetno povezovanje

Učenci pri izdelavi svojih izdelkov uporabljajo znanja iz različnih področij, kar jim pomaga pri motivaciji in izgradnji celostne podobe. Znanje, ki ga pridobijo ima trajno vrednost, saj so na izdelek čustveno navezani in jim pomeni konkreten cilj, ki je ovekovečen s festivalom, katerega naša šola prireja že tretje leto.

Doseženi cilji:

Računalništvo:

- uporaba operacijskega sistema MS Windows
- uporaba znanja MS Word, PowerPint
- uporaba tipkovnice (pisanje scenarija)
- uporaba medmrežja (MS Internet Explorer)
- uporaba programa za gif animacije (Animagic)
- uporaba različnih orodij za risanje

- uporaba različnih orodij za obdelavo zvoka

Slovenski jezik

- uporaba slovenskega jezika in slovničnih pravil pri pisanju filmske predloge
- seznanitev z zgradbo zgodbe (uvod, jedro, zaključek)
- retorične sposobnosti pri predstavitvi scenarija-filma (na festivalu)

Angleški jezik

- raziskovanje po medmrežju

Likovna vzgoja

- barve
- tipografija
- kompozicija
- ritem, harmonija
- prostorski ključ

Glasbena vzgoja

- ustvarjanje lastnega zvočnega zapisa
- spoznavanje različnih zvrsti glasbe
- zvočni efekti

Filmska vzgoja

4. Festival filmskih animacij (na državnem in mednarodnem nivoju)

Filmski festival poteka v treh kategorijah. Četrti razredi osemletke v eni ter peti osemletke v drugi kategoriji. V tretji pa sodelujejo predvsem učenci osmih razredov, ki so si za izbirni predmet izbrali predmet multimedija. S pompoznim uvodom – predelavo animacije StarWars in po nagovoru ravnateljice smo letos otvorili že III.. festival animiranih filmov v okolju PowerPoint (Vižmarje Brod 2006), ki je prerasel v mednarodni dogodek, saj je sodelovala tudi osnovna šola iz Portugalske. Pred ogledom animacij je vsak učenec predstavil svoj film in prebral scenarij. Sledila je predstavitev in aplavz. Na koncu je sledila podelitev nagrad in zahvala donatorjem. Več o festivalu si lahko ogledate na http://www.osbrod.si/.

Kriteriji ocenjevanja

	merilo	*ocena*	*utež*	*točke*	*komentar*
1	Ustvarjalnost	10	5	50	predstavljena stopnja ustvarjalnosti zamisli in izvedbe
2	Izvedba	10	3	30	kakovost, izbrani gradniki, zahtevnost (obvladovanje orodij)
3	oblikovanje	10	2	20	privlačnost, barve, kompozicija (estetski videz)
		skupaj		100	

5. Zaključek

Kaj učence pripelje v računalniško učilnico? Omenili bomo čarobno besedo »akcija«, ki premaga zdolgočasenost, vzbudi interes in v prenesenem pomenu tudi začetek snemanja scene-filma. V osnovni šoli nimamo na razpolago posebnih aparatur in programov za izdelovanje kvalitetnih filmskih animacij. Vsi pa imamo na razpolago MS Office – Word in PowerPoint. Z malo domišljije in znanja smo učencem približali domišljijski svet v realno okolje, kjer so uporabili kreativno znanje na več področjih. Učitelj računalništva je skrbel za dobro vzdušje in dodatno motivacijo ter učence strokovno podpiral. Nova spoznanja pri izvedbi projekta so bila predvsem na nivoju organizacije pouka (projektno delo s poudarkom na multimediji) in izvedbi tekmovanja.

Literatura in viri

Murn, T. in Lamut, N. (2005) 1. festival of animations in PowerPoint environment, *MIRK 2005,* proceeding of papers 10th. International Educational Conference on Computers in Slovenia (Makuc Adamič, A., Medica, I. in Labernik, Z., Ed) Piran 19.-21. maj. 2005

http://www.heathersanimations.com/

http://www.osbrod.si/

Strokovni življenjepis

Tomaž Murn *je diplomiral na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru in je od leta 1991 zaposlen kot računalničar na OŠ Vižmarje Brod. V letu 2004 je pridobil naziv "multiplikator" na področju izdelave predstavitev v okolju PowerPoint. Od leta 1999 je koordinator projekta Comenius1 in od leta 2003 član mednarodnega združenja v okviru Comenius3 »LearningTeacher«.*