

ANIMASJON MED FOKUS PÅ LÆRINGSMÅLENE

Om lærerens rolle når elevene lager film

Av: Bente Aasheim, lærer og leder av Animasjon i skolen



Film om vikingetiden fra animasjonsverksted ved Evje

Min erfaring gjennom mange år med kursing og veiledning av lærere som animerer med barn i skolen, er at filmprosjekter lykkes dersom læreren har klart å definere sin rolle i prosjektet og er trygg på denne. Ved bruk av klare læringsmål og kriterier for måloppnåelse, er animasjonsprosjekter i skolen en velegnet metodikk for læring.

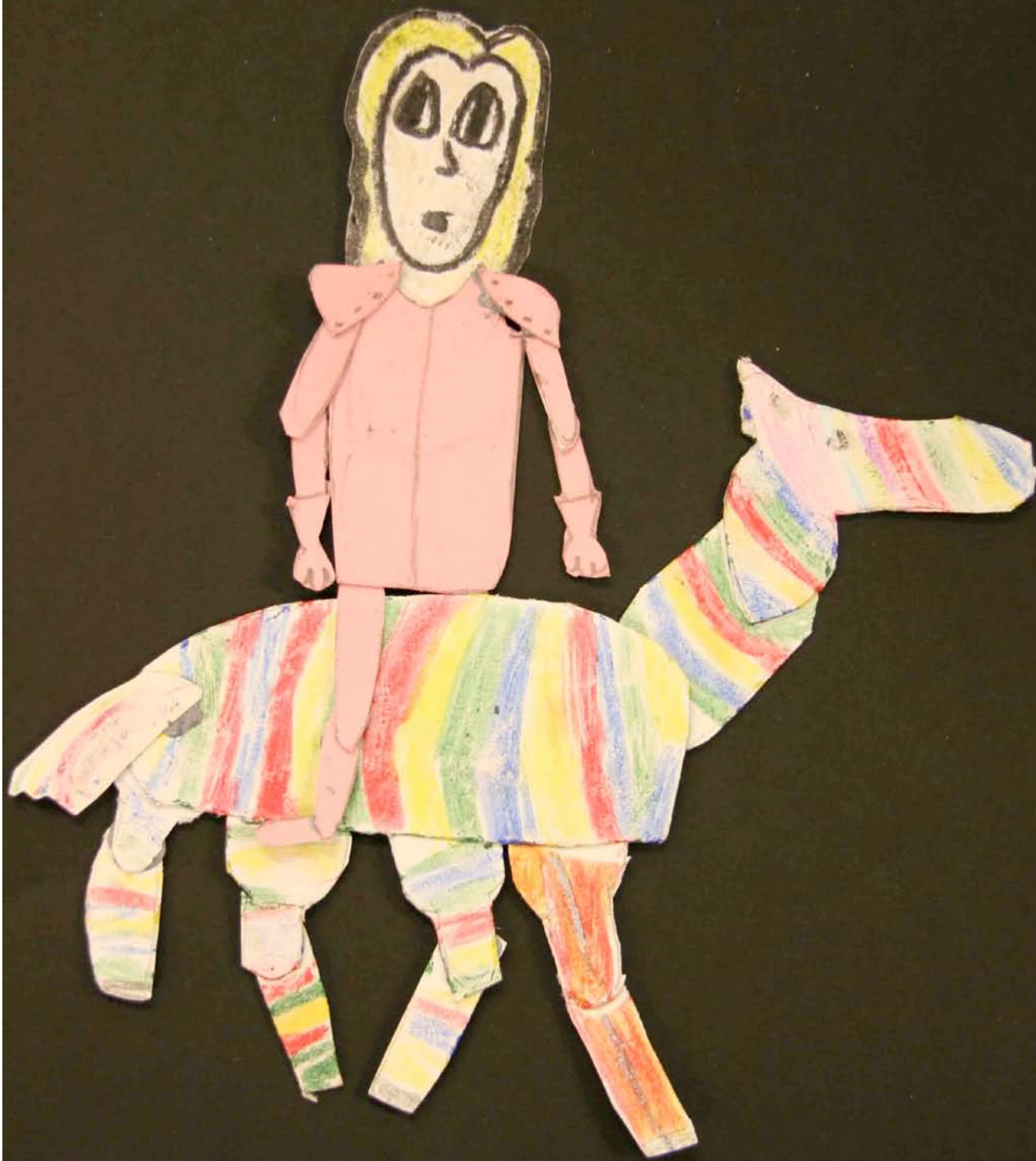
Å sette i gang et animasjonsprosjekt i skolen er en kjærkommen avveksling for elever i en skolehverdag som jeg vil påstå ofte er preget av gjentagende arbeidsmetoder. Med innslag av kreative arbeidsmetoder med jevne mellomrom erfarer jeg at elevene får økt motivasjon for skolearbeidet og at de virkelig gleder seg over de resultatene de oppnår. Å lage animasjonsfilm kan være akkurat den kreative tilnærmingen til fagstoffet som mange elever trenger for motivasjon og for å få en større fordykning i de kompetansemålene det arbeides mot å nå.

Hva skal elevene lære?

Mange av de lærerne som tar kontakt med meg i forkant av egne prosjekter, avdekker store ambisjoner for sine elever, noe som egentlig lover godt for de fremtidige prosjektene. De ønsker at elevene skal få et innblikk i filmens fantastiske verden, og de har skjønt at dette kan la seg gjøre som en del av undervisningen i skolen. Det hender jeg spør hva de har tenkt at barna skal ha som læringsmål i prosjektet, og da har det ofte blitt en lang tenkepause i den andre enden. «De lærer jo mye om film,» er et svar jeg har fått mer enn en gang. Og ja, barna lærer mye om film når de animerer. Men som lærer vet man at film dessverre ikke er et eget fag i grunnskolen, og at det er svært lite representert i de fagplanene vi er forpliktet til å følge.

Å arbeide med film må begrunnes ut i fra de digitale kompetansemålene som er representert innenfor alle fagene. Dette har jeg tolket dit hen at film fint kan benyttes som en metode for læring og som et redskap for å formidle lært stoff, men ikke som et læringsmål i seg selv. Elevene skal ha kompetanse innenfor bruk av digitale verktøy, og den kompetansen skal øves inn ved å arbeide med de ulike fagene i skolen.

*Elever ved Hornnes
skole har jobbet med
middelalderen og laget
film om Jeanne d'Arc*



Lage film eller lære med film?

Jeg kan grovt sett dele lærerne jeg treffer inn to hovedtyper:

- 1) Engasjert for sine elever, opptatt av filmmediet, har forteller- glede og bra teknisk innsikt.
- 2) Engasjert for sine elever, litt skeptisk til å sette seg inn i teknikken som kreves, ønsker å benytte animasjon for å møte kravene om bruk av digitale verktøy innenfor fagene samt motivere elevene ved å ta i bruk en ny arbeidsmetode.

Begge disse lærertypene har i seg en vilje til å gjøre noe bra for sine elever. En skulle tro at den første lærertypen er den som vil lykkes best med et animasjonsprosjekt i skolen. Og om en ser på filmene fra denne lærerens elever, så er disse ofte litt over gjennomsnittet gode; både på fortellersiden og i forhold til den tekniske delen med animasjon og redigering. Filmene til lærertype to er nok ikke alltid like perfekte; de bærer ofte preg av at elevene vil fortelle mye i sine historier, kamerabruk og animering har gjerne skjønnhetsfeil, og de har ofte mangler på lydsiden i redigeringsarbeidet.

Men slik jeg ser det, betyr ikke dette nødvendigvis at elevene til den første lærertypen har lært mer i prosessen enn elevene til den andre typen lærer. Det hele kommer an på hvor godt læreren har forberedt og ledet arbeidet med de faglige kompetansemålene. Det ferdige resultatet kan selvfølgelig si noe om hvor godt elevene har forberedt manus og figurer, men en må huske at det er mye læring som finner sted i slike prosjekter som aldri vil feste seg til film. I et prosjekt hvor elevene f.eks skal animere planetene i solsystemet, kan det hende at elevene har lest og lært mye mer om planetene enn hva de fikk vist i filmen sin. En kan ha full måloppnåelse i teoretisk kunnskap om verdensrommet uten at manusferdighetene eller animasjonsferdighetene er like gode. Dermed vinner kanskje ikke filmen Amandus, men elevene sitter likevel igjen med et læringsutbytte av prosjektet – og der er læring vi driver med i skolen!

Prosesen er viktigere enn resultatet

I et filmprosjekt kreves både teoretiske og tekniske ferdigheter fra lærerens side. Om en har faglige mål for animasjonsprosjektet, vil nok de fleste lærere kunne hanskes med den faglige biten uten nevneverdige problemer. Utfordringen ligger ofte på den tekniske siden ved å lage animasjonsfilm i skolen. Og om en jobber konsekvent etter ideen om at elevens læring

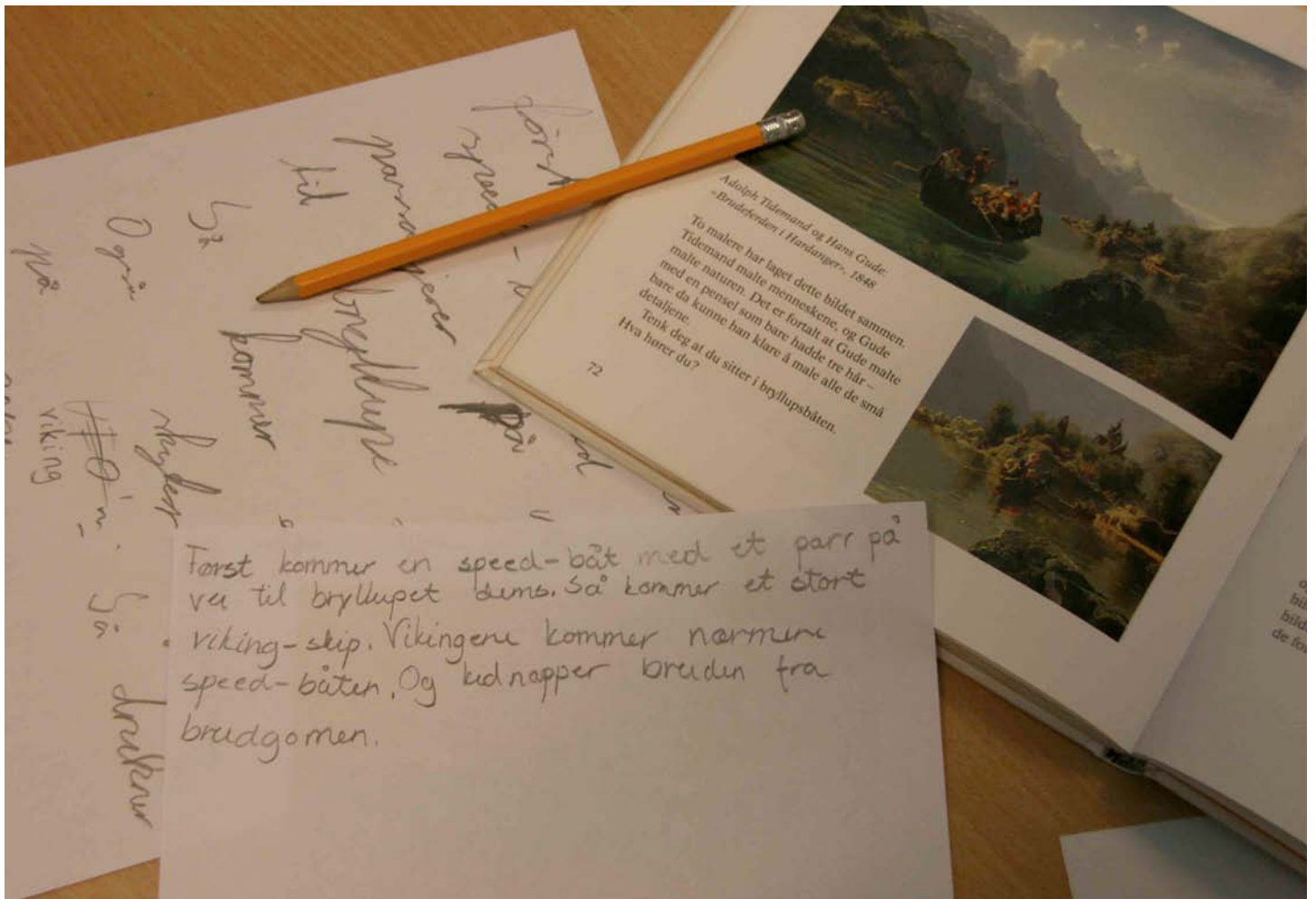


Elever ved Fjellgardane skule har gjort seg kjent med kunst-historiske perioder ved å lage en tolkning av Christian Krohgs "Kampen for tilværelsen"

sker i forberedelsen til prosjektet, er heller ikke den tekniske biten med animasjon og redigering like viktig sett fra lærerens ståsted. For elevene er dette den viktigste delen av prosjektet, deres historie kommer til liv, men når en kommer til dette punktet er det få læringsmål utenom sosiale og digitale ferdigheter som kan vektlegges. Dette betyr i grove trekk at lærerens rolle som veileder ikke lenger er viktig fra dette punktet sett i et læringsperspektiv.

Når en kommer til den avsluttende fasen i et animasjonsprosjekt vil den læreren som er litt usikker på det tekniske, i større grad måtte stole på sine elevers kunnskaper for å ferdigstille filmene med alt det innebærer av kunnskaper. De manglende tekniske ferdighetene er absolutt ikke et onde, de bidrar til at elevene har mulighet til full kontroll over sin egen produksjon, på godt og vondt, og dermed at resultatet blir 100 % elevenes eget resultat. De har lagd alt selv. Det ligger mye god mestringserfaring og samarbeidstrening i dette.

Elevene til den filminteresserte og teknisk flinke læreren, kan miste noe av denne erfaringen i gjennomføringen. Framfor å ta den tiden elevene trenger til egen problemløsning, har jeg ofte sett og blitt fortalt at læreren griper inn og er litt for behjelpelig med både manusskriving og redigering av det ferdige produktet.



Elever fra Høvåg skole forbereder film om den kunsthistoriske perioden Nasjonalromantikken

Jeg vil påstå at disse lærerne har feil fokus på formålet med oppgaven, de lar sine ambisjoner for det ferdige resultatet overskygge det faktum at det er elevene som skal lære noe i prosjektet. Og læring skjer best gjennom egen problemløsning og erfaring, ikke ved å bli en passivisert tilskuer.

Fokus på læringsmålene

Elevens mål i et animasjonsprosjekt vil alltid være den ferdige filmen. Det er her eleven vil høste heder og ære for sin arbeidsinnsats, det er her de får vist verden hva de har lært! Den ferdige filmen er drivkraften i prosjektet, uansett om læreren har som mål at elevene skal oppnå en viss kompetanse innenfor valgte fag underveis i prosjektet.

Det er viktig å huske at et animasjonsprosjekt starter lenge før en skal befatte seg med den tekniske delen av å lage en animasjonsfilm. Som lærer bør en derfor ha klart for seg hvilke læringsmål en skal arbeide etter allerede i planleggingen av prosjektet. Om en skal opprettholde ideen om at en benytter animasjonsfilm som en metodikk for å oppnå økt kompetanse i fag, er det i selve planleggingen av prosjektet læreren setter agenda for læringstrykket ovenfor elevene.

Skolens fagplaner inneholder utallige spennende tema og fortellinger som elevene kan fordype seg i og som i tillegg er morsomme å benytte som utgangspunkt for egne animasjoner. Læreren oppgave i et slikt arbeid vil være å finne frem til de kompetansemålene en vil at elevene skal fordype seg i. Om en for eksempel velger å fordype seg i kroppen og fordøyelsessystemet, er det opp til læreren å sette ned kriterier for hva som forventes for at oppgaven skal bli løst og full måloppnåelse oppnås. Disse kriteriene bør nedfelles i en oppgavetekst for animasjonsarbeidet.

Forarbeidet viktig

Om en velger å la elevene lage animasjonsfilm for å oppnå kompetanse innenfor ett eller flere fag, er det i prosessen, altså forarbeidet til selve animeringen, at læringen finner sted. Det er her elevene setter seg inn i hvordan kroppens indre ser ut for å kunne animere hvordan fordøyelsen foregår, det er her de skriver dialogene vikingene har før de skal ut på tokt, og det er her de viser at de har kjennskap til eventyrets sjanger-trekk før de skriver sitt eget eventyr. Det derfor her læreren bør tilrettelegge for at elevene skal kunne fordype seg i valgte kompetansemål. Om læreren bare setter den ferdige filmen som mål for prosjektet, forsvinner den delen av prosjektet som rettferdiggjør at man kan benytte undervisningstiden til arbeidet.

Det er derfor viktig å tenke over at som lærer bør en sette trykket inn på å veilede i den delen hvor elevene utformer sin historie, både med tanke på selve historien og kulissene. Dette forarbeidet bør være basert på de kompetansemålene som er satt for prosjektet, og læreren bør unngå å hovedsaklig veilede på de delene som gjør filmen «til en bra film» uten å tenke på om oppgaven for å nå målet blir løst. Når de kommer til stadiet hvor all planlegging og forarbeid er fullført er i grunn læreren veilederrolle i forhold til kompetansemålene over, så fremt en ikke har bakt inn sosiale og tekniske mål en kan arbeide med i selve animasjonsprosessen. Læreren oppgave i animasjonsprosjekter i skolen er derfor å holde fokus på læringsmålene, uansett om en ser at filmen kanskje ikke får verdens største underholdningsverdi.

*Bente Aasheim er utdannet lærer med fordypning i film. Hun jobber til daglig på Løren skole i Oslo. Bente har siden år 2000 benyttet animasjon som en kreativ læringsmetodikk i skolen. Hun driver firmaet Animasjon i skolen som via kurs, artikler og nettstedene animasjoniskolen.blogspot.com og www.animasjoniskolen.vpweb.no arbeider for å fremme bruk av animasjon som læringsmetodikk i skole og kulturskole. I 2009 ga hun ut boken **AnimasjonsBok- en veiledning i å animere med barn**. Hun har i snart 12 år holdt animasjonskurs og verksteder for både barn og voksne i regi av blant annet Norsk Filminstitutt, Film og Kino, Den Kulturelle skolesekken og Norsk Kulturskoleråd.*