



Reykjavíkurborg

Tölvubrellur í skólastarfi



Verkefnisstjóri: Kristján Sturla Bjarnason

Aðrir aðstandendur: Elísa Ósk Viðarsdóttir og Kjartan Stefánsson

Efnisyfirlit

Inngangur	2
Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd	2
2.1 Aðstæður	2
2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu.....	2
2.3 Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins	3
Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra	3
Mat á verkefninu.....	4
Greinargerð um notkun styrkfjár	4
Kynning	4

Inngangur

Færst hefur í aukana tæknileg vinnsla sem tengist tölvum í mörgum atvinnugeirum í samfélaginu en hér verður aðallega fjallað um tölvur í tengslum við sköpun. Tölvubrellufyrirtæki í kvikmyndagerð eru farin að ryðja sér til rúms ásamt tölvuleikjafyrirtækjum þar sem mikil vöntun er eftir hæfileikaríkum einstaklingum á þessu sviði. Svokölluð „síma-öpp“ verða sífellt vinsælli með tilkomu snjallsímana og tölvugrafík verður sífellt stærri þáttur í þeim heimi.

Markmið verkefnisins var að kynna fyrir nemendum þessa tækni og þá óteljandi möguleika sem hún hefur að geyma. Aðallega var unnið með tæknibrellur útfrá kvikmyndagerð en einnig ljósmyndun og grafíska hönnun. Innan skólans er mjög öflug kvikmyndagerðarmenning og eru búin til videó fyrir öll tilefni. Ákveðið var að efla þennan þátt og hjálpa þeim að taka ímyndunaraflíð á næsta stig með því að búa m.a. til sína eigin heima í kvikmyndunum. Til þess var notast m.a. við svokallað „green screen“ og fleira sem nemendur allt niður í 1.bekk fengu að prófa. Nemendur fengu síðan leiðsögn við að vinna tæknibrellurnar og voru myndirnar síðan sýndar í skólastarfinu eða notaðar til kynningar á félagsstarfi og fleira.

Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

2.1 Aðstæður

Aðallega var notast við kvikmyndaver skólans sem kallast í daglegu tali Hollywood. Þar er stór „Green-screen veggur“ sem hægt er að nota, ljósabúnaður og klippitölvur. Nemendur eru í valfagi sem heitir Mynd og hljóð og var verkefnið aðallega unnið í þeim tímum. Einnig var það unnið samhliða félagsstarfi s.s. í kynningum á leiksýningu, tónlistarmyndböndum í tengslum við jól eða árshátíð, Menningardaga og fleira.

2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu

Hugmyndafræðin er sú að kenna krökkunum að gefa ímyndunaraflinu lausan tauminn í kvikmyndagerð og myndvinnslu. Að gera nemendum kleift að búa til fjölbreyttari myndir og fá þjálfun í að nota þessi öflug verkfæri sem myndvinnslu- og eftirvinnsluforritin eru. Með auknum umsvifum í kvikmyndagerð og eftirvinnslu hér á Íslandi er allt í einu komin mjög stór markaður fyrir þá sem hafa áhuga á að starfa á þessu sviði. Þarna fá nemendur innsýn inn í þennan heim og geta um leið fær kvikmynda- og myndvinnsluna á næsta stig. Þetta hefur vakið mikla lukku og er orðinn gríðarlega stór partur af listalífi skólans.

2.3 Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins

Ákveðið var sem fyrr sagði að keyra verkefnið í þeim valfögum sem væru að fást við kvikmynda- og myndvinnslu. Verkefni voru útbúin í þessum tímum þar sem notast átti við tæknibrellur í víðum skilningi og var þeim þá kennt að nota þess til gerð forrit. Einnig fengu nemendahópar í yngri deildinni að gera stuttmyndir þar sem notast var við þessa tækni. Fengu t.a.m. nemendur í 2. bekk tækifæri til að leika ævintýri fyrir framan „Green-screen“ vegginn og sáu síðan hvernig því var umbreytt í stóran ævintýraheim. Með aukinni þekkingu á þessari tækni jókst áhuginn sem og umfangið. Nú hefur skráning í þessi fög aukist til muna og ljóst að fjármagnið nýttist vel til kaups á tækjabúnaði og því sem þarf til að keyra svona verkefni.

Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra

Reynslan af þessu verkefni er gríðarlega góð sem sést aðallega í miklum áhuga nemenda. Margir nemendur sem finna sig illa í þessum hefðbundnu greinum eru að blómstra í þessu. Þarna koma saman ólíkir nemendahópar sem allir vinna saman að því að gera verkefnið sitt sem flottast. Þeir sem eru mikið fyrir tölvur sækja mikið í tæknibrelluvinnsluna en svo eru aðrir sem hafa hugmyndirnar, vilja leika, taka upp o.s.frv. Þetta hefur því mjög góð áhrif á skólabraginn og auðvelt er að blanda saman ólíkum einstaklingum. Nemendur hafa einnig áttað sig á því að listsköpun er ekki bara að mála myndir á striga heldur er hún svo miklu meira. Þetta gefur víðari skilning á listsköpun og opnar augu margra fyrir mögulegum atvinnutækifærum í framtíðinni á þessu sviði.

Í grunninn er svona tækni ekki flókin hafi fólk smá þekkingu á tölvuvinnslu og ímyndunarafl. Svona verkefni ætti því að geta nýst öllum skólum sem kenna einhverskonar kvikmyndagerð. Það eina sem í raun þarf eru myndavélar, grænn veggur og klippiforrit. Síðan er auðvitað alltaf hægt að kaupa betri græjur, fleiri tölvur og betri forrit en í grunninn er þetta mjög einfalt til að byrja með.

Mat á verkefninu

Verkefnið gekk mjög vel í heildina og eins og lesa má hér að ofan þá hafði það líka mjög góð áhrif á skólastarfið í heild sinni. Þekkingin heldur nú bara áfram að aukast og inn koma einstaklingar sem læra af þeim eldri og svo koll af kolli. Það er von umsjónaraðila að svona verkefni geti í raun verið sjálfbært og þekkingin haldi bara áfram að vaxa. Með tilkomu Youtube og fleiri streymisveita er auðvelt að nálgast upplýsingar um það hvernig hægt er að ná fram ákveðnum hlutum í svona tæknibrellum. Þannig er hlutverk umsjónaraðila að kenna undirstöðuatriðin en síðan kenna þeim að afla sér upplýsinga og læra sjálf hvernig gera eigi hlutina. Það tókst vel til og hafa margir verið duglegir að æfa sig heima, komið og kennt öðrum o.s.frv. Tæknibrellur snúast í grunninn um að leysa eitthvað vandamál í kvikmyndagerðinni. Sem dæmi má nefna einstakling sem þarf að fljúga um loftin blá. Hvernig leysum við það? Þar með er komið spennandi verkefni fyrir einstaklinginn og hópinn sem þau þurfa að leysa í sameiningu. Þannig virkar þessi hugmyndafræði og kennir um leið nemendum að hugsa lausnamiðað þegar kemur að vandamálu. Það yfirfærir síðan á aðra þætti í lífinu og því hefur þetta verkefni ekki bara áhrif á kvikmyndagerð í skólanum heldur í raun lífsskoðun þeirra sem fást við hana.

Greinargerð um notkun styrkfjár

Útbúin aðstaða: 150.000 kr.

Myndavél: 164.000 kr.

Tölvuforrit: 55.000 kr.

Ljósabúnaður: 60.000 kr.

Annað: 67.000 kr.

Alls: 496.000 kr.

Kynning

Verkefnin hafa fengið mikla kynningu í skólanum s.s. með Kvikmyndahátíð yngsta stigsins sem og stuttmyndakeppni unglिंगadeildarinnar. Einnig voru myndirnar sýndar á Töku, stuttmyndahátíð grunnskólanna í Reykjavík en þar unnu margar af myndunum til verðlauna. Stefnt er á að kynna verkefnið fyrir þá sem hafa áhuga sem og kvikmyndagerð í skólanum og hvernig hún er uppbyggð.