

Lektionsplanering

Årskurs: Årskurs 5

Ämne: Teknik

Tema: Skapa en animation

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Eleverna ska ges möjlighet att utveckla sina kunskaper om programmering och digitala verktyg för att skapa och uttrycka sig. De lär sig grunderna för hur animationer kan skapas och programmeras.

Betygskriterium (E)

Eleven kan med viss hjälp skapa en enkel animation i ett digitalt program, där rörelser och sekvenser används på ett fungerande sätt.

[Lgr22, Teknik, Åk. 4-6]

Lärarledda instruktioner

1. Introduktion till animationer (10 min)

- Förklara vad animationer är och ge exempel på olika typer av animationer som eleverna kan relatera till.
- Visa klipp från "Programmera mera 2." som visar grundläggande animationstekniker.

2. Genomgång av programmet (15 min)

- Introducera det digitala verktyget som eleverna ska använda för att skapa sina animationer.
- Visa hur man använder programmet, inklusive hur man skapar rörelser och sekvenser.

3. Planering av animationen (15 min)

- Eleverna gör en skiss eller storyboard för sin animation där de planerar vad som ska hända och vilka karaktärer de vill använda.
- Diskutera i par vad de har planerat och ge varandra feedback.

4. Skapande av animation (10 min)

- Eleverna börjar arbeta med att skapa sina animationer i programmet.
- Gå runt i klassrummet och ge stöd och feedback till eleverna under processen.

Ämnesinnehåll

Här listas viktig kunskap och ämnesinnehåll som eleverna behöver känna till eller lära sig i undervisningen. Försök se till att allt nedan tas upp på lektionen eller följs upp på andra sätt.

- **Animationstekniker.** Eleverna behöver känna till hur animationer fungerar och vilka olika tekniker som finns för att skapa rörelse.
- **Programmering av rörelser.** Bekanta sig med hur man programmerar rörelser och sekvenser i animationsprogrammet.
- **Samarbete och feedback.** Lär dem vikten av att ge och ta emot feedback under skapandeprocessen.
- **Kreativitet och problemlösning.** Uppmuntra innovationsförmåga och att tänka utanför boxen med sina idéer.
- **Reflektion över sitt arbete.** Låt eleverna sätta ord på sin skapandeprocess och reflektera över vad som fungerade respektive vad som kan förbättras.

Ordkollen

Ord	Förklaring	Etymologi
Animation	Visuell teknik för att skapa rörelse i bilder.	Från latin "animatio", som betyder liv.
Programmering	Process att skriva instruktioner för datorer.	Från engelska "programming", med rötter i grekiska "prographo" som betyder att skriva.
Sekvens	En följd av händelser eller rörelser.	Från latin "sequentia" som betyder följd.
Rörelse	Förändring av position eller plats.	Från uråldrig germanska och indoeuropeiska rötter kopplade till att röra sig.

Diskussionsfrågor

- A. Hur tror ni att animationer påverkar hur vi upplever berättelser och filmer?
- B. Vilka olika praktiska användningsområden kan ni komma på för animationsteknik?
- C. Vilka utmaningar tror ni att en animator kan ställas inför i sitt kreativa arbete?

Aktivitet

Eleverna kommer att skapa en kort animation, minst 30 sekunder lång, med

hjälp av det digitala programmet. De ska visa en berättelse eller något som rör sig, som en karaktär som springer. Varje elev får en viss tid till att planera, skapa, och sedan presentera sin animation för klassen. Under presentationsdelen får klasskamraterna ge feedback på vad de har sett.

Exit-ticket

Fråga	Svar
Vad har du lärt dig om animationer?	Jag har lärt mig att animationer skapas med sekvenser.
Vilka steg behövs för att skapa en animation?	Planera, skapa, och programmera rörelser.
Hur kan du göra din animation bättre?	Genom att få feedback och justera min storyboard.
Vilket program använder vi för att skapa animationer?	Vi använder '[programnamn]'.
Vad var en utmaning när du skapade din animation?	Att få rörelserna att flyta naturligt.
Kan ni förklara vad en sekvens är?	En sekvens är ordningen av händelser.
Hur kan feedback hjälpa dig i ditt arbete?	Feedback kan ge nya perspektiv och förbättra mitt arbete.
Vad var den roligaste delen av att skapa din animation?	Att se mina idéer bli levande genom animation.

Hemuppgift

Eleverna får i uppgift att skapa en kort animation hemma, där de ska använda vad de lärt sig under lektionen. De ska skicka sin animation till läraren som ett digitalt arbete. Eleverna ska också reflektera över sin process och beskriva vilka svårigheter de stötte på och hur de löste dem.

Citat

"Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn." – Frédéric Back, 1987. Det här citatet belyser hur viktiga rörelser och handlingar är för att skapa en bra animation. Det knyter an till lektionen genom att vi fokuserar på att programmera och designa rörelser.

Tags: [Lektion](#)