

ODGOJNO-OBRAZOVNE AKTIVNOSTI
UZ ANIMIRANI FILM
PROFESOR BALTAZAR

METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

U nastavku se navode dvije skupine aktivnosti. Prvi niz aktivnosti mogu poslužiti kao priprema i motivacija djece prije filmske projekcije, a izvode se u vrtiću. Te su aktivnosti osmišljene tako da doprinesu boljem razumijevanju animiranoga filma, kao i korelaciji mediološkog pojmovlja s djeci bliskim temama. Drugu skupinu čine aktivnosti koje se s djecom provode po povratku u vrtić, a čiji je cilj zaokružiti doživljaj filma. Navedene se aktivnosti provode prema postojećem metodološkom obrascu predviđenom za predškolski odgoj (prema Velički, 2013.), u različitim poticajnim centrima.

RAZVOJNE ZADAĆE (integrativne):

1. Tjelesni i psihomotorni razvoj:

- razvijati spretnost ruke, fine motorike i motorike općenito;
- vježbanje i usavršavanje koordinacije ruku i očiju (okolumotorika);
- razvoj grafomotorike i poticanje fine motorike djeteta prilikom manipuliranja različitim materijalima;
- omogućiti djetetu zadovoljavanje osnovne potrebe za kretanjem.

2. Socio-emocionalni i razvoj ličnosti:

- poticati i podržavati samostalnost djeteta (pri odabiru aktivnosti i materijala);
- poticati razvoj pozitivnih emocija, empatije;
- podržavati vedro raspoloženje i optimizam;
- stvoriti uvjete za kvalitetnu komunikaciju na razini odgojitelj – dijete, dijete – dijete;
- utjecati na razvoj djetetovog samopouzdanja i samostalnosti tijekom aktivnosti.

3. Spoznajni razvoj:

- razvijati pažnju kod djeteta;
- utjecati na logičko mišljenje i zaključivanje;

- razvoj prostorne percepcije (pokreti u prostoru, kretanje, snalaženje – orijentacija gore – dolje, ispred – iza, blizu – daleko);
- vizualna percepcija (uočavanje te svrstavanje po težini, veličini i prema logičnim asocijacijama).

4. Govor i komunikacija:

- poticati djecu na komunikaciju s odgojiteljem i na međusobnu komunikaciju;
- poticanje suradnje među djecom;
- razvoj govornih vještina (opisivanje, smisleno pričanje);
- razvoj vještine slušanja i razgovaranja (slušanje i razumijevanje govornog sadržaja);

5. Moralni razvoj:

- razvijati u djetetu moralne vrjednote;
- razvijati dječju osjetljivost za drugoga.

KONTEKSTUALNI UVJETI:

SOCIJALNI:

- poticati dogovaranje, surađivanje, planiranje;
- poticati međusobnu komunikaciju i pomaganje;
- poticati spremnost na zajednički igru i aktivnost.

PROSTORNI:

- osigurati prostorne uvjete za kvalitetno poticanje dječje znatiželje i za nesmetan tijek aktivnosti i slobodno kretanje djece u prostoru.

MATERIJALNI:

- osigurati dovoljno materijala za aktivnosti po centrima;
- osigurati mogućnost izbora među različitim ponuđenim materijalima.

AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE ANIMIRANIH FILMOVA

– PROFESOR BALTAZAR

Aktivnosti koje slijede podijeljene su po centrima, a njihov je zadatak, prije svega, istražiti pojmove koji će biti ključni za razumijevanje filmskih priča. Cilj nam je djecu postaviti u aktivnu ulogu istraživača nekih prirodnih pojava, a zatim zajednički izvesti značenje pojma znanstvenik, a kako bismo bolje razumjeli tko je i čime se bavi profesor Baltazar. Aktivnosti su birane tako da tematski odgovaraju odabranim animiranim filmovima iz serijala o profesoru Baltazaru.

Navedene se aktivnosti mogu izvesti u cijelosti ili se mogu izabrati one aktivnosti koje se prepoznaju kao blagodatne za pojedinu skupinu, a prema potrebama odgojitelja/odgojiteljice i vrtićke skupine.

PLANIRANI POTICAJI PO CENTRIMA:

STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

• Osjet dodira

U ovome centru potičemo djecu da istražuju materijale različitih karakteristika, hrapave, meke, čupave, tople, hladne površine (npr. vuna, vata, žlica i sl.). Materijale možemo staviti u zatvorenu kutiju na kojoj se nalazi rupa kroz koju djeca provlače ruku i dotiču materijale. Kako dijete dotakne određeni materijal, treba izreći rečenicu: *Osjećam nešto... hladno/toplo/meko* i sl. Djeci možemo dati upute što točno traže ili im možemo dati kartice na kojima su slike predmeta koji se nalaze u kutiji i njihov je zadatak pronaći taj predmet u kutiji temeljem osjeta dodira. Također, umjesto u kutiju, predmete za istraživanje možemo jednostavno staviti na stol. Starijoj djeci možemo dati kartice na kojima se nalaze različiti predmeti i pojave te im dajemo uputu da pronađu nešto što ima slične karakteristike. Primjerice, dijete izvlači karticu na kojoj se nalazi slika oblaka. Tada ga pitamo: *Zamisli da oblak možeš dotaknuti. Pronađi materijal koji te podsjeća na oblak* (npr. vata). *Pronađi u prostoriji još nešto što je meko* (ima iste karakteristike).

• Vremenska prognoza – igra pamćenja (*Memory*)

Djeca nudimo kartice na kojima se nalaze ikone koje asociraju na različite vremenske uvjete (sunce, oblak s kišom, oblak sa snijegom i sl.). Njihov je zadatak spojiti kartice, a pritom ih

potičemo da se usmeno izražavaju tako da prilikom pronalaženja parova kažu: *Kakvo je vrijeme?* (Sunčano, oblačno, vjetrovito, kišovito i sl.).

• Igra sudoku

Na stolu se nalaze sudoku kartice, a zadatak je djece zaključiti koji je oblik ili boja objekta koji nedostaje u križaljci. Tijekom rada, potičemo djecu na zaključivanje i na međusobno pomaganje.

• Baloni – odnos težine

Na stolu se nalaze baloni punjeni različitim materijalima: zrakom, vodom i pijeskom. Djeca balone mogu dodirivati i nježno stiskati, a zatim trebaju pogoditi čime je balon punjen. Također, upućujemo djecu da usporede balone – kakve su veličine, a kakve težine. Koji je balon najlakši, a koji najteži? Koji bi balon mogao poletjeti? Što je potrebno da balon poleti? Koji bi balon poletio na naletu vjetra?

ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR:

• Topljenje leda i topli vjetar

Na stolu se nalazi boca sa zamrznutom vodom. Djeci objasnimo da smo bocu vode stavili u hladnjak preko noći. Pitamo ih: *Što se nalazi u boci?* (Led). Kažemo im da dodirnu bocu te da imenuju kakav je led. *Što mislite, što će se dogoditi s ledom ako je izvan hladnjaka?* (Otopit će se). *Zašto?* (Zato što je u našoj sobi toplije). Djeci omogućujemo da promatraju kako se led topi i pretvara u vodu, a ovaj proces možemo ubrzati pomoću sušila za kosu. Nakon što upalimo sušilo, djeci dajemo da pažljivo osjete kakav je zrak koji proizvodi sušilo. Pitamo ih: *Ako na led puše topli zrak, što će se s njime dogoditi? U koje godišnje doba ponekad puše topli vjetar? Što se, poput leda, još može otopiti na toplom zraku ili na suncu?* (Snijeg, sladoled, snjegović i sl.).

• Kako nastaje vjetar?

Djeci možemo objasniti da je vjetar strujanje – kretanje zraka. Možemo im pokazati kako nastaje vjetar u prirodi na primjeru jednostavnog eksperimenta. Prvotno s djecom povedemo razgovor o tome kako se puše balon. Djeca će zaključiti da balon punimo zrakom puhanjem (iz pluća). Na sličan način možemo napuhati i balončiće od sapunice.

Zatim im pokazujemo eksperiment: na vrh prazne boce stavljamo prazni balon. Djeci pokazujemo da je boca prazna te im kažemo da se u njoj nalazi samo zrak. Bocu zatim

stavljamo u posudicu s vrućom vodom. Kako će se zrak u boci zagrijavati, tako će se balon početi napuhavati. Možemo im objasniti da će toplina vode u kojoj boca stoji potiče zagrijavanje zraka u boci, a koji se zatim podiže prema gore i tako „puše balon“.



• Kako nastaju oblaci?

Djeci možemo objasniti da su oblaci nakupine vodenih kapi u zraku. Možemo im ponuditi da sami iskušaju izradu oblaka u boci. Na stolu se nalaze: prozirna staklena čaša, vrč s toplom vodom, led, aluminijska folija ili posudica.

U čašu ulijevamo dva prsta tople vode (oko 3 cm). Čašu zatim prekrivamo aluminijskom folijom (pazimo da čaša bude dobro prekrivena). Na foliju stavljamo nekoliko kockica leda. Djecu upućujemo da promatraju što će se dogoditi. Djeca će primijetiti da će se pri vrhu čaše stvoriti oblak. Djeci objašnjavamo da u prirodi oblaci nastaju kada se topao i vlažan zrak poput onoga u čaši ohladi. Kada se zrak dovoljno ohladi, nastaju kapljice vode koje sačinjavaju oblak.



• Oblak u boci

Ovu aktivnost odgojitelj/ica provodi ispred djece. Materijali potrebni za izradu oblaka u boci su:

- Prozirna plastična boca s čepom od 500 ml
- Voda
- Čajna žličica
- Šibice

U plastičnu, prozirnu bocu stavljamo jednu čajnu žličicu vode. Bočicu malo „promućkamo“ kako bi se stijenke boce navlažile. Zatim palimo šibicu i pustimo je da gori nekoliko sekundi. Šibicu ispuštamo u bocu i brzo i čvrsto zatvaramo čep. Bocu brzim pokretima stisnemo nekoliko puta. U boci će se stvoriti oblak.¹

• Kiša u staklenci

Odgojitelj/odgojiteljica ovu aktivnost također može provesti ispred djece, ali i uz njihovu pomoć. Materijali:

- veća staklenka
- pjena za brijanje
- boja za hranu
- kapaljka

Staklenku punimo vodom tako da prekrije više od polovice staklenke. Na vrh staklenke istisnemo pjenu za brijanje koja će izgledati kao bijeli oblak. Sa strane možemo pripremiti posudicu s bojom za hranu (možemo pripremiti više posudica s različitim bojama). Djeci dajemo kapaljku kojom će prenositi boju iz posudice na bijeli oblak tj. pjenu. Nakon što kapnu nekoliko kapi, djeca će primijetiti da kapi koje su teže od oblaka, polako kližu kroz oblak i do dna staklenke. Taj efekt možemo nazvati kišom, a ako smo na oblak kapnuli kapi u različite boje, djeca će promatrati kišu duginih boja.

¹ Video upute pogledajte na: <https://bit.ly/2pQ8HDD> Opis projekta dostupan na: <http://www.physics.org/interact/physics-to-go/cloud-in-a-bottle/index.html>



• Tornado u boci

S djecom možemo porazgovarati o vjetru. Koje vjetrove poznaju (jesu li čuli za buru, jugo)? Znaju li što je tornado? Djeci objašnjavamo da je tornado izuzetno snažan vjetar koji nastaje uslijed sudara vrućeg i vlažnog te hladnog zraka u oblacima. S obzirom da vjetar ne možemo vidjeti jer je zrak, možemo napraviti sličan eksperiment s vodom. Odgojitelj/odgojiteljica ovu aktivnost može provesti ispred djece. Materijal potreban za eksperiment:

- 2 plastične prozirne boce
- dozator (od ulja ili octa)
- voda
- deterdžent za pranje suđa
- šljokice ili boja za hranu
- čvrsta izolir traka

Jednu bocu treba napuniti vodom, malo više od polovice. Zatim vodi dodajemo nekoliko kapi deterdženta i šljokica ili boje za hranu koje će pomoći da se efekt „tornada“ bolje uoči. Vrh boce potrebno je suziti, a to možemo napraviti tako da na vrh boce stavimo probušeni čep ili dozator koji se obično nalazi na staklenkama za ulje ili ocat. Na vrh ove boce zatim stavljamo drugu, praznu bocu i pričvršćujemo je čvrsto izolir trakom. Ovako spojene boce naglo preokrećemo. Primjetit ćemo da se u vodi stvara vrtlog od zraka sličan tornadu.



GRADITELJSKI CENTAR:

• Izrada vjetrenjače

Djeci na stolu pripremimo šablone za izrezivanje vjetrenjače. Kažemo im da vjetrenjaču mogu obojiti – svaki dio većeg kvadratića možemo obojiti drugom bojom. Upućujemo ih da izrežu oblik po iscrtanim linijama. Djeci zatim pomažemo krakove vjetrenjače spojiti sa sredinom. Rupice na krakovima možemo izbušiti bušilicom za papir ili ih jednostavno možemo probosti i učvrstiti pribadačom. Vjetrenjaču zatim možemo pričvrstiti za drveni štapić ili slamčicu. Vjetrenjače možemo izraditi na sličan način tako da iz kolaž papira različitih boja izrežemo krakove vjetrenjače te ih zajedno pričvrstimo. Nakon što izradili vjetrenjače, djeca ih mogu pokretati puhanjem. Potičemo ih da zaključče da se na isti način vjetrenjače mogu pokretati na vjetru.



• Izrada zmaja

Osim balona i vjetronjača, na vjetru se mogu pokretati i zmajevi. S djecom možemo izraditi zmajeve, a za vjetrovitoga dana svoje zmajeve možemo iznijeti van i pokušati ih oživjeti na vjetru. Osim uobičajenih zmajeva od trapezoidnog papira na koji smo nalijepili lagane drvene drške i pričvrstili ih za uzicu, s djecom možemo napraviti i zmajeve – mobile od papirnatih tanjura i krep papira ili tkanine. Papirnatom tanjuru izrežemo središte, a na krajnji rub zalijepimo niti ili uzice od laganog krep papira ili od tkanine. Tanjuriće zalijepimo za štapiće koje će djeca držati tijekom igre na vjetru.



LIKOVNI CENTAR:

• Izrada mobila

Djecu nudimo kolaž papir, vatu, vunu i različite materijale kojima mogu izraditi mobil oblaka s kišnim kapima. Oblak možemo izraditi od vate ili istrغانih papirića. Oblik koji predstavlja oblak možemo zalijepiti na papir, a ispod njega lijepimo niti vune ili končića na koji vješamo izrezane oblike kišnih kapi ili neke druge vrste ukrasa (npr. gumbiće). S obzirom da kišne kapi nisu zalijepljene za papir, puhanjem (poput vjetra) možemo ih pokrenuti. Dječje mobile možemo napraviti i na način da ih ne lijepimo za papir, već da ih pričvrstimo za vješalicu ili granu, te na taj način od više radova možemo napraviti zajednički mobil.



ARTIKULACIJA SREDIŠNJE AKTIVNOSTI:

UVODNI DIO:

Djecu pozivamo da sjednu u krug, na tepih. Potičemo ih na razgovor o zanimanjima.

*Što mislite, čime se bave ovi ljudi, odnosno, koje je njihovo zanimanje? Prilikom razgovora, djeci pokazujemo fotografije ljudi različitih zanimanja. Potičemo djecu da imenuju zanimanja te da objasne što pojedino zanimanje podrazumijeva. Pitamo ih i znaju li čime se bave njihovi roditelji ili skrbnici. U konačnici, pitamo djecu: *Znate li tko je profesor Baltazar? Čime se bave znanstvenici? Jesmo li mi danas bili znanstvenici – istraživači? Koji im se eksperiment najviše svidio?**

SREDIŠNJI DIO

U središnjem dijelu predlažemo da djeci pročita slikovnica *Vjetrovita priča* ili neka druga od slikovnica o profesoru Baltazaru. Nakon čitanja slikovnice, razgovaramo s djecom o tome koji je bio problem u priči te kako ga je profesor Baltazar riješio. Je li im se svidjelo njegovo rješenje? Je li profesor osmislio neku napravu ili stroj ili se na neki drugi način domislio rješenja?

ZAVRŠNI DIO

Djeci kažemo: *Znanstvenici poput profesora Baltazara moraju dobro promatrati prirodu oko sebe da bi se dosjetili rješenja. Danas ćemo i mi nastaviti svoja istraživanja oblaka i vjetra, kao pravi znanstvenici. Pozivamo djecu na slobodnu igru vani sa zmajevima ili mobilima te da istražuju kako vjetar utječe na njihovo kretanje. Tijekom boravka u prirodi, pozivamo ih da obrate pažnju na kretanje oblaka, puhanje vjetra i sl.*

AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE ANIMIRANOGA FILMA

Aktivnosti koje slijede mogu se izvesti u vrtiću sljedećega dana, a pomoći će nam u zaokruživanju doživljaja animiranoga filma. Navedene se aktivnosti mogu izvesti u cijelosti ili se mogu izabrati one aktivnosti koje se prepoznaju kao blagodatne za pojedinu skupinu, a prema potrebama odgojitelja/odgojiteljice i vrtićke skupine.

PLANIRANI POTICAJI PO CENTRIMA:

STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

• Prepoznavanje likova i redoslijeda događaja

Djeci nudimo kadrove / fotografije iz filmova o profesoru Baltazaru. Tražimo od njih da prema sjećanju fotografije poslažu prema redoslijedu događanja u filmu. Uz pomoć odgajatelja/odgajateljice, djeca mogu prepričati filmsku priču prema sjećanju. Također, nekoliko kadrova iz filma koji prikazuju likove ili ključne događaje možemo pomiješati te tražiti od djece da prepoznaju o kojim je likovima i događajima riječ, te kojem filmu pripadaju.

ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR:

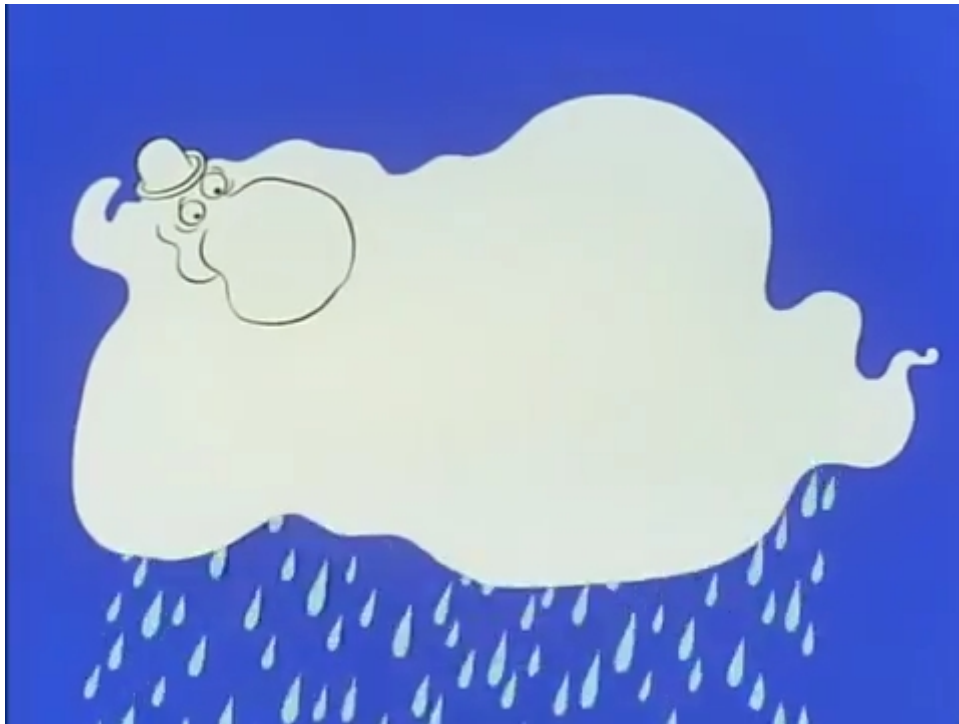
• Ozvučivanje kadrova

Od ponuđenih kadrova možemo odabrati nekoliko te ih pokazati djeci te im zadati zadatak da osmisle koji bi se zvukovi mogli čuti u pojedinim scenama. Primjerice: *O čemu su razgovarali pojedini likovi (osmisli njihov razgovor i izvedi ga u paru s prijateljem/prijateljicom); prisjeti se kako je pjevala Božica; kako je zvučao maestro Koko i sl.*

LIKOVNI CENTAR:

• Smiješna priča

Djecu podsjećamo na to tko je oblak Danijel te kada je najviše kišio (kad je čitao najsmiješnije priče). Kažemo djeci da se dosjete neke smiješne priče, te da je nacrtaju u oblak i na taj ga način dobro nasmiju. Nakon crtanja, djeca trebaju ispričati što su nacrtali te ispričati svoju najsmješniju priču.



- **Izrada scenografije**

Podsjetimo djecu na boje u animiranome filmu; prisjećamo se kako je pozadina u filmu bila šarenih boja. Djeci dajemo veliki hamer papir koji će zajedno obojiti, a koji će nam kasnije u predstavi poslužiti kao scenografija. Možemo im zadati da koriste određene boje (npr. jarke boje, a po uzoru na boje u crtanom filmu) ili im dopustiti da boje na papiru slobodno istražuju. U kasnijoj igri, djeca ispred ove scenografije mogu odglumiti neki od zanimljivijih dijelova filmske priče ili glumiti profesora Baltazara u procesu nastanka kreativne ideje.

- **Čudesni stroj profesora Baltazara**

Djeci pokazujemo sliku čudesnog stroja profesora Baltazara. Kažemo im da promatrajući sliku osmisle zvukove koje bi jedan takav stroj mogao proizvesti. Nakon toga, reproduciramo im isječak na kojem se može čuti glazba i zvukovi koji prate Baltazarovo razmišljanje i rad na čudesnom stroju. Možemo ih pitati: Kako vam se sviđa ova glazba? Kako biste je opisali – je li brza, spora, skokovita i sl.?

Nakon toga, po uzoru na ovaj čarobni stroj djecu potičemo da pokušaju osmisliti i nacrtati svoj neobičan i čaroban stroj. Nakon što su završili s crtežima, trebaju opisati kakve zvukove radi njihov stroj (kako zvuči), kako izgleda i što sve pomoću njega mogu napraviti.

JEZIČNI CENTAR:

• Čudesni izumi profesora Baltazara

Djeci pokazujemo nekoliko različitih strojeva/izuma koje je profesor Baltazar osmislio. Imenujemo vjetromobil iz *Vjetrovite priče* te tražimo djecu da osmisle nazive za ostale izume profesora Baltazara te da osmisle čemu služe. Također, djecu možemo pitati kako zamišljaju i čemu bi služili izumi prof. Baltazara: snjegomat, usisavač magle, smjehoštrc...

Nakon razgovora, potičemo djecu da i sami osmisle neko posebno, neobično prometno sredstvo ili neki drugi izum. Djeca ga mogu nacrtati, imenovati i zatim usmeno objasniti čemu ovaj izum služi.

ARTIKULACIJA SREDIŠNJE AKTIVNOSTI:

UVODNI DIO:

Djecu pozivamo da sjednu u krug, na tepih. Pokazujemo im sliku Baltazargrada i kažemo da je ovo grad u kojem živi slavni profesor Baltazar. Tražimo djecu da se prisjete tko još sve živi u Baltazargradu (kojih se likova sjećaju iz animiranih filmova). Potičemo ih ponovno na razgovor o zanimanjima.

Što mislite, čime se bave ovi ljudi, odnosno, koje je njihovo zanimanje? Prilikom razgovora, djeci pokazujemo slika/isječke likova iz crtanog filma Profesor Baltazar. Potičemo djecu da imenuju zanimanja te da objasne što pojedino zanimanje podrazumijeva. U konačnici, pitamo djecu: *Što je profesor Baltazar po zanimanju? Koju osobinu mora imati znanstvenik?* Potičemo djecu da zaključe da mora biti maštovit – za svaki problem, mora pronaći rješenje.

SREDIŠNJI DIO

Djecu pitamo: *Koje vam se rješenje/izum profesora Baltazara posebno svidjelo?* U suradnji s djecom prepričavamo radnju odabranog filma, rabeći kadrove iz filma kao reference. Pritom, potičemo djecu da odabrane dijelove priče ozvuče – da osmisle razgovor likova ili da dogovorenim zvukovima poprate pričanje priče ispred pripremljene scenografije. Nakon prepričavanja filmske priče, pitamo djecu: *Što je profesor Baltazar morao napraviti da bi došao do rješenja?* (Morao je razmišljati.). Djeci pokazujemo filmski isječak na kojem se vidi kako profesor Baltazar hoda gore-dolje i razmišlja, a zatim pomoću stroja dolazi do rješenja. S djecom razgovaramo o tome što znači razmišljati (razmišljamo u glavicama, koncentriramo se i sl.).

Što se dogodilo jednoga dana kada profesor Baltazar nije po običaju pojeo jaja za doručak? (Nije mogao razmišljati). *Što je važno da bismo mogli dobro razmišljati?* Djecu upućujemo na

važnost zdrave hrane, redovitih obroka, gibanja i održavanja zdravlja kako bismo i mi mogli dobro razmišljati. Možemo im reći da ćemo sada i mi razmišljati i „otključati“ svoje glavice (radimo geste otključavanja) i pripremiti ih na maštu.

ZAVRŠNI DIO

Djeci kažemo: *Profesor Baltazar, kao i svaki drugi znanstvenik, mora biti jako maštovit i domišljat – to znači da mora domisliti različita rješenja i ideje. Biti maštovit ili kreativan znači ponekad da od jednostavnih stvari možemo osmisliti različite nove stvari.*

Djecu možemo naučiti neke nove trikove, npr. kako svirati na vlat travčice ili na prste/ruke (kao maestro Koko).

U konačnici, djeci pokazujemo jednu veću kartonsku kutiju i pitamo ih: *Što je ovo? Što bi kartonska kutija još mogla biti? U što bismo je mogli pretvoriti?* (Npr. brod, avion, kuća, dvorac...). Potičemo djecu da se domisle što većeg broja rješenja. Djeci zatim dajemo još nekoliko kartonskih kutija tako da svako dijete samo ili u paru može sjesti u jednu kutiju.

Djecu potičemo na slobodnu igru kutijama koje u njihovoj igri mogu postati ono što su zamislili.