

RAJZFILMKÉSZÍTŐK

DIGITÁLIS PEDAGÓGIAI MÓDSZERTANNAL

TÁMOGATOTT PROJEKTERV

(5 × 45 PERC)

Szerző:

Szokola Péter

Módszertani lektor:

Vásárhelyi Virág

Nyelvi lektor:

Földeáki Andrea

SZÉCHENYI  2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

PROJEKTERV

Tantárgyak köre

- külső világ tevékeny megismerése
- külső világ tevékeny megismerése matematikai tartalommal
- rajzolás, festés, mintázás, kézimunka
- verselés, mesélés
- ének-zene, énekes játék
- mozgás, testnevelés

A projekt pedagógiai alapjai

Szükséges előismeret és készségek

A megvalósításhoz főként a pedagógus tudásának, jártasságának kell megfelelőnek lennie. Gondolok itt olyan készségekre, mint a lapolvasó, tabletek, számítógép, projektor, mobiltelefon, Bee-Bot használata és a hozzájuk tartozó szoftverek ismerete.

A gyermekek életkoruktól elvárható készségekkel kell, hogy rendelkezzenek: helyes eszközhasználat, matematikai jártasság, kreativitás, szociális érettség stb.

Tartalmi követelmények

A korhatárbesorolások értelmezése. Igaz és hamis tartalmak megkülönböztetése a reklámokban. Ismeretek bővítése a digitális világgal kapcsolatban. Valós és hamis tartalmak megkülönböztetése. Csoportokban ábrázoló tevékenységek, majd ezek digitalizálása. Technikák kombinálása. Képek időrendbe sorolása. A filmkészítés folyamatának megismerése. Filmkészítés képsorokból. Szereplési kedv felébresztése. Hanganyag készítése, hangrögzítés, ismert dalok felelevenítése. Bee-Bot használata és a hozzá tartozó pálya elkészítése. Útirányok megtervezése, követése, meséléssel kísérve. Rajzprogramok használata tableten. Digitális alkotások készítése. Scratch program használatának felelevenítése és bővítése. Téri irányok gyakorlása. Skottie Go! Basic társasjáték gyakorlása. Együttműködésre törekvés, közös kódalkotás. Matematikai műveletek végzése. Akadálypálya teljesítése, nagymozgások gyakorlása. Biztonságos eszközhasználat. Mozgások rögzítése digitális eszközzel.

Tanulási célok/Tanulási eredmények

Értelmi: matematikai készségek fejlesztése (számlálás, mennyiségi következtetés, műveletvégzés); térlátás, térbeli viszonyok észlelése; figyelem; logikus gondolkodás; problémamegoldó készség; algoritmikus gondolkodás; fantázia, képi kifejezőkészség fejlesztése; digitális eszközök adta lehetőségek értelmezése.

Szociális: feladattartás, feladattudat, türelem, együttműködés, segítőkészség, egymás elfogadása, valós tartalmak felismerése, felelősségteljes digitális eszköz-használat.

Kommunikációs: téri irányok gyakorlása, kulturált beszélgetés alakítása, egymás meghallgatása, szövegalkotás.

Testi: szem-kéz koordináció fejlesztése, nagymozgások, kitartás, erőnlét.

A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések	
Alapkérdés	Minden igaz, ami a tv-ben, mobilon látható?
Projektszintű kérdés	Hogyan készülnek a filmek, rajzfilmek, animációk, reklámok?
Tartalmi kérdések	Milyen módon lehet a képeket digitalizálni? Készülhet rajzainkból és játékainkból film? Hogyan rajzolhatunk tableten? Milyen mozgásokat határozhatunk meg programozással? Kik dolgoznak a film elkészítésén?
A projekthez szükséges anyagok és eszközök	
Technológia – hardver	
laptop, lapolvasó, telefon, hangszóró, projektor, tablet, Scottie Go! társasjáték, Bee-Bot	
Technológia – szoftver	
PowerPoint, HP DeskJet lapolvasó, Sony Vegas, Windows Media Player	
A megvalósítás során használt online tartalmak, források linkjei	
Making of Jurassic World in Oahu & Kauai, Hawaii	
Making of The Bear and The Hare	
Nyomtatott források és eszközök	
Forrai Katalin: Ének az óvodában. Budapest, 2017. Móra Kiadó	

ÉRTÉKELÉSI TERV

Az értékelés időrendje		
A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak, és feladatokat végeznek	A projektmunka befejeztével
<p>Beszélgetőkör, kérdés-felelet módszer segítségével felmértük a gyermekek ismereteit. Térbeli mozgásra épülő drámajátékkal szemléltettük az eredményeket, következtetést vontunk le (pl: álljon elém, aki szokott TV-t nézni, mögém, aki nem).</p>	<p>A folyamatos motiválás érdekében egyéni értékelést alkalmaztunk. A projekt folyamán építő jellegű kritikákat is megfogalmaztunk, a munkák eredményességének növelése érdekében. Kértük, segítsék egymást ötleteikkel és véleményezzék saját munkájukat is.</p>	<p>Az elkészült munka közös értékelése. Véleményalkotás gyakorlása.</p> <p>Javasolt szempontok az értékeléshez (amelyeket a gyerekek is kiegészítettek) a projekt végén:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rajzok kidolgozottsága: Mi tetszik benne? - Történet és szereplők mozgatásának összhangja. - Mit csinálnál másképp? - Milyen ötleteket szeretnétek még megvalósítani? - Melyik volt a legélethűbb és legrészletesebb kisfilm? - Kivel volt legjobb együtt dolgozni és miért? - Mi volt nehézség a projekt közben?

Értékelési összefoglaló

A projekt megvalósítása alatt a gyermekek folyamatos visszajelzést kaptak, leginkább a pedagógusoktól, de az elkészült munkákat a gyermekek egymás között is értékelni tudták. Igyekeztünk példát mutatni az építő jellegű értékelések megfogalmazásával. A projekt megvalósítása alatt, két pedagógus egy időben foglalkozott a gyermekekkel, a folyamatos visszajelzés és felügyelet érdekében.

Az aktuális munkákat folyamatosan kivetítettük projektor segítségével a tevékenykedés ideje alatt, ezáltal is motiválva őket a további feladatvégzésre.

Az elkészült „filmeket” közösen értékeltük, és megbeszéltük a fejlesztési lehetőségeket.

A tabletekkel kapcsolatban a közös eszközhasználatot preferáltuk, így egymást tudták segíteni a gyermekek. Az együtt dolgozó gyermekeket pedig a pedagógus tudta értékelni és irányítani.

A Scottie Go! alkalmazás azonnali visszajelzést ad a felhasználók részére. A pedagógus emellett apróbb segítségnyújtással, magyarázattal tudja rávezetni a helyes megoldásra a gyermekeket.

A Bee-Bot használatánál szintén a pedagógus értékelt, illetve a gyerekek is egymást (társértékelés).

Indirekt módon, otthoni környezetben a szülők is tudták értékelni gyermekeik munkáját. A csoport zárt Facebook-felületén folyamatosan publikáltuk az aznapi eredményeket. Mire a gyermekek hazaértek, szüleik látták az elkészült munkákat. Ennek köszönhetően otthon is feleleveníthették a „tanultakat”, sőt ez otthoni munkára is ösztönözte a gyermekeket.

Terveink közt szerepel, hogy az elkészült alkotásokat más óvodás csoportoknak is megmutassuk, véleményezés céljából.

A PROJEKT MENETE

Projektleírás

Alkalmazott munkaforma: A tevékenységeket az intézmény programjának megfelelően önkéntes részvételre alapozva valósítottam meg. A nagy érdeklődés miatt több mikrocsoportot alakítottam ki, melyek között szabadon választhattak a gyermekek. A projekt ismertetését, célok meghatározását és a projekt lezárását csoportos munkával valósítottam meg. A több szálon futó tevékenységek lehetőséget biztosítottak minden gyermeknek arra, hogy a saját képességeinek megfelelő feladatot találjon. Az egyes tevékenységek több szinten voltak végrehajthatók, ezzel is segítve a differenciálást. Fontosnak tartottuk a sikerélmény és a fejlődés lehetőségének biztosítását. Az egyéni munkák nagy részét sikerült közössé, egy egészé „varázsolnunk”. Így szerepel egy képen több gyermek rajza és egy filmben több gyermek szereplői, díszletei. A tevékenységeket több alkalommal is felkínáltuk, az eszközök száma és a nagy érdeklődés miatt.

Alkalmazott módszerek: szemléltetés, bemutatás, magyarázat, beszélgetőkör, megfigyelés, kérdés, tevékenykedtetés, gyakorlás, drámajáték, ellenőrzés, értékelés.

A projekt menete:

Hétfő – „Hogyan készülnek a filmek?”: Felmértük, milyen ismeretekkel rendelkeznek a gyermekek. Beszélgettünk arról, milyen szokásaik vannak a digitális eszköz-használattal kapcsolatban. Megkérdeztük, ki szokott TV-t nézni, ki használhatja a távirányítót, szokott-e vele felnőtt lenni az eszközhasználat közben, mikor nézhetnek TV-t, szüleik mire és mennyit használják a digitális eszközöket, ők mire használják a telefont, tabletet, miért vannak reklámok, igaz-e minden a reklámokban? Ezt követően közösen átbeszéltük a korhatárbesorolások fontosságát és jelentését. A médiatudatosság érdekében reklámot és képeket elemeztünk. Megkülönböztettük a valós és hamis tartalmakat. A következtetések levonását követően videón megnéztünk, hogyan készülnek a filmek és az animációs filmek. Kitűztük heti célunkat és megbeszéltük, mennyit és milyen szabályok betartásával használhatják az eszközöket. Többségében egyeztek a felállított szabályokkal, bár néhányan nehezen fogadták, hogy az eszköz „csak” az általam biztosított alkalmazásra használható és nem váltogathatnak közöttük. A gyermekek önkéntesen vettek részt a közös tevékenységben.

Kedd – „Rajzok digitalizálása”: A gyermekek érdeklődését egy új eszköz keltette fel, amit a csoport jól látható asztalára helyeztem el. A találgatások után megmutattam, mire is lehet használni és hogyan működik. Ez az eszköz egy lapolvasó és nyomtató volt. Laptop és

projektor segítségével könnyedén ki tudtuk vetíteni a gyermekek rajzát. A motiváció fenntartása érdekében több „háttérképet” készítettem elő a gyermekeknek, amire elhelyezhették rajzaikat. A kép elhelyezéséhez PowerPointot használtam, mivel ezzel tudtam leggyorsabban dolgozni. A rajzok fehér háttérét eltüntetve a rajz elhelyezését már a gyermekekkel közösen végeztük. Ők határozhatták meg a rajzok helyét. Főként szöveges irányítást vártam el tőlük a téri irányok gyakorlása érdekében. Példamondat: „Kérlek tedd a rajzom a jobb alsó sarokba, a fa elé, legyen kicsit nagyobb, mint a fa.” A gyerekek lelkesedése lenyűgöző volt, melynek következményeképp egyre „kidolgozatlanabb” munkák készültek. A gyerekek számára rövid, de hatékony bemutatással igyekeztem érzékeltetni, mi lesz a különbség, ha nem türelmesen színezett alkotásokat próbálunk meg beolvasni. A háttérképek eltüntetésével természetesen a rajzaik egy része is eltűnt. Ezáltal törekedni kezdtek a formák kidolgozására, kitöltésére, kontúrvonalak rajzolására. Végezetül egyszerűbb animációval láttam el néhány gyermekrajzot, ezáltal biztosítva a következő napra szükséges érdeklődést. A nagy csoportlétszám miatt rengeteg alkotás született. Azért, hogy a mennyiség kezelhetőbb legyen, több tevékenységet is fel kellett kínálnom már a keddi napon is (tableten rajzolás, Scratch-programozás, Bee-Bot, Skottie Go!). A Scratch alkalmazás Junior változatát használtuk. A Bee-Bothoz hasonlóan a karakterek mozgására koncentráltunk. Szabad kezet kaptak a karakterek és felületek megválasztásában. Kipróbálhatták, hogyan lehet a lépések ismétlődésének számát módosítani. Az egyszerűbb mozgások hozzáadását követően kértük, meséljenek róla, mi történik az általuk alkotott „mesében”. ([ScratchJr bemutató.](#))

Szerda – „Filmforgatás”: A szerdai napra szinte már motivációra sem volt szükség. A gyermekek, amint megláttak, rohantak felém rajzaikkal, ötleteikkel. Otthoni munkával minden gyermekrajzot apró animációval láttam el. A közös tevékenységeket ezek megtekintésével kezdtük. Az elkészült mozgásokat megpróbáltuk szöveggel kísérni. Történeteket találtunk ki az egyes képcsoportokhoz. Mivel egy képen több gyermekrajz is megjelenik, ez közös tevékenységre ösztönözte őket a történetek és szövegek meghatározásában. A gyermekek igényének megfelelően folytattuk a képek beolvasását, ezáltal bővítve a keddi munkákat. A szerdai napon felajánlottam a „filmforgatás” lehetőségét. Kisebb mikrocsoportokban (max. 6 fő egy asztalnál, az átláthatóság érdekében) a gyermekek érdeklődési körét ismerve ajánlottam témákat számukra. Szükségét éreztem a pedagógus irányító, de nem befolyásoló szerepének. Két fő csoport alakult ki. Az egyik szereplőket és díszletet készített rajzolás, vágás, ragasztás segítségével. A másik pedig legójátékból építette és tervezte meg filmjének szereplőit, eszközeit és díszletét. A munkák végeztével fényképeken rögzítettük a tervezett mozgásokat. (Utólagos észrevétel, hogy vagy sokkal több képet kell készíteni, vagy a StopMotion alkalmazást használni.) A filmek elkészítését

otthoni munkával a SonyVegas program segítségével valósítottam meg. A hanganyagot YouTube videóból konvertáltam, a [YouTube to MP3 Converter](#) weboldal segítségével.

Csütörtök – „Szinkronizálás”: A csütörtöki fő célom az volt, hogy az ének-zenei foglalkozást beépítem a heti projektünkbe. A gyermekek nyitottak voltak a kért dalok ismétlésére, hangok utánzására, sőt saját ötleteik megvalósítására. Ilyen volt például, hogy a Videoton szurkolói énekét társították az áltuk megrajzolt focistákhoz, melyek animáció segítségével a stadionban mozogtak. Bátran vállalkoztak önálló éneklésre is. A hangokat mobiltelefonnal rögzítettem és hangszóró segítségével tudtuk visszahallgatni. Következtetéseket vontunk le a hangminőséggel és a hangerővel kapcsolatban. Az ének-zenei foglalkozást követően a korábbi napokban, kísérő tevékenységekként kipróbált digitális eszközök, alkalmazások használatát folytattuk. Gondolok itt tableten való rajzolásra, a ScratchJr használatára, ScottieGo társasjátékra, Bee-Bot robotméhecskére, melynek pályát is készítettünk. A csütörtöki napra a digitális felszereléseket már a csoport eszközeinek érezték a gyerekek, és természetessé vált számukra a jelenlétük. Tudták, mennyi az az időtartam, amikor váltaniuk kell „pihenésképpen”, és azzal is tisztában voltak, hogy nem válhatnak alkalmazást önállóan a tableten, még akkor sem, ha otthoni környezetben ezt megtehetik. Érdekes volt látni a kezdetben tapasztaltak ellentétét, mivel a gyermekek maguktól hagyták ott és adták át társaiknak a tableteket, miután úgy érezték, számukra elegendő volt a tevékenység.

Péntek – „Kaszadőrök”: Pedagógiai programunknak megfelelően az ének-zenei foglalkozáshoz hasonlóan a testnevelés foglalkozás is kötelező formában valósul meg. A téma lezárásaként a testnevelés foglalkozást megelőzően, megismerkedtünk a kaszkadőrök munkájával és a filmes trükkök megoldásaival. Megbeszéltük, hogy valójában senki nem ugrál mozgó járművekből vagy magas sziklákról. Ezzel kapcsolatban a biztonságos eszközhasználatra hívtam fel a gyermekek figyelmét. A foglalkozás fő részében akadálypályát teljesíthettek, és a feladat teljesítése közben kaszkadőrökké válhattak. Szivacsokon ugráltak, kúsztak, gördültek, másztak, egyensúlyoztak, ugráltak, futottak és próbára tették bátorságukat. A kimerítő mozgást követően a témahét lezárásaként megnéztük a héten készített képeinket és rövidfilmjeinket. Értékeljük és összegeztük a projekt során szerzett ismereteinket.

Hétfő-péntek: A hét folyamán ügyeltünk a mértékletes eszközhasználatra. A gyermekek csakis felügyelet mellett, korlátozva használhatták az eszközöket. A Digitális Témahéttől függetlenül megvalósítottuk szokásos programjainkat. Rengeteget mozogtunk, sok időt töltöttünk a szabadban, gondoztunk csoportunk állatait és veteményesét, szelektíven gyűjtöttük a szemetet és óvtuk környezetünket, megfigyelve szépségeit.

1. szakasz	projekt bevezetése, ismeretek rendezése
2. szakasz	új ismeretek szerzése, alkotómunka előkészítése
3. szakasz	alkotómunka, ismeretek alkalmazása
4. szakasz	összegzés, projekt lezárása.

MELLÉKLETEK

[A projekt leírása a Rákóczi utcai Óvoda honlapján.](#)