

Atelier : een animatiefilmpje over een sprookje, maken met PhotoStory of Moviemaker

JK OK L1 L2 L3 L4 L5 L6

Eindtermen:

- Leren leren 2 De leerlingen kunnen op systematische wijze verschillende informatiebronnen op hun niveau zelfstandig gebruiken.
- Leren leren 3 De leerlingen kunnen op systematische wijze samenhangende informatie (ook andere dan teksten) verwerven en gebruiken.
- Leren leren 4 De leerlingen kunnen eenvoudige problemen op systematische en inzichtelijke wijze oplossen.
- Leren leren 5 De leerlingen kunnen, eventueel onder begeleiding hun lessen, taken en opdrachten plannen en organiseren, hun eigen leerproces controleren en bijsturen.
- Leren leren 6 Houdingen en overtuigingen De leerlingen kunnen op hun niveau leren met: nauwkeurigheid, efficiëntie, wil tot zelfstandigheid, voldoende zelfvertrouwen, houding van openheid, kritische zin.
- media 1.2 door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten
- media 1.4 plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven
- media 1.5 beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet.
- media 1.6 tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven
- media 5.3 soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen.
- media 6.3 genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.
- Media 6.4 vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.
- Lezen Ned 3.5 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie ordenen die voorkomt in voor hen bestemde verhalen, kinderromans, dialogen, gedichten, kindertijdschriften en jeugdclopedieën.
- Taalbeschouwing Ned 6.3 Met het oog op doeltreffende communicatie kunnen de leerlingen in voor hen relevante en concrete taalgebruikssituaties en op hun niveau bij de eindtermen Nederlands reflecteren op de belangrijkste factoren van een communicatiesituatie: zender, ontvanger, boodschap, bedoeling, situatie.
- Soc. Vaard. 1.2 De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen
- Soc. Vaard. 1.4 leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- Soc. Vaard. 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
- Soc. Vaard. 3.1 De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.
- Mens 3.1 drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- Mens 3.3 tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op kennis van het eigen kunnen.
- Mens 3.7 hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden.
- Techniek 2.13 een eenvoudige werktekening of handleiding stap voor stap uitvoeren;
- Techniek 2.15 technische systemen in verschillende toepassingsgebieden van techniek gebruiken en/of realiseren.
- Technologie 2.3b leren effectief met infomatica en informatieverwerking omgaan.

Leerplandoelstellingen:

Doelen Nederlands Taalbeschouwing

- Tb.3 De leerlingen kunnen op hun niveau nadenken over de belangrijkste factoren van de hele communicatieve situatie en ervaren dat die aspecten elkaar beïnvloeden. Ze kunnen daarbij taalbeschouwelijke termen gebruiken.
- Tb.3.3 Nadenken over normen, houdingen, vooroordelen en rolgedrag van de zender, ook als ze zelf de zender zijn.
- Tb.3.9 Nadenken over normen, houdingen, vooroordelen en rolgedrag van de ontvanger, ook als ze zelf de ontvanger zijn.
- Tb.3.10 Nadenken over wat de bedoeling kan zijn, ook als die bedoeling niet duidelijk is gemaakt en daarbij de term “bedoeling” gebruiken.
- Tb.3.12 Nadenken over de situatie, de omstandigheden waarin iemand iets zegt, schrijft, leest of luistert, ook als ze zelf de zender en de ontvanger zijn.
- Tb.3.15 Nadenken over de verschillende vormen van communicatie en de communicatiemiddelen die de zender gebruikt.
- Tb.3.18 Nadenken over niet-talige aspecten in communicatie zoals lichaamstaal, mimiek, rustpauze, tekeningen, pictogrammen, ...

Doelen WO.

- WO DO 0.2 Kinderen uiten hun verwondering over het (on)(be)grijpbare, het goede, het mooie, het mysterieuze, het verrassende ... in de wereld.

WO DO 0.2.2 Dat houdt in dat ze zich steeds opnieuw weer verbazen over het menselijke vernuft, de durf, de fantasie, de originaliteit, de creativiteit, de inspiratie, het voorstellingsvermogen zoals die overal tot uiting komen of kwamen.

WO DO 0.3 Kinderen beleven en ervaren een intense verbondenheid met de wereld.

WO DO 0.3.1 Dat houdt in dat ze aandacht en waardering tonen voor andere kinderen en volwassenen in hun omgeving.

WO DO 0.3.2 Dat houdt in dat ze ruimte maken/krijgen om samen te zingen, samen te vieren, samen te eten...

WO DO 0.3.5 Dat houdt in dat ze zorg dragen voor wat anderen gerealiseerd hebben, voor voorwerpen en materialen.

WO DO 0.5 Kinderen werken samen.

WO DO 0.5.1 Dat houdt in dat ze niemand uitsluiten.

WO DO 0.5.2 Dat houdt in dat ze anderen helpen.

WO DO 0.5.3 Dat houdt in dat ze afspraken binnen de groep naleven.

WO DO 0.5.4 Dat houdt in dat ze overleggen over groepsopdrachten.

WO DO 0.5.5 Dat houdt in dat ze terugblikken op de manier waarop ze hebben samengewerkt.

WO DO 0.5.6 Dat houdt in dat ze ervaren en uiten dat in een groep(ering) taken worden verdeeld.

WO DO 0.5.7 Dat houdt in dat ze regels en een taakverdeling afspreken bij een spel of opdracht.

WO DO 0.8 Kinderen ontwikkelen tot autonome leiders.

WO DO 0.8.1 Dat houdt in dat ze zelf initiatief nemen.

WO DO 0.8.2 Dat houdt in dat ze planmatig te werk gaan.

WO DO 0.8.3 Dat houdt in dat ze zo nodig hun oorspronkelijke planning herzien.

WO DO 0.8.4 Dat houdt in dat ze in alle leeractiviteiten zoveel mogelijk nadenken over hun eigen leerproces (Waarom doe ik dit? Waarom doe ik dit zo? Weet ik nu wat ik wil weten? Waarom loopt het fout? Hoe kan ik dat in het vervolg vermijden? ...)

WO DO 0.8.5 Dat houdt in dat ze bij alles wat ze leren, zoveel mogelijk het verband leggen met al aanwezige kennis en vaardigheden.

WO DO 0.8.6 Dat houdt in dat ze creatief zijn.

WO DO 0.10 Kinderen kunnen vragen stellen waarvan de antwoorden onderzoekbaar of opzoekbaar zijn.

WO DO 0.1.1 Dat zijn volgende vragen: Wie, waarover ...?

WO DO 0.1.6 Dat zijn volgende vragen: Wanneer ... ? Waar? Waarmee?

WO DO 0.1.7 Dat zijn volgende vragen: Hoe komt het dat ...?
WO DO 0.1.10 Dat zijn volgende vragen: Hoe werkt het?
WO DO 0.1.11 Dat zijn volgende vragen: Hoe zit het in elkaar?

WO DO 0.12 Kinderen kunnen uit een aantal vaststellingen zelf conclusies trekken.

WO DO 0.12.1 Dat houdt in dat ze waarnemingen met elkaar kunnen confronteren en zo tot vaststellingen komen.

WO DO 0.12.2 Dat houdt in dat ze vaststellingen kunnen combineren tot een besluit.

WO DO 0.15 Kinderen kunnen verslag uitbrengen over hun bevindingen.

WO DO 0.15.2 Dat houdt in dat ze verslag kunnen uitbrengen over een taakgroep.

WO LH 3 Kinderen beseffen dat samenwerking met anderen nodig is om een aantal arbeidstaken zo goed mogelijk te kunnen verrichten.

WO LH 3.2 Dat houdt in dat ze ervaren dat een bepaalde arbeidstaak welbepaalde capaciteiten vereist.

WO LH 3.3 Dat houdt in dat ze ervaren dat verschillende taken onderling afhankelijk zijn.

WO MU 2 Kinderen zijn zich bewust van de gevoelens die schoonheidservaringen bij hen oproepen en durven die uiten.

WO MU 2.1 Dat houdt in dat ze gevoelens van bewondering, verwondering, ontroering, trots, vreugde ... kunnen herkennen en laten blijken.

WO MU 2.2 Dat houdt in dat ze nadenken over wat ze voelen als ze met iets moois worden geconfronteerd.

WO MU 3 Kinderen merken verschillende schoonheidsaspecten op in hun omgeving.

WO MU 3.1 Dat houdt in dat ze aspecten als licht, ruimte, lijn, vorm, patroon, compositie, harmonie, kleur, authenticiteit, textuur, ritme, ... kunnen herkennen.

WO MU 6 Kinderen combineren woord, beweging, beeld, drama, muziek ... om de ervaringen rond een thema of project naar anderen te communiceren.

WO MU 6.1 Dat houdt in dat ze bij de voorstelling van een thema of project gebruik maken van een origineel projectboek, een zelf bedacht themalied, een rollenspel, een dans, een fotocollage, een mime-spel, een verhaal, een gedicht ...

WO ME 5 Kinderen kunnen zich verplaatsen in de gedachten, gevoelens en

WO ME 5.3 Dat houdt in dat ze zich kunnen voorstellen wat een ander denkt, voelt, wil of bedoelt.

WO ME 5.4 Dat houdt in dat ze in hun gedrag rekening kunnen houden met de gevoelens of de wensen van anderen.

WO ME 9 Kinderen kunnen leiding volgen of meewerken.

WO ME 9.1 Dat houdt in dat ze het leiderschap van een ander kind kunnen aanvaarden.

WO ME 9.2 Dat houdt in dat ze kunnen tonen dat ze instemmen.

WO ME 9.3 Dat houdt in dat ze regels en afspraken kunnen nakomen.

WO ME 9.4 Dat houdt in dat ze met inzet meespelen in een ploegenspel.

WO ME 10 Kinderen kunnen leiding geven.

WO ME 10.1 Dat houdt in dat ze een voorstel naar voren kunnen brengen.

WO ME 10.2 Dat houdt in dat ze in een taakgroepje of spel kunnen zeggen wat anderen

WO ME 10.3 Dat houdt in dat ze bij een activiteit of een spel in een kleine groep controleren of de anderen zich aan de regels houden.

WO ME 10.6 Dat houdt in dat ze verantwoordelijkheid voor een groepstaak op zich kunnen nemen

Muzische opvoeding

- 3 Inhouden, beeldaspecten, technieken en materialen achterhalen in beelden. Dat houdt in dat kinderen:
 - 3.1:beeldaspecten herkennen en begrijpen (bijvoorbeeld begrijpen waarom een centrale figuur in een schilderij veel groter is voorgesteld)
 - 3.2:aangewende technieken en materialen kennen en herkennen
- 6 De mogelijkheden van de beeldtaal gericht leren hanteren. Dat houdt in dat kinderen:
 - 6.4:ervaren dat niet alleen het verhalende (de inhoud) van belang is, maar dat ook de vorm en de presentatie belangrijk zijn
- 14 Het beeldaspect 'compositie' ervaren en toepassen. Dat houdt in:
 - 14.7:een werkstuk creëren als onderdeel van een groepswerk
- 25 Zelf een gemotiveerd oordeel kunnen vellen over de eigen creatie.
- 28 experimenteren met materialen en technieken.

Lesdoelstellingen:

- De leerlingen leren op een correcte manier omgaan met modern multimediamateriaal.
- De leerlingen leren een digitaal foto toestel en de basismogelijkheden ervan correct gebruiken.
- De leerlingen leren digitale foto's verwerken tot een montage ~ filmpje
- De leerlingen leren een verhaal op te splitsen in verschillende scènes
- Het stimuleren van de creativiteit bij het uitwerken van scènes en verhaal
- De leerlingen leren samenwerken en de taken goed verdelen.


Lesinhouden:

- een verhaal in scènes leren verdelen
- een scène uit een verhaal met eenvoudig materiaal leren voorstellen
- de hoofdfiguren laten bewegen in de decors en er goede foto's van leren nemen
- het programma PhotoStory / Movie Maker leren gebruiken

ICT-competenties:

- ICT gebruiken
- creatief vormgeven m.b.v. ICT
- voorstellen m.b.v. ICT
- communiceren m.b.v. ICT


Vorbereidende- inleidende fase:

1. De leerkracht verdeelt de klas in groepjes van 4 kinderen. Daarbij wordt gezorgd voor een heterogene groep: tekenaars-fotografen-ICT-vaardige kinderen samen.
2.  De leerkracht heeft op voorhand het thema bepaald. Enkele mogelijkheden:
 - Sprookjes (1 sprookje of enkele sprookjes combineren)
 - WO-thema als
 - Oorlog
 - Bomen en planten
 - Fruit
 - Dieren
 - Schoolafspraken
 - Een eigen foto op een popje kleven en verhalen laten beleven
 - Axenroosfiguren
 - Menselijk lichaam (lichaamsdelen zoeken elkaar...)
 - Een eigen klasverhaal (vervolgverhaal..)
3. Benodigdheden
 - Decortafel met zwarte doek
 - 1 foto toestel + statief
 - 1laptop/pc per groepje
 - Extra verlichting (als je binnen opneemt): 2 halogeenstralers (één Links en één rechts)

- Lego/playmobil/andere decorstukken
- Karton – verf – penselen – wat houten latten om decors te schilderen en op te hangen.


Instructiefase:


4. Het hele verhaal wordt in scènes (hoofdstukken) geplaatst, evenveel als er groepjes zijn. Elk groepje schrijft z'n eigen "story" neer in een storyboard. Dit is een chronologische vertelling van wat er gaat gebeuren, stap-voor-stap.
We gaan er van uit dat elke scène gevat kan worden in max 20 goede foto's.
5. Elk groepje maakt aansluitend een nauwkeurige oplijsting van het benodigde materiaal en wie voor wat zal zorgen. Na afloop wordt aan de hele groep verteld wat in elk groepje nodig is. Zo kunnen bepaalde attributen als geschilderde decors en attributen gemeenschappelijk gebruikt worden. De leerlingen verzamelen in de komende dagen hun materiaal in de klas.
6. Muzisch moment
In groepswork worden de decors geschilderd.
☞ op voorhand doe je best eens een testje. Plaats een figuurtje en het fototoestel. Kijk na hoe groot het decor mag zijn. Té groot is ook niet nodig.


7.  We gaan fotograferen. Hiervoor trekken we een lestijd per groepje uit. Zorg voor een extra zij-belichting. Zet kruisjes op de vloer waar je de lampstatieven hebt geplaatst. Noteer ook de hoogte van je statief. Dit is nodig om voor de volgende groepen dezelfde belichting en camerastandpunt te kunnen gebruiken.
Test zelf op voorhand eens de opstelling uit om een goed camerastandpunt en goede belichting te bepalen.


Hiernaast een voorbeeldje. De lampen kan je perfect vervangen door gewone halogeenspots/tafelspots.



8.  Elk groepje krijgt de kans om eens te "testen" en enkele *proeffoto's* te maken. De leerkracht gaat zelf de foto's van het fototoestel downloaden naar de klascomputer. De resultaten van de kinderen worden geprojecteerd en besproken.
Alle kinderen van de klas kijken toe hoe het allemaal werkt.
☞ let erop dat alles binnen het decor blijft. Er mag niets zichtbaar zijn dat zich buiten de omgeving bevindt.



9.  Elke groep gaat nu z'n definitieve opnames maken. Daarvoor wordt één lestijd per groepje uitgetrokken. De leerkracht gaat hier *coachen*.
Ondertussen zijn de andere leerlingen in de klas zelfstandig aan het werk.
De leerkracht zorgt voor het downloaden van de foto's op de laptop van het groepje. Daarvoor wordt het programma *Picasa* gebruikt met het stappenplannetje in bijlage.

10.  Montage van de foto's tot een filmpje.
Daarvoor kunnen verschillende programma's gebruikt worden, maar wij kiezen in dit atelier voor een keuze uit **Photo Story** en **MovieMaker**.
Beide programma's zijn gratis (te downloaden of standaard reeds geïnstalleerd met Windows)
Van beide programma's zijn stappenplannetjes in bijlage toegevoegd.

11.  Scènes aan elkaar zetten.
De verschillende scènes kunnen gewoon worden afgespeeld na het monteren met Photo Story.
Wanneer je kies voor 1 verhaal, moeten de verschillende scènes wel nog aan elkaar gezet worden.
Dit kan je makkelijk doen met **Movie Maker**. Een stappenplan is in bijlage toegevoegd.

☞ In de lagere leerjaren is dit beter de taak van de leerkracht.

Verwerkings- en vervolgfase:

12.  De verschillende scènes worden bekeken op de klascomputer. De leerlingen geven elkaar op een positieve manier kritiek.
13. Organisatie van een **voorstelling**. De kinderen die de filmpjes gemaakt hebben trekken op tocht door de school. Ze bezoeken de klassen en nodigen hen uit om naar hun filmpje te komen kijken.
14.  Op een computer in de inkom van de school kan het filmpje bestendig afgespeeld worden zodat elke bezoeker het werkstuk kan bewonderen.
15. Tijdens een muzische voorstelling van bv. knutselwerkjes, fotoreportages van uitstappen, stelwerkjes aan een prikbord, dansvoorstellingen,... kan het filmpje een perfecte plaats krijgen.

Uitbreidingsmogelijkheden voor gevorderden (differentiatie naar boven):

Het downloaden van de foto's met Picasa naar de laptop kan in de hogere klassen door de kinderen zelf uitgevoerd worden.

Wil je uitgebreider met animatiefilmpjes aan de slag, kijk dan naar het atelier **stopmotionfilmpjes maken met Take5**. Daarin werk je met een ander programma en ga je een echte animatiefilm maken zoals je die op TV ziet: figuurtjes die bijna echt bewegen.

Maar... het kost heel wat meer tijd . Aan jullie de keuze.