MELLÉKLETEK

1. sz. melléklet

1. óra:

Animációs médiatörténet: részletes online tananyag, itt találhatók a szemléltető anyagok is.

M Tóth Éva, Kiss Melinda (2014): [Animációs mozgóképtörténet I.](https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0010_m_toth_eva_mozgokeptortenet_1/ch02.html) Typotex Kiadó (Utolsó letöltés: 2020.08.13.)

Mozgásos képek: (ppt-hez)

|  |
| --- |
| KapcsolÃ³dÃ³ kÃ©p |
| kép forrása: [Így nem fog lihegni futás közben](https://divany.hu/eletem/2013/07/27/tanuljon_meg_helyesen_lelegezni_futas_kozben/)*. Dívány.* 2013. július 27.  (Utolsó letöltés: 2020.08.13.) |
| https://www.szabadidokozpont-kecskemet.hu/adat/news/56743/gyorskep/nagykep/36377417_1917641601619283_6778534613108129792_n-1.jpg |
| kép forrása: [Nagy ugrás 2018 – Kecskemét](https://www.szabadidokozpont-kecskemet.hu/hirek/nagy-ugras-2018-kecskemet). *Szabadidokozpont-kecskemet.hu.*  (Utolsó letöltés: 2020.08.13.) |
| KÃ©ptalÃ¡lat a kÃ¶vetkezÅre: âtÃ¡volugrÃ¡sâ |
| kép forrása: Polgár T.-Béres S. (2011): Az atlétika története, technikája, oktatása, szabályai; Pécs, Dialog Campus Kiadó, p.:226  Online: Kéri Péte (2014)r: ATLÉTIKA. [A távolugrás középiskolai oktatásának gyakorlatai](https://docplayer.hu/4522380-Atletika-a-tavolugras-kozepiskolai-oktatasanak-gyakorlatai-nyugat-magyarorszagi-egyetem-smdlte-2202-szombathely-2014.html). Nyugat-magyarországi Egyetem (SMDLTE 2202) Szombathely  (Utolsó letöltés: 2020.08.13.) |
|  |
| kép forrása: [Pinterest](https://br.pinterest.com/pin/777152479433981054/?nic_v2=1a4eMQNfx)  (Utolsó letöltés: 2020.10.22.) |
|  |
| Kép forrása: [etsy.com](https://www.etsy.com/listing/520760899/sport-run-running-man-women-woman)  (Utolsó letöltés: 2020. 09. 03.) |

2 sz. melléklet

2. óra:

Stop motion videók a YouTube-on:

Papír stop motion:

Margaret Scrinkl: [Stop-Motion Animation Compilation.](https://www.youtube.com/watch?v=hqVPYPyTNPs&feature=youtu.be) *Youtube.* 2019.03.03. (Utolsó letöltés: 2020.09.03.)

Pizzakészítés lépésről lépésre:

[stop motion pizza](https://www.youtube.com/watch?v=YQkC0Qs3aD0&feature=youtu.be). *Youtube.* 2011.02.23. (Utolsó letöltés: 2020.09.03.)

3. sz. melléklet

3. óra:

„A **film**, magyarul mozgókép, képekből álló sorozat, amely a [vásznon](https://hu.wikipedia.org/wiki/V%C3%A1szon) olyan gyorsan változik, hogy azt az illúziót kelti, mintha mozogna. A filmet egyszerre tekintjük művészetnek és iparágnak. Lehet készíteni úgy, hogy valódi jeleneteket filmezünk le egy kamerával, úgy, hogy rajzokat fotózunk le, így tradicionális rajzfilmeket készítve, úgy, hogy CGI-t, vagyis a számítógép által kreált animációt használunk, vagy úgy, hogy ezeket a technikákat egyaránt használjuk.”

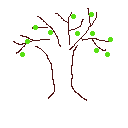
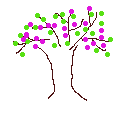
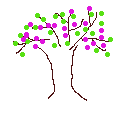
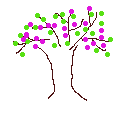
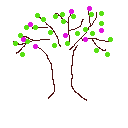
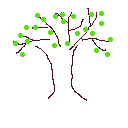
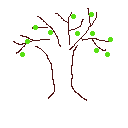
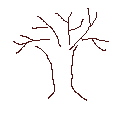
Forrás:

Wikipedia ’[Film](https://hu.wikipedia.org/w/index.php?title=Film&action=edit&section=0&editintro=MediaWiki%3AEditintro-section-0)’.(Utolsó letöltés: 2020.09.03.)

Pasaréti Otília – Abonyi-Tóth Andor: [Meseszerkesztő program](http://teamese.inf.elte.hu/hasznalati/utmutato.pdf). Útmutató a LogoMotion használatához. *TeamMese.* (Utolsó letöltés: 2020.09.03.)

[Szimulációk készítésének lehetőségei Imagine-ben](https://tudasbazis.sulinet.hu/hu/informatika/informatika/informatika-9-12-evfolyam/szimulaciok-keszitesenek-lehetosegei-imagine-ben/kep-es-animacio-szerkesztes). Sulinet Tudásbázis. Informatika 9-12. évfolyam. (Utolsó letöltés: 2020.09.03.)

Bemutató – a LogoMotion-feladat képkockái:



A gif-ről:

„Az állóképek (GIF87) tárolása mellett a gif alkalmas képek animálására (GIF89a) is. Weblapokon sokszor találkozhatunk ilyennel. Lényege, hogy megadott időpontokban váltakoznak a különböző képek, így egy animációt hozva létre. Hátránya, hogy nincs hangja.”

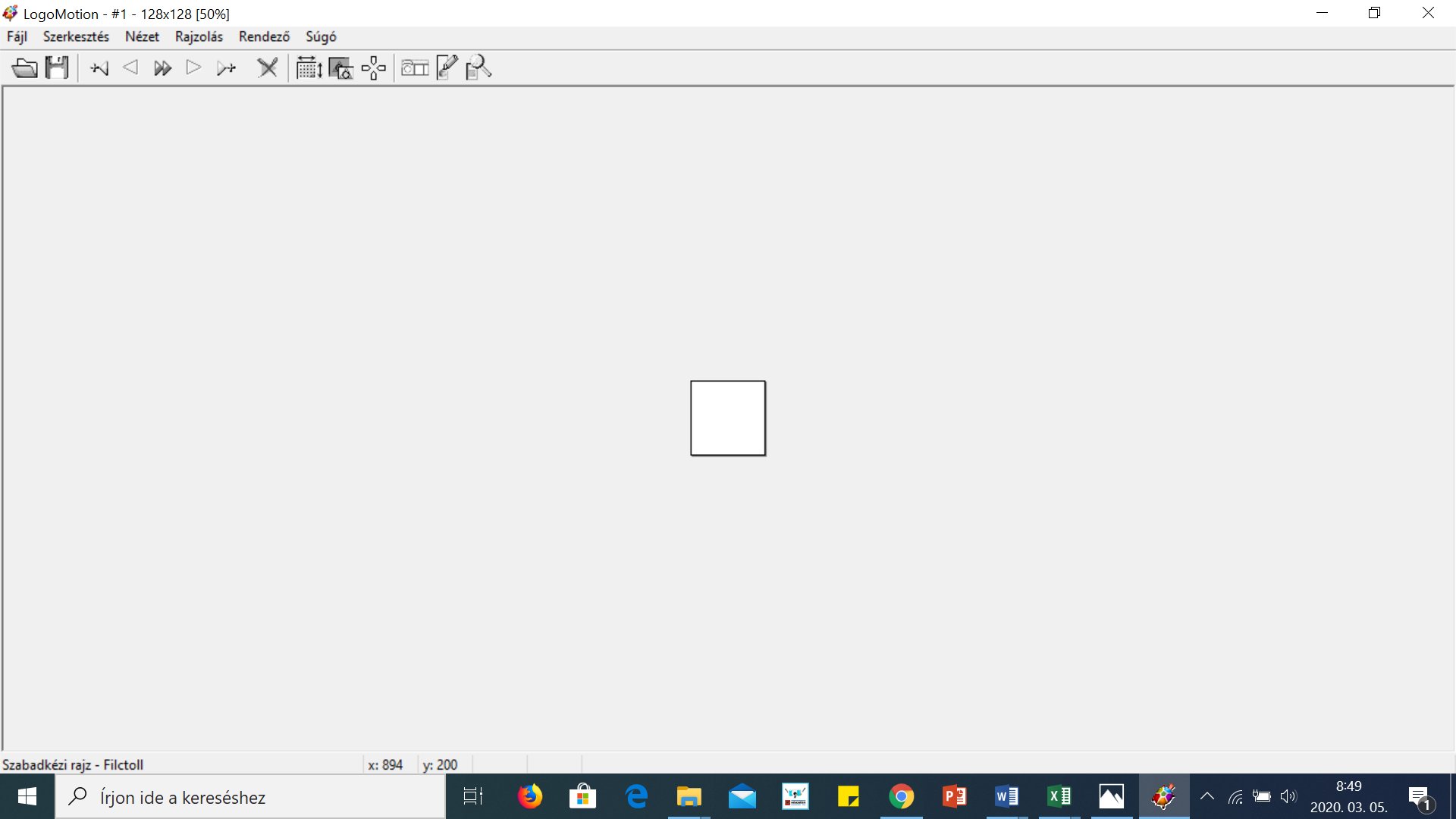
Forrás:

Wikipedia. ’[Graphics Interchange Format’](https://hu.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format).

4. sz. melléklet

4. óra

Indítsd el a LogoMotion programot!



Nyisd meg a program kész képeit tartalmazó könyvtárat és háttérként töltsd be az „utca” hátteret!

|  |
| --- |
|  |
|  |

Ez a háttér lesz az összes képkocka háttere (statikus háttér), ezért másoljuk és beillesztjük többször (min. 20 legyen, az esetleg hibás képkockákat könnyebb törölni).

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Nyissuk meg a kész képeket tartalmazó könyvtárat, és a „közlekedés” mappában válasszuk ki az „auto1” autót! (A megnyitás hatására a képkockák ablaka fölött látható füleken tudunk lépkedni a munkalapok között). Jelöljük ki, majd másoljuk át az autó képét (a 4 közül az elsőt)! *Ügyeljünk arra, hogy a kép Rendezés/Képbeállítás… menüpontban az „átlátszó” beállítás legyen beállítva, mert egyébként fehér téglalap veszi körbe a szereplőt.*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

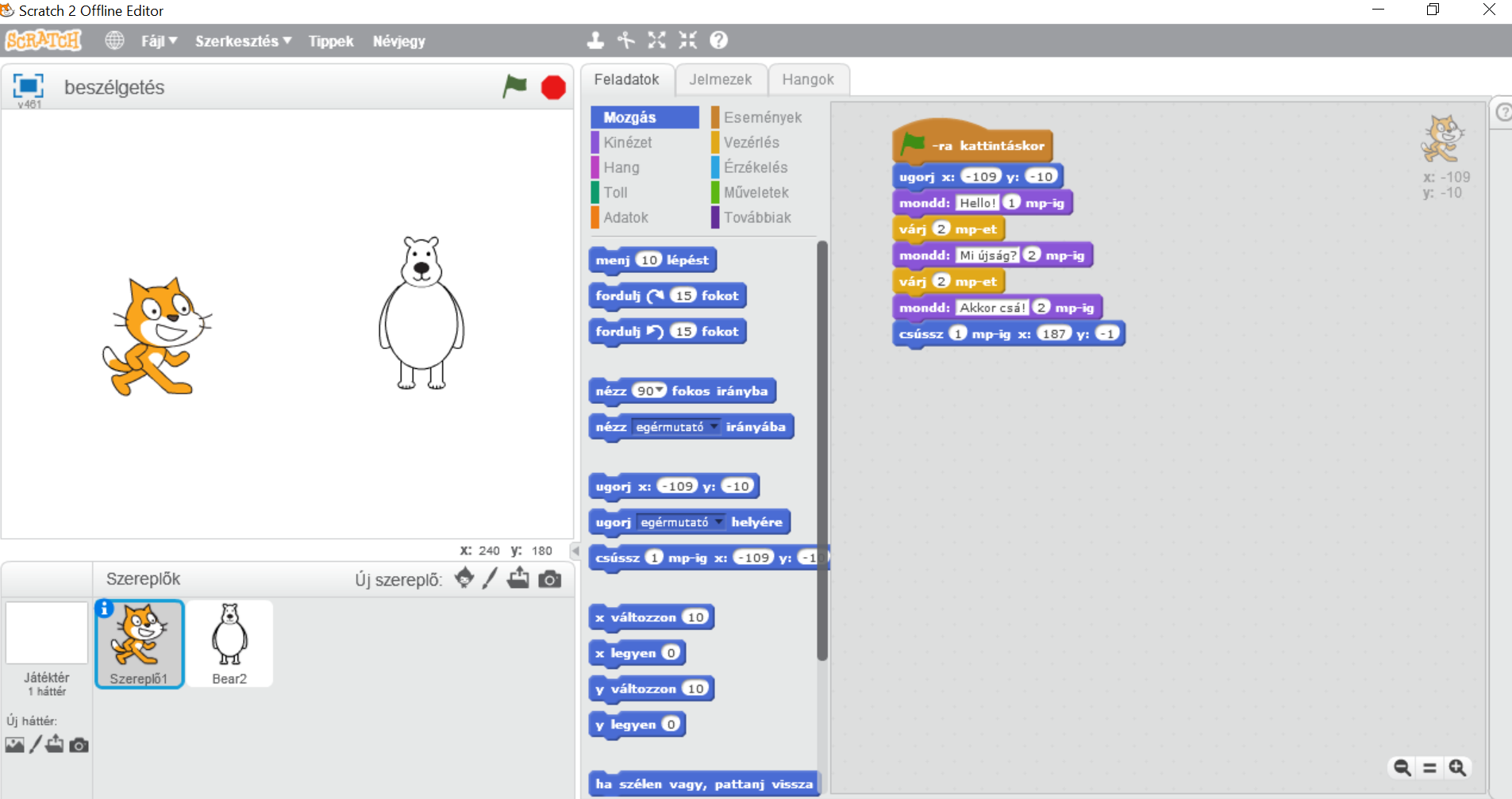
Bemutató képsor a szereplő mozgatásához:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

5. sz. melléklet

5. óra:

Scratch-animáció: több szereplő – mozgatás – párbeszéd



Pillanatképek a program futásából:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

A Scratch használata:

Az online Scratch használatát javaslom. A tanulók regisztrációval fiókot hoznak létre, amit otthonról, illetve bárhonnan el tudnak érni. A projektek ott tárolódnak, a fiók láthatóságát be lehet állítani, meg tudják osztani egymással az elkészült projekteket, továbbá közösen is tudnak dolgozni projekteken. A felületen számos segédanyagot azonnal el tudnak érni. Hátránya, hogy internetkapcsolat szükséges a használatához. Az online felületen való munka előnyének tartom, hogy a tanulókat rákényszeríti a belépéssel kapcsolatos tevékenységek gyakorlására. Ki tudjuk alakítani és gyakorolni a különböző online alkalmazások használatát (regisztráció, biztonságos jelszó létrehozása, e-mail fiók rendszeres használata a regisztrációk megerősítéséhez, közösségi gépeken a saját fiókokból való kilépés fontossága, a regisztrációkor megadott felhasználónév-jelszó-páros megjegyzésének trükkjei stb.) Ezáltal tudatos digitáliseszköz-használatra nevelhetjük a tanulókat.

Ezekre ne nehézségként tekintsünk, hanem nevelési feladatként, de mindenképpen számolnunk kell azzal, hogy vannak tanulók, akik segítségre szorulnak. Ha a tanulókat párban dolgoztatjuk, akkor sokkal hamarabb érik el az önállóságot ezen a területen.

Offline Scratch használata esetén:

Az elkészült munkákat a számítógépre mentjük, majd onnan egy olyan közös felületre, ahonnan letölthető a tanár számára. A tanulók egymás között így könnyebben cserélgetik a fájlokat, ezzel a veszéllye számolni kell!

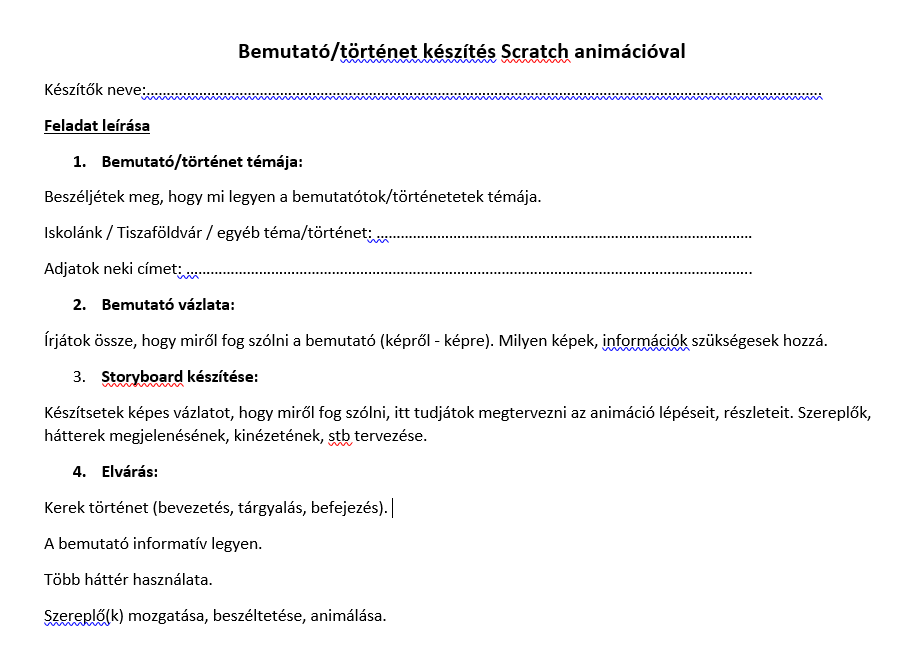
Az „Írj egy történetet” gyakorlat forrása: <https://scratch.mit.edu/ideas>

(Egy külön kis ablakban fog megnyílni, így könnyen használható és olvasható lépésről lépésre munka közben.)

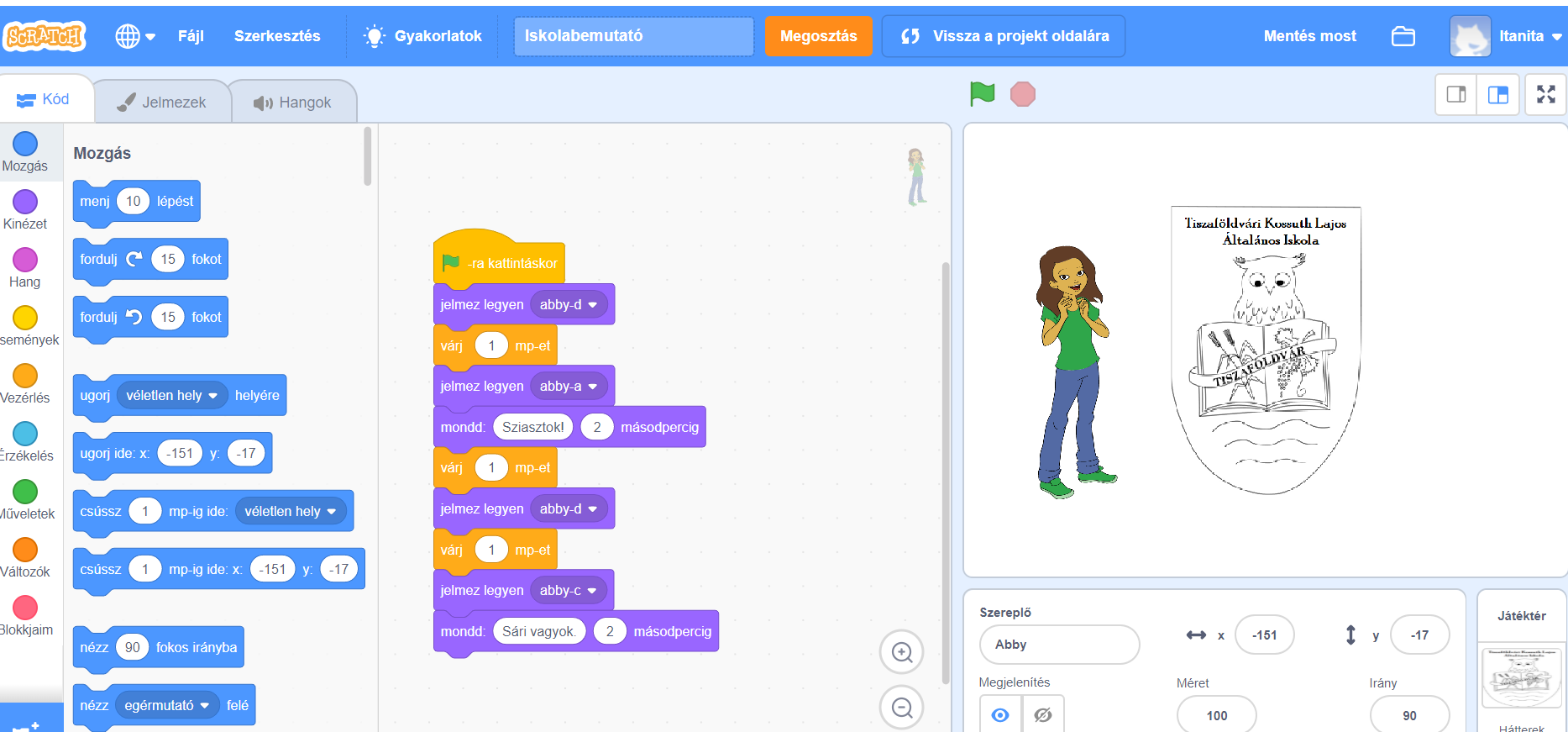
6. sz. melléklet

6–7. óra:

Feladatlap:



Minta megoldás részlet:



Storyboard-sablon:

Cím:……………………………………………………………………………………………

Készítette:………………………………………………………………………………………

Értékelési szempontok (javaslat):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SZEMPONT** | **3** | **2** | **1** |
| mozgás ábrázolása megvalósul  (igen – részben – nem = 3-2-1) |  |  |  |
| mozgás kivitelezésének minősége (folyamatos – darabos – akadozó = 3-2-1) |  |  |  |
| technikai kivitelezés (másolás, méretezés, rajz minősége = 3-2-1) |  |  |  |
| szereplők és háttér alkalmazása (több szereplő mozgatása – két szereplő mozgatása – egy szereplő mozgatása = 3-2-1) |  |  |  |