

DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS TABLETEK SEGÍTSÉGÉVEL

Mintaprogram adaptálása a zalaegerszegi Deák Ferenc Megyei és Városi Könyvtárban

A mintaprogramfejlesztő, Komló Csaba által kidolgozott foglalkozás 2. modulját 2018. november 8-án mutattam be a Deák Ferenc Megyei és Városi Könyvtárban. A program alapvetően 3 modulból áll, szabadon választhattam, melyiket szeretném bemutatni. Célja a digitális kompetenciák és szövegértés fejlesztése olyan módon, hogy saját rövidfilmet készíthettek a résztvevők egy valós, vagy kitalált történet alapján. Az 1. modult a Zalaegerszegi Ady Endre Általános Iskolában tartottam meg 8 fő részvételével. Az általam választott korosztályból próbáltam olyan kompetenciájú résztvevőket választani, akik nem részesülnek konkrétan a fejlesztési iránynak megfelelő képzésben, ezért az Ady iskolában nem a rajz és informatikai területen jeleskedő osztályt, hanem a 6/A, táncművészettel foglalkozó csapatát céloztam meg. Az 1. modul során aktualizáltam a történetet, eredetileg „Nyári élmények másképp” lett volna a program címe, ami novemberben nem igazán lett volna aktuális, ezért az „Őszi szünetben történt” lett a témánk címe. Adtam egy „Fantázia film” storyboard elkészítési lehetőséget is, hogy mindenki megtalálja saját érzésvilágának megfelelő történet leírását, megrajzolását. Nagyon jónak találtam a mintaprogram fejlesztőjének a storyboardos megoldását, ennek kivitelezéséhez sablont használtunk, hogy könnyebben tudjanak nekiállni a rajzos forgatókönyv elkészítésének.

Fontosnak tartottam az első modulnál kitekintést tenni a filmek világára. Tisztáztuk a filmidő, forgatókönyv fogalmát, milyen munkálatok szükségesek egy film létrehozásához, meséljenek kicsit kedvenc filmjeikről.

Gyorsan megszülettek az ötletek, minimális irányítás mellett a tanulók önállóan tudták kidolgozni a mintaprogram megadott kritériumai alapján a történeteket, és elkészíteni az egyes események mellé a hozzájuk illő rajzokat.



A 2. modult a megyei könyvtár rendezvénytermében tartottuk, pedagógus segítségével érkeztek meg a résztvevők. A megvalósításhoz elsősorban tabletekre volt szükségem, erre telepítettem a foglalkozáshoz szükséges applikációt, ezenkívül színes papírokat, ollókat, ragasztókat, sablonokat készítettem elő, és olyan könyveket, melyek különböző figurák egyszerű megrajzolását teszik lehetővé.

A tanulókkal megismertettem a papírfigura stop motion animáció technikáját, és az előkészített eszközök felhasználási lehetőségeit. Projektor segítségével bemutattam a STOP MOTION STUDIO alkalmazást. Egy általam készített animáció segítségével szemléltettem az egyes menüpontokat, ismertettem a lehetőségeket, és azt, hogy az elkészült felvételt hogyan tudják narrációval ellátni. A tanulók párban dolgoztak, amit a mintaprogram is ajánlott. Ez azért volt szerencsés, mert jobban tudtak haladni a feladatokkal (háttér, papírfigurák elkészítése), és a felvételnél kifejezetten szerencsés volt, mert amíg az egyik tanuló készítette a tablettel segítségével a felvételeket, és figyelte a beállításokat, a másik a papírfigurát/papírfigurákat tudta mozgatni a rajzon, igazgatni, változtatni a háttérrel. A második modulban elkészültek az animációs kisfilmek. A narrációig egy páros jutott el, a többiekkel a harmadik modulban valósítjuk meg ezt a lépést, ahogyan a mintaprogramban is adott még 2 óra az utómunkálatok elvégzésére.

A 3. modulban sor került a jogtisztta eszközök kiválasztására. A 2. modulban már említettem a résztvevőknek, hogy ha esetleg ötletük támad, milyen aláfestő zenét szeretnének, képet tenni az alkotásuk elejére, végére, tisztában legyenek a lehetőségeikkel, és azzal, milyen következményekkel járhat, ha nem tartják be a jogtisztta források használatára vonatkozó szabályokat. Az animációk exportálását mp4 és gif formátumban is rögzítettük, ugyanis nem egyforma minőségben mentette el az alkotásokat az alkalmazás.

Gyapay Vera

