



SEDMI KONTINENT

filmsko obrazovni program
Udruga Djeca susreću umjetnost

www.sedmikontinent.org

A N A L I Z A

ANIMIRANIH FILMOVA **KOYAA** (2017.)

REDATELJ: KOLJA SAKSIDA



(PREPORUČENA DOB: +5)

Vrijednosti koje osvješčujemo i razvijamo uz film:

Odabrati radost i vedrinu u životu, razvijati tople prijateljske odnose i međusobno komunicirati, prihvatiti različitost, kako na kretaivan način upotrijebiti maštu i izraziti stvaralčki potencijal

Pripremili:

Višnja Vukašinović, filmska kritičarka, profesorica engleskog jezika i komparativne književnosti

Ljiljana Studeni, učiteljica razredne nastave, mentor

Mentor i recenzent:

dr. sc. Marina Gabelica, docentica na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu

SADRŽAJ

UVOD	3
1. OBAVIJESTI O FILMU	3
2. ESEJ O FILMU.....	5
3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE.....	7
3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA	8
3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA.....	16
3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA.....	17
3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADU FILMA.....	26
4. OBAVIJESTI ZA ODGOJITELJE	31
4.1. POJMOVNIK	31
4.2. ANIMIRANI FILMOVI <i>KOYAA</i> – ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD	32
5. RADNI LISTOVI ZA UČENIKE.....	33
NASTAVNI LISTIĆI ZA AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA	35

Uvod

Obrazovni materijal uz animirani film *Koyaa*

Predmetnim sadržajem želi se odgojiteljima i djeci podastrijeti obavijesti o filmu, načini obrade teme filma te filmskih izražajnih sredstva pripremljenim aktivnostima i radnim listovima. Metodičke prijedloge za obradu, pripremu i ponavljanje pripremila je učiteljica razredne nastave, a esej i pojmovnik filmska teoretičarka. Cilj je programa Sedmi kontinent poučiti najmlađe o filmu i filmom. Želja nam je da doživljaj filma bude potpun kako bi djeca bila motivirana za razgovora o filmu i u vrtiću.

1. OBAVIJESTI O FILMU

Redatelj: Kolja Saksida

Scenarij: Kolja Saksida, Marko Bratuš

Producent: Kolja Saksida

Glazba: Miha Šajina, Borja Močnik

Zvuk: Julij Zornik

Animacija: Julia Peguet, Will Hodge

Scenografija: Gregor Nartnik

Dizajn likova: Blaž Porenta

Pozadine: Gregor Nartnik

Direktor fotografije: Miloš Srdić

Kamera: Miloš Srdić

Montaža: Monika Drahotuski, Tomaž Gorkič

Glume: Frane Mašković, Žiga Saksida (glasovi)



O redatelju

Kolja Saksida (1981) magistrirao je na Sveučilištu ECAL za umjetnost i dizajn u Švicarskoj. Filmom se bavi kao redatelj, producent i predavač. Njegova animirana serija *Koyaa* prikazana je na RTV Sloveniji 2005. godine, a za njom su uslijedili *Klinac – Praćka* (2009), *Koyaa – Život je fora* (2011), *Azulejo or Visual Illusion* (2012), *Koyaa – Cvijet* (2013) i *Koyaa – Wild Sunbed* (2016),

koji su prikazani na više od 250 mjesta širom svijeta. Kolja je član Društva slovenskog animiranog filma te asistent na Školi za umjetnost Sveučilišta u Novoj Gorici, a ujedno je i voditelj produkcijske kuće ZVVIKS.

Nagrade i priznanja

2008. School of Film & Animation at Rochester Institute of Technology – umjetnička rezidencija

2008. CecArtsLink – New York / USA – umjetnička rezidencija

2007. Sarajevo Talent Campus – Sarajevo/BIH – nagrada za talentiranog filmskoga stvaraoca

2006. Open Workshop –Viborg /Danska – umjetnička rezidencija, razvoj animiranoga filma

2006. Berlinale Talent Campus – Berlin/Njemačka – nagrada za talentiranog filmskoga stvaraoca

2006. Cartoon Future – Vigo / Španjolska – stipendija za djelatnika animiranog filma

2006. Ministrstvo za Kulturu – stipendija za umjetničku rezidenciju u Danskoj

2005 DSFU – stipendija za talentiranog stvaraoca na području filma

2005 Cartoon Feature – Potsdam / Njemačka - djelatnik za animirani film

2005. Koyaa / Alternativ Film Festival / Srbija – posebna nagrada žirija

Zanimljivosti o filmu

Lutak Koyaa izrađen je prema liku redatelja Kolje Saksida. Koyaa pokušava nadvladati sve probleme na svoj kreativan način, kao i njegov autor. «Mi smo u nekoj mjeri slični, samo je on puno slobodniji. Osim toga, živim na mjestu gdje život donosi druge izazove. Koyaa živi u prirodi. I ja ću jednom poći za njim.»

Kolja Saksida je sa suradnicima napravio i kratki animirani film Koyaa – Cvijet, koji je sniman u 3D tehnologiji.

Uz ovaj animirani film često se može vidjeti i tematska izložba Koya - animirani junak na sceni, u kojoj su predstavljene vrste različitih eksponata - od crteža, lutaka, krajolika i rekvizita - do samih filmskih scenarija i fotografija snimljenih iza kulisa.

Kolja Saksida je autor niza animiranih filmova u kojima ima ulogu redatelja, scenarista i producenta, ali je i vrstan pedagog. Jedan je od najistaknutijih autora animiranih filmova u Sloveniji.

Kratki filmovi Koyaa prikazani su na više od 150 međunarodnih festivala i drugih mjesta.

Dok su filmovi nastajali, autor i ljudi iz tima radili su i do sedamnaest sati dnevno.

Za četiri sekunde filma potrebno je obično oko dvanaest sati rada.

Snimanje jednoga filma zahtijeva ponekad i dvije godine rada u kojem sudjeluje tridesetak ljudi.

Sažetak filma

Koyaa i njegov prijatelj mudri Gavran žive u malenoj drvenoj kolibi visoko iznad oblaka jer je njihov dom smješten na živopisnoj kamenoj litici. Njihovu kućnu rutinu remete razigrani svakodnevni predmeti koji ožive. Da bi zadržao uzde u svojim rukama, Koyaa svaki put iznova mora na kreativan način riješiti probleme koje izazovu nestašni predmeti. Tako se Koya među ostalim suočava s razigranim autićem, divljom ležaljkom, letećom bilježnicom, tvrdoglavim naljepnicama, rasplesanom čarapom te jednim smrznutim šalom. Svi će ga oni nenadano dovesti u niz šašavih i duhovitih situacija, no na kraju će Koyaa i Gavran izići mudriji i iskusniji iz svake od njih.

2. ESEJ O FILMU

U samom srcu animiranog filma smjestila se duša (latinski anima) i to ona duša koju je čovjek sposoban udahnuti neživim stvarima i predmetima, baš kao što se to u slavnoj priči dogodilo s lutkom Pinokijem. A to nešto što nam omogućuje da neživo učinimo živim jest samo za nas ljude, a posebno za djecu specifična snaga imaginacije i kreacije. Djeca su sklona stvarati i nastanjivati paralelne svjetove u kojima predmeti koji ih okružuju uz pomoć mašte oživljavaju i postaju središnji dio njihovog svijeta. Dvorac sazidan od pamučnih plahti, čiji su jedini potpornji drveni stolci, za njih ne samo da je začaran, nego je i dovoljno prostran da se u njegovim odajama izgube uporno navijajući satove mašte. U nadrealnim riznicama ovih krhkih zamaka djeca proživljavaju svjetove i emocije galaksijama udaljene od stvarnosti koja ih okružuje. A kada jednom odrastu to isto rade odlazeći u kino ili kazalište gdje se strasno zadubljuju u njima stvorene svjetove. Jer djetinjstvo i umjetnost skrivaju portale što vode u druge, daleko uzbudljivije svjetove u kojima je sve moguće pa čak i da čarapa, stolica ili bilježnica ožive i krenu se ponašati svojeglavo, tvrdoglavo i zaigrano, baš poput nekog živahnog i znatiželjnog djeteta u kojeg se svojedobno bio pretvorio arhetipski Pinokio.

A upravo na tom mehanizmu sazidanom od čarobne sprege imaginacije i kreacije počiva nadahnuta serija animiranih lutka filmova izraženih tehnikom stop animacije o dječaku Koyi. Naime, u njegovom fizički svijetu čuči bogata riznica duhovnih pustolovina koje se događaju onda kada svijet oko sebe pokrenemo motorom mašte. Svakodnevni predmeti koji ga okružuju u malenoj kolibi na strmoj litici iznad oblaka uporno oživljavaju dovodeći Koyu u niz neobičnih i duhovitih situacija. U svim pustolovinama Koyu prati stariji, mudriji i iskusniji prijatelj Gavran koji s dječakom iz svake situacije pokušava izaći kao pobjednik i nešto naučiti. Zanimljivoj je kako sama lutka neobično

nalikuje svome tvorcu – mladom slovenskom animatoru Kolji Saksidi koji je svoj alter-ego obdario i imenom nalik vlastitom koje je zapravo riječ iz jezika Hopi Indijanaca koja znači „šišavi“ pa je više nego jasno kako je tvorac ovog Pinokija želio da njegov lutak sačuva djetinju zaigranost i luckastost.

Ono što se pak događa nakon što predmeti iz Koyine blizine ožive jest urnebesna komedija u slapstick ključu jer oni s novostečenom dušom dobivaju i vlastitu volju i namjere, koje nisu nužno u skladu s Koyinim, a on je tu da ih nadmudri i zauzda. Slapstick je isprva bio američka nijema filmska komedija zasnovana na gegu, odnosno na fizičkoj akciji kao što su potjere i druga tjelesna nadmetanja. Nakon dolaska zvuka slapstick se odveć stilizacijska forma transformirao te su njegove komponente preživjele u filmu sve do danas pa se naziv nastavio rabiti za svaku komediju u kojoj preteže fizička komika. A upravo je fizička komika zasnovana na gegu osnovno strukturalno načelu serije o Koyi jer se naracija temelji na svojevrsnom odmjeravanju snaga između njega i određenog predmeta poput šala ili ležaljke. Kroz niz minuciozno osmišljenih fizičkih gegova iza kojih se skriva nadmudrivanje Koya upoznaje svijet te otkriva kako za svaku situaciju, koliko se god nemogućom činila, postoji rješenje, a upravo je to lekcija koja bi trebala biti presudan dio svakog odrastanja u kojem se puno igra, ali i uči maštu i kreativnost pretvoriti u alate za uspješno rješavanje svakodnevnih izazova.

Višnja Vukašinović

3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

U nastavku se navode tri skupine aktivnosti. Prvi niz aktivnosti mogu poslužiti kao priprema i motivacija djece prije filmske projekcije, a izvode se u vrtiću. Drugu skupinu čine aktivnosti koje će se provoditi tijekom i nakon gledanja filma u Muzeju, a koje će doprinijeti boljem razumijevanju animiranoga filma, kao i korelaciji mediološkog pojmovlja s djeci bliskim temama. Treću 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 (okulomotorika);
- 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 tijekom igre;
- razvoj prostorne percepcije (pokreti u prostoru, kretanje, snalaženje – orijentacija (gore – dolje, ispred – iza, blizu – daleko);
- vizualna percepcija (uočavanje te svrstavanje po boji i veličini: mali, srednji i veliki).

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 vrijednote;
- 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.

3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

Aktivnosti koje slijede podijeljene su prema centrima, a njihov je cilj višestruk. Djeca će manipulacijom predmetima istraživati njihove odnose, s naglaskom na odnose u prostoru - lijevo i desno; također, motivirat će se i potaknuti njihova znatiželja za lutkarskim filmom kroz igru pogađanja gdje će na temelju karakteristika vanjskog izgleda lutke imati priliku procijeniti karakterne osobine lika što će nam kasnije biti potrebno za razumijevanje samoga lika te njegova odnosa između likova („oživljenih” predmeta koji su također likovi u filmu). Djeca će se razvijati motoriku šake i prstiju u aktivnosti uvlačenja vezica u cipelu koja je jedan od motiva filmova (kad vezice „ožive”) te dobiti poticaj

naučiti vezati vezice na cipelama. Uz tu će se aktivnost razvijati i pozitivni međusobni odnosi između onih koji znaju i koji ne znaju te se poticati međuvršnjačko učenje i dobra atmosfera. Upoznat će se s pojmom *par cipela* te kroz igru slaganja parova dobivati poruku o važnosti slaganja osobnih stvari, reda i urednosti, ali i usvajati određena pravila u igranju zajednički igara za stolom. Dobivene informacije o načinu na koji mogu „oživljavati” predmete te uvidom u osnove stop-animacije, pomoći će im u boljem razumijevanju filmske priče i lutkarskog filma kao vrste animiranoga filma. Istraživanje fotografiranjem pokreta u nizu potaknut će se njihova znatiželja za svijet fotografije i filma, kao i potreba za stvaralaštvom i izražavanjem doživljaja svijeta u kojemu žive vizualnim medijem. Primjena aktivnosti odražavat će se u svakodnevnoj igri djeteta koja potiče maštu i kreativnost. Također, djeca će u likovnom centru dubinski istražiti i upoznati mogućnosti oblikovanja različitim materijalima (plastelinom, papir-plastikom – različitim otpadom i drugim materijalima koji su raspoloživi) te istraživati vlastite stvaralačke mogućnosti te mogućnosti materijala u funkciji animiranoga filma. Navedene se aktivnosti mogu izvesti u cijelosti, biti poticaj za neke druge s istim ciljevima 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:

Aktivnost 1

Igre cipelama i vezicama: Pronađi par

Na stol postavljamo više Koyinih cipela (crteži lijevih i desnih cipela izrezani u kartonu, nisu složene u parove). S obzirom na to da će djeca kasnije raditi u parovima, svaki par s jednim parom cipela, voditi brigu da je na stolu dovoljno materijala. Na cipelama prethodno treba probušili rupe za uvlačenje vezica.

(LISTIĆ u prilogu 1)

Osim kartonskih cipela na stolu su i vezice različitih boja (raznobojne špage, niti vune, i sl.).

Poticaјnim pitanјima navodimo djecu na opis cipela. Tijekom razgovora uočavamo da su cipele na stolu iste, osim što su neke od njih za lijevu, a neke za desnu nogu (za svaku nogu po jedna cipela, ako ne razlikuju lijevu i desnu nogu). Upućujemo da su dvije cipele, svaka za jednu nogu – par cipela.

Zadajemo im zadatak da cipele složе u parove potičući ih da samostalno istražuju koja cipela je za koju nogu - promatraju papuče na svojim nogama, uspoređuju oblik lijeve i desne, prislanјaju cipele od kartona uz svoje papuče...

Igre cipelama i vezicama (Pronađi vlasnika.)

Upitamo djecu što misle kome bi mogle pripadati cipele koje su slagali u parove. Nakon što iznesu svoje pretpostavke, pokazujemo im kadrove cipela iz lutkarskog filma – krupni plan cipela na nogama, ne vidi se vlasnik cipela.

(PPT u prilogu 2 – 1. i 2. slajd).

Kažemo djeci da pripadaju jednom lutku s kojim ih želimo upoznati, po imenu Koyaa. Pokažemo im slike različitih lutaka među kojima je i Koyaa te ih potaknemo da pogode koji je među njima spomenuti lutak.

(PPT u prilogu 2 – 3. i 4. slajd).

Nakon što djeca iznesu svoje pretpostavke, kažemo im da ćemo pogledati isječak iz filma o Koyi. On je lutak koji „živi” u animiranom filmu i vlasnik je cipela. Nakon što pogledaju video i upoznaju Koyu, utvrđujemo jesu li ga uspješno prepoznali na fotografiji.

(VIDEO ISJEČAK 1A u prilogu 2).

Igre cipelama i vezicama: Uvuci vezice

Upitamo djecu što nedostaje Koyinim cipelama koje su prethodno slagali u parove. (Vezice.) Ispričamo im da su Koyini vezice vrlo neobične te da nikako nisu kao svo ostale vezice koje svakodnevno vide na različitim cipelama. Pitamo djecu žele li doznati što se neobično dogodilo s Koyinim vezicama, a možemo ih potaknuti i da sami predviđaju ako žele. Najavimo kratki video isječak i zamolimo da pažljivo prate kako bismo doznali što nas zanima.

(VIDEO ISJEČAK 1B u prilogu 2)

Razgovaramo o mogućnosti da vezice “ožive” – je li to moguće, gdje je moguće... (U pričama i filmovima.).

Zamolimo ih da pomognu Koyi vratiti vezice na pravo mjesto jer su se u međuvremenu sasvim izvukli iz cipela, tj. da ih provuku kroz rupe na cipelama od kartona. Zajedno s djecom istražujemo kako sve vezice mogu biti provučene te im demonstriramo nekoliko načina ili netko od djece pokaže, ako zna.

Aktivnost rade u parovima – uvlače vezice u svoj par cipela, jedno dijete u jednu (lijevu), a drugo u drugu cipelu (desnu). Pritom odaberu jedan od pokazanih načina. Parovi se trebaju dogovoriti kojim načinom će uvući vezice u svoj par cipela. Ako su želje različite, u odluci im pomaže brojilica.

Mogu pokušati i zavezati vezice kako bi umanjili mogućnost da ponovno pobjegnu. U toj aktivnosti stariji mogu pomagati mlađim prijateljima.

Nakon što obave zadatak, uredno odlažu cipele na dogovoreno mjesto (na stolu).

Aktivnost 2

Igra s kockom

Djeca su za stolom, sjede u krugu. Najavimo igru s kockom i objasnimo tijek igre. Svako dijete treba bacati kocku, a u bacanju će se izmjenjivati u smjeru kazaljke na satu. Brojem koji dobiju nakon bacanja, odabrat će jedan od šest prethodno zadanih zadataka. Prije početka igre potrebno je ponovno razbacati složene parove kartnonskih cipela na stolu. Pri svakom bacanju imenuju broj koji su dobili – broje točke na kocki (pomaže odgojitelj/ica te djeca koja znaju brojiti do 6).

Zadaci:

- broj 1: Izdvoji lijeve cipele (ako djeca znaju brojiti mogu izdvajati 1, 2, 3, 4, 5 lijevih cipela).
- broj 2: Iz parova izdvoji desne cipele (ako djeca znaju brojiti mogu izdvajati 1, 2, 3, 4, 5 desnih cipela).
- broj 3: Iz parova izdvoji sve cipele s crvenim (plavim, zelenim, žutim..ovisno kakve su boje vezice u cipelama)
- broj 4: Tri para cipela složi u red.
- broj 5: Tri para cipela složi u kolonu.
- broj 6: Sa zavezanim očima pronađi par cipela i izdvoji ih.

Zadaci se mogu prilagođavati ili dodavati neki novi, obzirom na uvjete i uzrast djece.

(NASTAVNI LISTIĆ sa zadacima u prilogu 3)

ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR:

Aktivnost 3: Oživi igračke

1. Djeci pokazujemo sliku na kojoj će vidjeti scenografiju za animirani film *Koyaa* te kako izgleda lutak kad je izvan animiranog filma. Razgovaramo o veličini predmeta koji čine scenografiju, uočavamo odnose u veličini uspoređujući predmete iz scenografije s licem autora koji na fotografiji viri kroz prozor Koyine kuće i s djecom koja stoje uz izloženu scenografiju.

(FOTOGRAFIJE 4.a, 4.b , 4.c i 4.d u prilogu 4)

Zaključujemo da je Koyin svijet u stvarnosti malen (poput igračaka) te da je statičan (ne pomiče se sam od sebe jer predmeti nisu živi).

Uspoređujemo scenografiju s igračkama na stolu koje smo prethodno pripremili (figure životinja, autiće, figure od lego kocaka, i sl.). Pitamo djecu što bismo trebali učiniti s figurama (igračkama na stolu) da bi „oživjele”. Razgovaramo što razlikuje živi svijet od neživog.

Reproduciramo video isječak koji prikazuje Koyin svijet prije nego ga animatori, ljudi koji izrađuju animirane filmove, „ožive”.

(0.VIDEO ISJEČAK u prilogu 4)

Razgovaramo što nedostaje da bi se sve što smo vidjeli činilo „živim“.

Zaključujemo: da bismo dobili privid živoga svijeta, predmeti se trebaju pomicati, kretati. Dogovaramo se da ćemo pokretima pokušati “udahnuti život” igračkama na stolu.

Djeca potom pokreću igračke prema naprijed, natrag, podižu i spuštaju pojedine dijelove tijela lutkama i figurama, odguruju autiće i dr.

2.Djeci možemo ponuditi mogućnost da uoče kako funkcionira stop-animacija tako da fotoaparatom na mobitelu ili tabletom fotografiramo nekoliko fotografija autića ili neke druge igračke u pokretu, fotografirajući uvijek s istoga mjesta. Prije svake nove fotografije zatražimo od djece da rukom pomaknu igračku. Zajedno s njima promatramo fotografije u nizu – pokret ćemo dobiti ako brzo premotavamo fotografije tijekom gledanja. Starijoj djeci u skupini možemo dati da samostalno istražuju na isti način te pokušaju fotografiranjem (sličica po sličica) „oživjeti” neku igračku.

Aktivnost 4: Istražujemo zvukove

1.Dok istražuju kako sve mogu pokretati igračke, upitamo djecu – *Što je još, osim pokreta, potrebno dodati „živome svijetu”?*

Kažemo im da zamisle da su oni nekom iznenadnom čarolijom postali igračke i predmeti. Dogovorimo se s djecom da na izgovoreno „zaledi se” postanu sasvim mirni te da glume predmete, kako bi ih iznenadnom tišinom potaknuli da uoče potrebu za zvukom u „živom svijetu”– šumova i govora.

Djeca će nakon toga samostalno, u parovima ili skupinama, oživljavati svoje igračke - dodavati im i pokrete i zvukove. Potičemo ih da se prisjete različitih zvukova ovisno o tome što su od igračaka odabrali (glasanje životinja, brujanje motora automobila, šumovi koji se čuju pri različitim pokretima – hodanju, sklizanju, skakanju, kotrljanju...). Raspoloživim materijalom i svojim tijelom nastoje smisliti što više načina kojim bi dočarali određeni zvuk, a neke zadatke im možemo i zadati: zvukovi jutarnjeg buđenja, obavljanje jutarnje higijene, zvukovi tijekom nekog obroka. i sl.

2. Reproduciramo djeci video isječak iz animiranog filma o Koyi (Divlja ležaljka) koji prikazuje kako u animiranom filmu ležaljka „oživi”. Isječak pustimo **BEZ ZVUKA**. Najprije ih potaknemo da osvijeste nedostatak zvuka u videu. Analiziramo koji je predmet „oživio”. Kratko prepričavamo što ležaljka čini.

(1. VIDEO u PRILOGU 4)

3. Ponovno puštamo video uz zadatak da pokretima prstiju, kao dirigentskom palicom, prate ritam pokreta predmeta koji su „oživjeli”. Prethodno demonstriramo što od njih očekujemo. Utvrđujemo da je ležaljka vrlo brza i dinamična te da je ritam njezina skakanja ujednačen. Uz nekoliko ponavljanja video isječka, s djecom uvježbavamo „dirigiranje”.

4. Potom djeci zadajemo da tjeloglazbom (zvukovima koje će izvoditi svojim tijelom – prstima, dlanovima, nogama, jezikom, glasom...) sami osmisle zvukove koji bi pratili ponašanje, tj. pokrete predmeta u prizorima. Možemo ih potaknuti na sljedeći način:

- Što se zbiva s ležaljkom? Kako se ona kreće? Koji bi zvukovi mogli pratiti njezino kretanje, tj. poskakivanje, skakanje? Podsjeća li vas na neku životinju? Kako se konj glasa? Pokušajte svojim jezikom, ustima, glasom ili nekim dijelom tijela proizvesti zvuk koji bi pratio ono pokrete ležaljke? Koji bi zvukovi još mogli pratiti ovaj događaj? Kako bi se glasao Koyaa dok pokušava obuzdati ležaljku?

Ako u svome okruženju imaju instrumente (štapiće, zvečke i različite udaraljke), možemo ih potaknuti da se u stvaranju zvukova posluže i instrumentima.

Nakon što djeca ponude svoja rješenja i pronađu odgovarajući zvuk, ponovno puštamo isječak, ali tako da tijekom njegova trajanja, djeca paralelno izvode prethodno uvježbane zvukove. Izvode ih u paru ili skupini.

5. Nakon završene aktivnosti reproduciramo video isječak u kojemu mogu vidjeti kako ljudi koji stvaraju animirane filmove snimaju zvuk u studiju te na sličan način ozvučuju neživi svijet –posuđuju im svoje glasove te različitim zvukovima instrumenata prate njihove pokrete i glasanje. Djeci možemo reći da se ti zvukovi snimaju te kasnije pomoću računala dodaju slikama u pokretu.

(2. VIDEO u PRILOGU 4)

Aktivnost 6

Matematičke igre

Ponudimo djeci modele geometrijskih oblika: kocku, kuglu, kvadar, piramidu, valjak. Ako nemamo geometrijske oblike, možemo se poslužiti različitim kutijama ili manjim predmetima koji su u obliku navedenih tijela. Također im ponudimo i geometrijske likove koje smo prethodno nacrtali na papiru i izrezali. Tijela i likove smjestimo u zatvorenu vreću. Prethodno na stol odredimo mjesta gdje će djeca sortirati stvari iz vreće – na jedno mjesto stavljat će likove (ploha), a na drugu tijela (volumen). Mjesta označimo različitim simbolima, po izboru.

Djecu najprije zamolimo da stave ruku u vreću te da samo dodiruju ono što se nalazi u njoj. Potičemo ih da usmeno izraze svoj doživljaj te uoče razliku koju osjećaju pod prstima dodirujući tijela (volumene) i

ravne plohe (likove). Nakon toga iz vreće izvlače tijela i likove i raspoređuju ih na prethodno označena mjesta pripremljena na stolu. Pritom mogu:

- imenovati geometrijska tijela / likove koji su im poznati
- imenovati predmete koji ih podsjećaju na određeno geometrijsko tijelo (ormar, valjak za tijesto, lopta...) / imenovati predmete koji imaju plohe geometrijskih likova (površina stola, jedna strana ormara, svjetlo na semaforu, prometni znak...).

Djeca mogu promatrati oko sebe i pokazivati predmete i plohe predmeta koje bi mogli svrstati u jednu ili drugu skupinu.

Na kraju aktivnosti zaključujemo da su likovi na jednoj ravnoj plohi, da ih možemo prekriti dlanom svoje ruke, a da tijela zauzimaju prostor te da nam se dlan ruke «savija» kad ih prekrijemo njime.

Slijedi igra – odgojitelj/ica naizmjenično pokazuje slike koje prikazuju tijela i likove. Kad pokaže sliku tijela djeca trebaju saviti dlan, a kada pokaže sliku lika, trebaju ga ispružiti.

(Primjeri likova i tijela – FOTOGRAFIJE u PRILOGU 5)

Ova se aktivnost može provesti i tako da djeci izrežemo različite slike na kojima su motivi prikazani plošno (likovi) i u prostoru (tijela). Djeca ih trebaju razvrstati u dvije skupine.

(Primjeri likova i tijela – LISTIĆ u PRILOGU 5)

ARTIKULACIJA SREDIŠNJE AKTIVNOSTI:

UVODNI DIO:

Djecu pozivamo na središnju aktivnost recitirajući pjesmu:

Kad bi drveće hodalo

(Grigor Vitez)

Kad bi drveće hodalo,
Šume bi se razilazile na sve strane.
Drveće bi hodalo,
A mahale njihove grane.

Kad bi drveće hodalo,
I parkovi bi šetali nedjeljom sa šetačima,
A možda bi i zaigrali malo s igračima.

Kad bi drveće hodalo,
Među pticama bi došlo do velike pometnje,
Jer bi i gnijezda krenula u šetnje.

Kad bi drveće hodalo,
Ja bih pisao naranči s juga
Nek dođe kod moga bolesnog druga.

SREDIŠNJI DIO:

Nakon kratke stanke potičemo djecu da izraze svoj prvi doživljaj nakon interpretativog govorenja pjesme. Pitamo ih o čemu neobičnom govori pjesma. Kazujemo im kako diljem svijeta i brojni pjesnici i pisci, kao i ljudi koji izrađuju animirane filmove, pišu o neobičnim stvarima koje postoje samo u njihovoj mašti. Kada maštu prenesu na papir (zapišu) ili prikažu slikom i zvukom (snime kamerom ili fotografiraju), nastaju pjesme, priče i filmovi.

S djecom razgovaramo: *Što bi se dogodilo s parkovima kada bi drveće hodalo? Zašto bi nastala pomutnja među pticama? Zamislite da ste ptice koje su se nastanile u pjesnikovo drvo. Pokažite pomutnju koja bi nastala da drvo na kojem ste u gnijezdu, iznenada prohoda.*

Koje životinje nalaze sklonište u krošnjama drveća, osim ptica, ili u njegovu deblu?

Potičemo ih da iznesu neke svoje ideje o tome što bi se dogodilo i promijenilo u životu tih životinja da se pjesnikova mašta obistini.

Može li se drvo na neki način kretati, tj. koji dio drveta se često njiše i kada. Što se s granama drveća zbiva na vjetru? Pokažite kako se njišu grane na povjetarcu, a kako kada puhne snažan vjetar.

Upitamo djecu za što je sve drveće korisno, osim što je dom brojnim životinjama. (Drvo je prirodni hlad, njegovo lišće je važno za zrak koji udišemo, od drveta se izrađuju različiti predmeti...).

Najavljujemo priču o jednom majstoru - drvodjelji (objasniti pojam) koji je u svojoj radionici naišao na neobičan komad drveta, na cjepanicu koja govori.

- *Od neobičnog komada drveta majstor je načinio je lutka – ne Koyu već lutka po imenu...*(djeca samostalno odgovaraju ako prepoznaju priču o drvenom lutku Pinokiju).

Čitamo im priču *Pinokio*.

ZAVRŠNI DIO

Nakon čitanja priče i kraćeg razgovora o pročitanoj djeci ćemo upitati: *Gdje se sve susrećemo s nestvarnim i izmišljenim događajima, bićima i predmetima koji mogu hodati, govoriti, plesati i raditi sve što i ljudi? U pjesmama, pričama i filmovima.*

Djeci priopćimo da brojni ljudi – umjetnici, stvaraju priče, pjesme i filmove da bi nas zabavili, ali i nečemu poučili. Pitamo ih gdje se rađaju ideje o nestvarnim događajima i likovima. (U mašti.)

Nakon razgovora odigrat ćemo igru "Mašta i zbilja". Odgojitelj/ica naizmjenično govori kratke tvrdnje koje su stvarne (iz života) ili nestvarne (iz mašte). Djeci daje uputu - lice naslanjaju na dlan, kao da maštaju, kad izgovori tvrdnju koja pripada mašti (pričama, pjesmama i animiranim filmovima), a širom otvore oči kad tvrdnja govori o nečemu što je moguće i stvarno.

Primjeri tvrdnji: avion leti, ptica pjeva, stol govori, kosa svijetli, sunce se smije, lonac kuha večeru, cipela sanja, dijete hoda, zmija gmiže, vjeverica ide u trgovinu....

B. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

Prije projekcije filma voditelj/ica djeci pokazuje prezentaciju u kojoj na fotografiji uočavaju koji lik pripada živom svijetu, a koji lik neživom. (Fotografije animatora Kolje i njegova lutka po imenu Koyaa).

(Ppt se nalazi u PRILOGU 1: slajdovi 1 - 7)

- 1. Koje lice pripada živom, a koje neživom svijetu?*
- 2. Tko može skočiti uvijek kad poželi, a tko može skočiti samo uz pomoć trikova i ljudi?*
- 3. Tko se glasa kad god poželi, a tko se glasa samo kad mu glumac posudi svoj glas ?*
- 4. Tko je rođen, a tko izrađen?*
- 5. Tko je lutak, a tko živo biće - čovjek?*

Djeca zaključuju da je jedan od dva lika na fotografijama drveni lutak, a da druga fotografija prikazuje čovjeka. Također odgovaraju i na sva druga pitanja. Voditeljica upita djecu uočavaju li neke sličnosti između lutka i čovjeka na fotografijama.

Upoznaje djecu s Koljom, animatorom u čijoj je mašti nastao lutak po imenu Koyaa.

- Kako je Kolja još uvijek vrlo zaigran, odlučio je i izraditi zamišljenog lutka.

(slajd 7.)

NAJAVA

Najavljuje kratke animirane filmove animatora Kolje, tvorca lutka po imenu Koyaa koji je u stvarnom životu obični drveni lutak (predmet), ali koji «oživi» u njegovim animiranim filmovima. Prije projekcije, voditelj/ica programa djeci priopćava nekoliko informacija o redatelju i filmovima. Naglašava da će pogledati šest kratkih filmova koji će svaki za sebe prikazati jedan događaj iz Koyina života. U svakom filmu Koyaa će trebati smisliti kako doskočiti šali nekog predmeta iz svoga okruženja. S obzirom

na to da se nalaze u filmu, predmeti „ožive” - jer u filmu i nemoguće može postati moguće. Lutak može postati „živ”, baš kao i sve njegove osobne stvari!

PRIKAZIVANJE FILMA

Djeci se prikazuje animirani film Koyaa.

EMOCIONALNO-INTELEKTUALNA PAUZA

Po završetku filma, nekoliko sekundi činimo stanku radi sređivanja dojmova.

C. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

U nastavku se prikazuje nekoliko aktivnosti kojima će se obuhvatiti izražavanje doživljaja, vođena analiza i sinteza animiranih filmova (primjerene djeci predškolske dobi) i značajnijih filmskih izražajnih sredstava.

1. uvodni dio – motivacija (5 – 10 min)

S djecom ćemo kratko razgovarati o njihovom doživljaju filmova.

2. središnji dio – razrada (25 – 35 min)

U središnjem se dijelu putem razgovora i igara pobliže objašnjavaju pojedinačni elementi filma.

3. završni dio – sinteza (10 – 15 min)

U završnom dijelu provodimo aktivnost u kojoj primjenjuju nove spoznaje.

Aktivnost 1:

Redoslijed događaja – interpretacija

Voditelj/ica će povesti razgovor s djecom o filmovima koristeći slikovne prikaze na prezentaciji, kao referentne točke – podsjetnike. Djeca se slobodno izražavaju, nadopunjujući voditelja/voditeljicu.

(Ppt se nalazi u PRILOGU 1)

• Zajednička interpretacija

1. Gdje živi Koya? fotografija Koyine kuće na planini među oblacima (slajd 9.)

2. Je li njegova kuća na osami, ili negdje gdje žive i drugi ljudi? Zaključujemo da je na osami.

3. *Tko je živio s Koyom?* fotografija Gavrana. (slajd 10.)

4. *Dosađuje li se Koya u svojoj kući s prijateljem Gavranom?* Zaključujemo da mu nije dosadno.

5. *Tko Koyin život čini zanimljivim i uzbudljivim?* fotografije „oživljenih” predmeta. (slajd 11.)

Zaključujemo da Koya svakodnevno ima posla s nekim svojim predmetom koji oživi.

6. *Jesmo li znali na početku svake epizode koji će predmet oživjeti? Gdje je stizala obavijest o tome na početku svakog kratkog animiranog filma o Koyi?* U poštanski sandučiću. fotografije s početka svake epizode na kojima vidimo kako Koyi u poštanski sandučić stiže pismo sa slikom predmeta koji će toga dana „oživjeti”. (slajd 12)

7. *Na čemu se nalazila slika predmeta? Što je stajalo u poštanskom sandučiću na početku svake epizode?* Pismo.

Razgovaramo što sve stiže u poštanski sandučić, osim pisama - čemu on služi, tko ubacuje pisma, razglednice i čestitke u poštanski sandučić.

8. *Jesu li oživljeni predmeti postajali likovi u filmu?* Da.

Djeca nabrajaju koji su predmeti bili likovi u svakoj epizodi (osim Koye i sove koji su glavni likovi).

Prisjećamo se redoslijeda događaja jedne epizode, pomoću slajdova.

7. *Koji je predmet oživio u ovoj epizodi?* (fotografija autića). (slajd 13)

8. *Jesu li u Koyinoj sobi predmeti pospremljeni na svoje mjesto? Kako mu izgleda soba? Koji su predmeti razbacani po podu?* fotografija neuredne sobe. (slajd 14)

9. *Tko se nije dao pospremiti te mu je stvarao probleme?*

10. *Kako je Koyaa najprije postupio, što je pokušao?* fotografija Koye kako rukama pokušava uloviti auto. (slajd 15)

11. *Nakon što ga nije uspio uloviti rukama, čega se dosjetio?* fotografija na kojoj Koya hvata autić mrežom za ribe. (slajd 16)

12. *Kako je završila zgoda s lovljenjem autića?* fotografija Koye s mrežicom na glavi. (slajd 17)

13. *Čega se Koya konačno dosjetio kad je malo promislio?* fotografija Koye kada crta cestu kredom. (slajd 18)

14. *Je li to pomoglo, je li se autić konačno umirio?* fotografija - auto vozi po nacrtanoj cesti. (slajd 19)

15. *Kamo je vodila cesta, gdje je završavala?* Do vrata ormarića u koji ga je htio pospremiti.

14. *Što se dogodilo kad je stigao do ormarića?* fotografija - auto se parkira u ormar. (slajd 20)

15. *Kako se Koyaa osjećao nakon toga?* Bio je zadovoljan.

16. *Je li i autić bio zadovoljan? Što mislite?*

17. *Bi li bio tako zadovoljan i mirno pošao u ormarić da ga je Koyaa ulovio rukom ili mrežicom? Je li auto bio poslušan kad ga je Koyaa pokušavao uhvatiti na silu i bez njegove volje? Nije, opirao se i bježao mu je, šalio se s njim i izazivao ga je.*

18. *Činite li i vi ponekad što i predmeti u Koyinoj kući? Ispričajte.*

Aktivnost 2:

Likovi i odnosi među njima: Kako se predmeti i Koyaa sporazumijevaju?

Voditelj/ica nastavlja slijedom pitanja iz prethodne aktivnosti te novim pitanjem najavljuje sljedeću aktivnost.

- Kako je bilo s drugim predmetima? Je li ih Koyaa od prve uspijevao privoljeti da učine ono što je htio?

Odgovor na to pitanje provjerit će rješavanjem sljedećega zadatka.

Djeca će dobiti kadrove razvrstane u pet skupina – u svakoj skupini su kadrovi iz jednog od preostalih pet kratkih filmova.

(kadrovi su na NL1, NL2, NL3, NL4 i NL5 u PRILOZIMA ZA 2. AKTIVNOST)

Voditelj/ica će djecu također podijeliti u pet skupina. Svaka skupina treba složiti kadrove jednog filma u pravilnom redoslijedu događaja na papirnatu traku.

(Napomena: U primjerima su izdvojeni samo oni kadrovi koji prikazuju na koji je način i kojim slijedom postupao rješavanju rješavajući problem s oživljenim, šaljivim predmetom. Cilj aktivnosti je da nakon što na svoje trake slože kadrove i prisjete se događaja, usporedbom uoče da je Koyaa sa svakim predmetom tražio rješenje na isti ili sličan način, te istim redoslijedom.

Voditelj/ica objašnjava djeci da će zajedno tražiti kadrove (sličice) slušajući njezine upute. Dok voditelj/ica daje upute, djeca u svakoj skupini traže zadani kadar i slažu ga na traku od papira.

UPUTE:

1. *Promotrite kadrove (sličice) i izdvojite one s početka filma:*

- LEŽALJKA (Koyaa je pored ležaljke, poravnava je rukama i priprema se leći na nju)

- KNJIGA: (Koyaa izlazi iz kuće s knjigom, Koyaa započinje pisati)

- ČARAPE: (Koyaa otvara ladicu nakon buđenja, želi se obući)

- NALJEPNICE: (Koyaa je ispred prozora s naljepnicama pod rukom, Koya odljepljuje naljepnice iz knjige)

- ŠAL: (Koyaa je pred vješalicom, želi se ogrnuti šalom)

2. *Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje kako predmet oživi i bježi radeći ludorije.*

3. *Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje kako je Koyaa najprije postupio - pokušava uhvatiti*

predmet (igra lovice).

4. Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje kako završava Koyin pokušaj lova na predmet.

5. Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje što Koyaa čini nakon što shvati što predmet želi da bi ga poslušao.

6. Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje kako predmet počinje slušati i slijedi Koyine želje.

7. Izdvojite sličicu (kadar) koja prikazuje da je predmet tamo gdje treba biti.

8. Izdvojite sličicu (kadar) koji prikazuje Koyino zadovoljstvo nakon što je uspio.

Napomena: Upute prilagoditi dobi djece. Pustiti djecu da sama slažu kadrove ne čekajući upute ako žele te im eventualno pomoći sugestijama.

Nakon što dovrše zadatak, voditelj/ica slaže trake s kadrovima, jednu ispod druge. Navodi djecu da uoče pravilnost u Koyinom postupanju s oživljenim predmetima koji ne slušaju – Koyaa najprije naumi nešto; Oživljeni predmet ne želi surađivati i ne sluša; Koyina uvijek najprije pokuša loviti predmet; Koyaa u lovu prođe neslavno; Koyaa razmišlja što predmet želi i zašto se tako ponaša, Koyaa je smislio pravi način tek kada shvati što predmet želi; Koyaa udovolji želji predmeta i on učini ono što Koyaa želi; Koyaa je zadovoljan i navlači tregere svojih hlača.

Poticajnim pitanjima voditelj/ica navodi djecu na zaključak o tome što je svaki predmet želio te zbog čega nije surađivao s Koyom:

- LEŽALJKA – bilo joj je vruće na suncu, ponašala se poput konja, željela je hlad

- KNJIGA – nije željela biti neispisana, željela se napuniti slovima („gladna je slova“)

- ČARAPE – željele su plesati

- NALJEPNICE – željele su ukrasiti čist prozor, a ne zaprljan.

- *Kako je Koyaa mogao znati što predmeti žele?* (Pozorno ih je promatrao i pokušavao razumjeti njihovo ponašanje.)

- *Bi li Koyaa uspio u onome što želi da nije mario i za ono što predmeti žele?*

- *Je li se Koya od prve uspijevaio „dogovoriti“- „sporazumjeti“ se sa svojim predmetima?*

- *Što je trebao učiniti da bi došao do pravog rješenja?* (Razmisлити o onome što mu predmeti žele poručiti.)

- *Je li Koyi zabavno s predmetima? Je li to što čine prijateljska igra? Po čemu zaključujete da jest? Kako se prijatelji odnose jedan prema drugome?* (Koyaa nije ljutit, odnosi se prema predmetima s uvažavanjem i strpljenjem.)

- *Možeš li se igrati s prijateljicom/prijateljem ako ponekad ne poslušati i što ona/on želi?*

Aktivnost 3:

Lik mudrog gavrana: Poveži građevinu s materijalom i imenuj

Aktivnost se provodi uz nastavni listić i bojice.

(NASTAVNI LISTIĆ – PRILOZI ZA 3. AKTIVNOST)

Voditelj/ica kratko razgovara o tome što Gavran, Koyin prijatelj, radi u svakom filmu? Gradi neku kućicu.

- *Gradi li Gavran uvijek istu kućicu u svakom filmu?* Ne.

- *Od čega sve gradi svoje kućice, prisjetite se nekih materijala.*

- Od čega Gavran gradi kućicu kad Koyaa pokušava privoljeti tople vunene čarape da mu se obuku na noge? Od vune.

- *Zašto je baš tad odabrao vunu?* Ima li to veze s čarapama koje su oživjele, kako možeš povezati?

Da bi uočili na koji način Gavran surađuje s Koyom, djeci će biti ponuđeni nastavni listići na kojima trebaju povezati po tri odgovarajuće sličice tako da prazan prostor oko kadrova oboje istom bojom. (Mogu ih povezivati i crtama u istoj boji, ili izrezivati te lijepiti jedan do drugoga na prazan papir).

Kadrovi (sličice) su na listiću smješteni u tri stupca. Sličice (kadrovi) iz prvog stupca prikazuju motiv, tj. predmet nacrtan na pismu u poštanskom sandučiću. U drugom stupcu su sličice (kadrovi) koji prikazuju materijal kojim Gavran gradi kućicu (u procesu gradnje). U trećem stupcu su kadrovi (sličice) koji prikazuju dovršenu kućicu.

Prije početka rada, voditelj/ica zajedno s djecom obrazlaže prvi primjer koji je riješen u listiću.

- *Kakvu je kućicu izgradio Gavran u filmu s autićem? Od čega je gradio tu kuću?* Od drveta.

- *Možete li reći zašto je odlučio upotrijebiti drvo? Kako možeš povezati autić i drvo? Od čega je napravljen autić? Što možete zaključiti?* Gavran za gradnju kuće odabere onaj materijal koji možemo povezati s predmetom koji je "oživio" u filmu ili njegovim ponašanjem.

Djeca nadalje pokušavaju samostalno povezati preostale sličice (kadrove). Voditelj/ica im pomaže tako da ih potiče da se najprije prisjete koja je kućica izgrađena u određenom filmu, tj. da povežu kadar iz prve s kadrom iz zadnje kolone. Nakon svakog spojenog kadra iz prvog i trećeg stupca, traže koji je materijal koristio Gavran za gradnju te kućice, te ga imenuju.

Povezuju:

- auto – drvo – drvena kućica (autić je od drveta)
- čarape – vuna – vunena kućica (čarape su vunene)
- ležaljka – slama – slamnata kućica (slama štiti od sunca i vrućine – npr. slamnati šešir, ležaljka je poput konja koji jede suhu travu...)

- šal – led – ledena kućica (šal nam je potreban kad je vani hladno)
- naljepnice – ljepilo i karton (za naljepnice koristimo ljepilo)
- knjiga – papir – papirnata kućica (knjiga je od papira).

- *Pomaže li tako Gavran svom prijatelju Koyi u smišljanju rješenja? Objasnite.*

- *Jesu li oni dobri prijatelji?*

Aktivnost 4:

Lik Koye – karakterizacija

Voditelj/ica prikazuje tri fotografije na kojima je Koyaa te razgovara s djecom kakvog je raspoloženja na njima. Potiče ih da izraze kako se osjeća na svakoj te da se prisjete kada se tako osjeća, u kojem trenutku ima takav izraz lica u svim kratkim filmovima koji su pogledali.

(FOTOGRAFIJE u PRILOGU ZA 4. AKTIVNOST).

Trebaju uočiti sljedeće:

Na 1. fotografiji – zamišljen (razmišlja kako će doskočiti neposlušnom predmetu, promišlja što predmet točno želi).

Na 2. fotografiji – uzbuđen (dosjetio se rješenja)

na 3. fotografiji – zadovoljan (nakon što je riješio problem svaki puta povuče tregere na hlačama)

- *Što Koya čini svaki puta nakon što smisli rješenje, prije nego što provede ideju u djelo?*

Pustiti video isječak u kojem Koyaa izvodi svoj ples koji ponavlja iz filma u film (**bez zvuka!!!!**)

(VIDEO ISJEČAK u prilogima za 4.aktivnost)

Voditelj/ica nekoliko puta pušta video, a djeca pokušavaju uloviti Koyine pokrete i skočiti zajedno s njim.

- *Što možete reći o Koyi, kakav je on? Ljuti li se ikada? Veseo, znatiželjan, dobar.*

- *Kako postupa sa svojim stvarima? Ima strpljenja i pažljiv je.*

- *Po čemu ste zaključili kakvog je Koyaa raspoloženja te što osjeća? Po izrazu njegova lica i pokretima.*

Aktivnost 5:

Lutkarski film - lutka

Voditelj/ica najavljuje gledanje filmskog isječka. Iz njega će doznati kako je autor filmova Koyaa, jednom davno dok je još bio malen dječak, zamišljao da bi mogao “oživjeti” predmete. Vidjet će da on danas to i čini jer sa svojim timom suradnika snima animirane filmove u kojima oživljava neživo. Način

na koji to radi upoznali su prethodno u vrtiću, kada su istraživali fotoaparatom i fotografirali svoje igračke u pokretu, sličicu po sličicu (stop-animacija).

Gledanje video isječka o animatoru Kolji.

(u prilogu 5 – 1. VIDEO ISJEČAK)

Pitamo ih:

- *Jeste li i vi nekada, kao i dječak Kolja, razmišljali da bi predmeti mogli oživjeti? Razgovarate li s igračkama, pokrećete li ih i govorite li umjesto njih dok se igrate? Ispričajte o tome.*

- *Što je po zanimanju Kolja koji oživljava predmete u filmu i koji je oživio lutka Koyu? Jeste li zapamtili? Animator.*

- *Animator u filmovima oživljava ono što je neživo. Kažemo da predmetima „udahnuje dušu”. „Duša” se još kaže i „anima” – zato se takvi filmovi nazivaju animirani filmovi, a oni koji ih izrađuju su animatori.*

- *Ponovimo, što je u stvarnosti Koyaa iz filma? Je li on živi dječak? On je lutak.*

- *Zato se filmovi u kojima oživljavamo lutke nazivaju lutkarskim filmovima.*

Voditelj/ica će djeci pokazati fotografije iz kojih je jasno na koji način animator Kolja “daje osjećaje” svome lutku. Kolja promatra svoje izraze lica u različitim raspoloženjima te po svom licu izrađuje dij svoj izraz lica, došao do različitih izraza lica svoga lutka. Uz fotografije objašnjava da tijekom snimanja animatori izmjenjuju one dijelove na licu kojim će lutak poslati poruku kako se osjećaja i tako će ga u svijetu animiranoga filma učiniti „živim”.

(fotografije u Ppt-u - PRILOG ZA 1. AKTIVNOST, od 15.do 19. slajda).

Djeca zatim gledaju i kratki video isječak koji im pobliže otkriva kako animatorica pomiče lutku i kojom brzinom je potrebno nizati fotografije da bi se prividno dobio pokret.

(2. VIDEO ISJEČAK U PRILOGU ZA 5. AKTIVNOST)

Zadatak za parove - *Promatraj lice svog prijatelja kad: razmišlja, kad smisli neku ideju, kad je zadovoljan onime što je napravio.* (Oponašaju mimiku lica koju su prethodno vidjeli na fotografijama, karakterističnu za lik Koye.)

(FOTOGRAFIJE SE NALAZE PPT I U PRILOGU FOTOGRAFIJA ZA 5. AKTIVNOST)

Djeca u parovima glume i promatraju izraze lica jedni drugima. Daju jedno drugom povratne informacije koliko su bili uspješni.

Aktivnost 6:

Zvuk u filmu: Zvukovi uz pokret

Odmah po završetku prethodne aktivnosti voditelj/ica sasvim umiruje djecu te im znakovito i šapatom najavi da pažljivo poslušaju zvuk koji će im pustiti i pokušaju ga prepoznati

(ZVUK 1 se nalazi u PRILOZIMA ZA 6. AKTIVNOST)

Ako djeca prepoznaju zvuk i ispričaju što on u svakom filmu prati, voditelj/ica pohvali djecu. U svakom slučaju nakon slušanja i pokušaja pogađanja, djeci se reproducira video isječak uz kojeg će se podsjetiti znakovitog Koyinog skoka, ali vidjeti i kako se nasnimava zvuk u studiju.

(VIDEO u PRILOZIMA ZA 6. AKTIVNOST)

S djecom razgovarati o videu: Tko daje glas/zvuk drvenom lutku (glumac), na koji način se snima zvuk (glumac prati sliku na ekranu, uživljava se u lik Koye te u mikrofonsku izmikuje zvukove koji se zapisuju kako bi se, poslije, pomoću računala, dodali slici u pokretu).

Zadatak:

Voditelj/ica pita djecu kako se u vrtiću javljaju kada žele nešto reći naglas. (Podizanjem ruke ili dva prsta u zrak).

- Kakve pokrete činite rukama, prstima i tijelom kada silno želite nešto reći, a nemate strpljenja dočekati svoj red? Glasate li se pritom ili to činite bez glasa i bez riječi?

Zamoli djecu da demonstriraju te pokrete te kako se pritom često glasaju kada nemaju strpljenja dočekati svoj red. Nakon ponavljanja i dogovaranja u kojemu će slijedu izvoditi pokret, voditelj/ica pušta glazbu te potiče djecu da u ritmu glazbe izvode pokrete. Kada zaustavi glazbu, trebaju se "zalediti", tj. ostati u zatečenom položaju.

(ZVUK 2 u PRILOZIMA ZA 6. AKTIVNOST)

Voditeljica nekoliko puta zaustavlja glazbu i ponovno je pušta.

Aktivnost 7

Zvuk u filmu: Povezivanje lika s njegovim glasanjem/zvukom

1. Djeci dajemo fotografije/kadrove na kojima su likovi: Koyaa, gavran, čarape, ležaljka, Reproduciramo različite zvukove iz filma i tražimo od djece da pogode uz kojeg se lika vezuju ovi zvukovi/glasanje:

(ZVUKOVI: Z3-Gavran; Z4 – Koyaa fučka i navlači tregere; Z5-auto; Z6 – Koyaa uzdiše i pjevuši; Z7 – ležaljka kao konj; Z8 – čarape; Z9 – odljepljivanje naljepnica; - u PRILOGU 7)

Kad prepoznaju kojeg lika mogu povezati sa zvukom, podižu uvis odgovarajuću fotografiju.

2. Djeci potom reproduciramo i zvukove prirode, tj. vremenske prilike koje su bile značajno naglašene i zvukom u tri filma. Kako bi ih uvela u zadatak, voditeljica pita:

- *Možete li se sjetiti kakvo je vrijeme bilo u filmu gdje se ležaljka ponašala poput divljeg konja?* (Sunčano, jako vruće.)

Objašnjava zadatak. Djeca pokretima ruku pokazuju koje vrijeme "čuju". Voditelj/ica se može dogovoriti s djecom da su im pokreti za određeno vrijeme svima isti te ih prethodno demonstrirati i uvježbati s njima, a može i pustiti da svako dijete svojim pokretom predstavi odgovarajuće vrijeme.

(FOTOGRAFIJE i ZVUKOVI 10 (kiša), 11 (vjetar) i 12 (sunce) NALAZE se u PRILOGU ZA 7. AKTIVNOST)

Aktivnost 8:

Glavni lik – odgojna komponenta

Voditelj/ica nastavlja:

1. *Glavni lik u filmu je Koyaa. Tko živi s Koyom? Možemo li reći da su i predmeti likovi u filmu? Objasnite.*
2. *Gdje živi Koyaa? Gdje se nalazi njegova kuća, ima li drugih kuća u blizini?*
3. *Za kakvu osobu kažemo - „živi u oblacima“? Kada se osjećate kao da ste u oblacima? Kako se ljudi mogu osjećati u oblacima? Kad maštamo i zamišljamo nemogućr stvari koje nas vesele i čine sretnima.*
4. *Kakav je Koyaa lik kad je odabrao živjeti među oblacima? Voli maštati, maštovit je.*
5. *Kakvi su likovi predmeti koji ga okružuju? Što stalno izvode? Jesu li zlonamjerni ili to čine iz drugih razloga? Šaljivi su i vole se igrati.*
6. *Kako Koyaa postupa kada ga predmet zafrkavaju – je li ljutit ili se i on šali s njima?*
7. *Što je, dakle, zajedničko Koyi i njegovu društvu?*
8. *Što misliš, bi li predmeti koji su oko njega mogli „oživjeti“ da on nije maštovit i „s glavom u oblacima“?*
9. *Maštate li ponekad? O čemu? Što volite zamišljati?*
10. *Što mislite, maštaju li i odrasli koliko i djeca, ili manje?*

3. Završni dio (5 – 10 min)

Voditeljica zaključuje da svako dijete voli maštati te da bi i odrasli ponekad trebali osloboditi svoju maštu koju su negdje zaključali i ne puštaju je van. Sljedeću aktivnost najavljuje kao „igru za oslobađanje mašte”.

Djecu podijeli u skupine te pozove jedno dijete iz skupine koje će izvući sliku jednog predmeta. Kad svaka skupina pogleda i prepozna predmet, zajednički osmišljavaju kako će izgraditi svojim tijelima. Potom grade predmet u prostoru, i to - različitim položajima, svi sudionici skupine jedan predmet zajedno, svaki učenik bit će jedan dio tog predmeta).

- Gavran je gradio kuće od različitih materijala, a vi ste predmete izgradili u prostoru svojim tijelima.

Skupine mogu pogađati koji predmet su izgradile druge skupine.

Po završetku igre voditelj/ica konstatira da su djeca izvrsno oslobodila svoju maštu i međusobno je podijelila u igri građenja, baš kao što to čine pravi prijatelji.

PREDMETI: auto, ljuljačka, kuća, autobus, stol i stolice, ormar.

(Kartice s predmetima nalaze se u PRILOGU ZAVRŠNA. AKTIVNOST)

3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADJE FILMA

PLANIRANI POTICAJI PO CENTRIMA:

STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

Aktivnost 1: Razvrstavanje predmeta u skupine

Djeci nudimo slike predmeta koje trebaju razvrstati na - odjeću, obuću, igračke i namještaj.

Upitamo djecu: *Što na slikama pripada odjeći, a što obući? Što prepoznajete kao igračke, a što kao namještaj?*

Tijekom zadatka djeca raspoređuju slike imenujući predmete koje razvrstavaju (sandale, papuče, kapa, majica, stol, lego kocke, plišana igračka, stol, fotelja itd.).

(FOTOGRAFIJE SU NA NASTAVNIM LISTIĆIMA U PRILOGU 1)

Aktivnost 2: Razvrstavanje kadrova prema motivu

Djeci nudimo kadrove / fotografije iz svih pet filmova koje prikazuju Koyine nevolje u igri lovice s predmetima. Tražimo od njih da prema sjećanju razvrstaju kadrove / fotografije ispod odgovarajućeg filma. Naslov filma zamijenjen je fotografijom poštanskog sandučića s pismom i crtežom predmeta koji

se u filmu javlja kao glavni motiv. Uz pomoć odgojitelja/ice, djeca mogu prepričati događaj, tj. što se smiješno dogodilo Koyi dok je pokušavao uhvatiti predmet.

(FOTOGRAFIJE SE NALAZE U PRLOGU 2)

ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR:

Aktivnost 3: Istraživanje predmeta

Djeci ponudimo različite predmete izrađene od različitih materijala, različitih oblika i tekstura. Promatramo ih, opisujemo boju i veličinu, Istražujemo dodirom te opisujemo njihov oblik (oblo, uglato) i teksturu (glatko, hrapavo). Prstima i drugim pomagalicama lupkamo po predmetima, osluškujemo zvukove koji pritom nastaju, uspoređujemo ih s poznatim zvukovima. Pokušavamo imenovati od kojega su materijala izrađeni. Govorimo koja je njihova namjena i na kojim im mjestima nalazimo (u prirodi, u kući/stanu te u kojoj prostoriji im je mjesto...).

LIKOVNI CENTAR:

Aktivnost 4: Povezivanje likovnih tehnika s vrstama animiranoga filma

Djeci ponudimo različita likovno-tehnička sredstva koja postavimo na tri radna mjesta. Zadatak je prikazati (nacrtati, naslikati ili oblikovati predmete koje smo prethodno istraživali. Djeca mogu raditi na većem zajedničkom papiru i pritom samostalno biraju predmet koji žele crtati, slikati ili oblikovati po promatranju.

Na radnim mjestima na kojima su pripremljena crtačka i slikarska likovno-tehnička sredstva, prikazujemo ih plošno, a na mjestima gdje smo djeci postavili različite materijal za modeliranje, prikazujemo ih u prostoru (tijela). Cilj je nakon završene aktivnosti ponoviti s djecom na kojim su radnim mjestima i kojim likovno-tehničkim sredstvima predmeti prikazani na plohi, a na kojima u prostoru.

Prvo radno mjesto – crtačke tehnike: predmete prikazujemo plošno na velikom papiru olovkom, drvenim bojicama, pastelama, flomasterima. Crtamo ih po promatranju, različitim linijama prikazujemo njihovu teksturu koju smo prethodno mogli osjetiti dodirom.

Drugo radno mjesto – slikarske tehnike: predmete prikazujemo bojama, tj., slikarskim likovno-tehničkim sredstvom – vodenim bojama ili temperama i kistovima. Potezima i mrljama naglašavamo oblik predmeta, a točkama i crtama drugih, različitih boja, njegovu teksturu.

Treće radno mjesto – tehnike za modeliranje: predmete oblikujemo od plastelina ili glinamola, tijesta, fimo mase, i sl. Oblikujemo ih u prostoru, po promatranju, gradeći ritam punog i praznog prostora.

Naglašavamo glatke plohe, a teksturu ističemo prstima, drvenim štapićima i drugim pomagalicama - urezujemo različite crte i točke, dodajemo ispupčane dijelove na plohi.

Nakon što djeca dovrše svoj zadatak pitamo ih koji bi likovni radovi mogli biti predmeti u lutkarskom filmu te prijatelji lutku Koyi u njegovim animiranim filmovima. Djecu potičemo da objasne zbog čega bi predmeti koje su modelirali i gradili u prostoru pripadali lutkarskom filmu. Možemo ih pitati je li moguće izraditi animirani film i s predmetima koje smo naslikali i nacrtali. Naglašavamo da se tim tehnikama služimo u drugoj vrsti animiranih filmova – crtanim i kolažnim filmovima.

Aktivnost 5: Izrada lutke/lutka tehnikom kaširanja

Djeca mogu modelirati svog maštovitog lutka ili lutku tehnikom kaširanja uz korištenje različitih materijala koji su dostupni.

Potreban materijal: novinski papir, tapetno ljepilo, balon, boja - tempera, kistovi, te različiti materijali kao dodaci - vuna, vata, vrpce, tkanina, plastična boca, čepovi, drveni štap (kuhača), i sl.

Način izrade:

Najprije modelirati glavu lutka za koju je potreban napuhani balon (prethodno odrediti veličinu glavu te balon napuhati u toj veličini).

Za modeliranje glave načiniti smjesu od papira, na sljedeći način:

1. Novinski papir istrgati na manje dijelove (veličine manjeg tanjura) i umočiti u ljepilo za tapete koje je razrijeđeno s malo vode.
2. Nakon što se papir namoči, pažljivo ga iscijediti ako je previše mokar i nanositi na balon tako da se zalijepi za njegovu površinu. Postupak lijepljenja razmočenog papira treba ponoviti i do 5 - 6 puta kako bi model bio što čvršći.
3. Dok je papir još mokar potrebno je modelirati dijelove lica (oči, nos, obrve, usta...) lutka.
4. Ostaviti da se osuši, a nakon toga ga obojiti te dodavati različiti materijal (vunu, vatu, vrpce, i sl.) kojim će se naglasiti dijelovi lica.
5. Nakon što je lutak dovršen treba probušiti balon.

Tako načinjenu glavu lutka djeca mogu postaviti na drveni štap ili kuhaču te prema želji dopuniti tkaninom i drugim materijalima te obući lutka. Glava se može pričvrstiti i na tijelo od plastične boce. Tijelo (bocu) mogu dopunjavati i drugim materijalima te tako oblačiti lutka, načiniti mu ruke, noge, itd. Mogu nadjenuti i ime svojoj lutki /lutku, prema nekoj osobini ili detalju vanjskog izgleda.

ARTIKULACIJA SREDIŠNJE AKTIVNOSTI

UVODNI DIO

Djecu pozovemo u središnji prostor. Zamolimo ih da sa sobom ponesu lutke koje su izradili. Pritom im recitiramo pjesmu:

U vrtiću kad se sniva
U vrtiću kad se sniva,
igračka je svaka živa
pa mi priča lutka Vida
da je Maja stalno skida.
A medo se jadan tuži
da se nitko s njim ne druži.
Autići, kamioni, svi za džipom
u koloni, jure, trče, huču, viču,
svi po mome krevetiću.
A kocke s ormara viču:
„Ispričajmo djeci priču!“
Ja sve tako snivam, snivam
pa red pravim i uživam.

Nela Vrkljan

SREDIŠNJI DIO:

Djecu zamolimo da sjednu na strunjače sa svojim lutkama. Ispred strunjača na podu označimo prostor u obliku kruga (špagom ili iscrtamo kredom) koji najavimo kao „čarobno mjesto“. Djeci objasnimo da je to mjesto na kojem lutke postaju „žive“ kao u animiranim filmovima. Najavljujemo da će se danas sve lutke međusobno upoznati i reći nešto o sebi djeci i drugim lutkama koje su u gledalištu. Djeci dajemo uputu kako se lutka može predstaviti – može reći svoje ime i po čemu ga je dobila, ispričati kako je nastala, gdje živi, što voli, a što ne voli, čime se najčešće bavi, o čemu mašta, itd. Djecu potaknemo da svojoj lutki posude karakterističan glas, onakav kakav joj najbolje pristaje i kako ga ona zamišljaju. lutka može drugima pokazati i neke svoje vještine – otpjevati pjesmu, nešto otplesati, ispričati neku zanimljivost iz svoga života ili šalu. Nakon što se sve lutke predstave i međusobno upoznaju, mogu zajedno zaplesati, razgovarati jedna s drugom, zajedno popiti čaj u dobrom društvu prijatelja, i dr.

ZAVRŠNI DIO:

Povezivanje glazbe s lutkama:

Djeci ponudimo različite vrste glazbala i predmetima kojima mogu izvoditi zvukove. Kažemo im da se u ovoj aktivnosti mogu služiti instrumentima, ali i svojim glasom. Zamolimo ih da odaberu jednu lutku koja ih se dojmila zbog neke svoje osobine ili onoga što je ispričala o sebi te odsviraju ili otpjevaju melodiju koja bi tu lutku najbolje opisala. Prethodno ponovimo kakva glazba može biti – tiha i glasna, brza i spora, nježna, vesela, vedra i tužna, sjetna...

LITERATURA:

Mikić, Krešimir (2001.) Film u nastavi medijske kulture, Zagreb: Educa

Peterlić, Ante (1990.) Filmska enciklopedija, Leksikografski zavod

Kragić, Bruno; Gilić, Nikica (2003.), Filmski leksikon, Leksikografski zavod

4. OBAVIJESTI ZA ODGOJITELJE

4.1. POJMOVNIK

ANIMIRANI FILM – Filmski rod koji se bazira na postizanju iluzije pokreta različitim tehnikama animacije. Iluzija pokreta dobiva se uzastopnim slikanjem ili snimanjem pojedinih sličica – “sličicu po sličicu”. Pojedinačnim snimanjem posebno pripremljenih faznih promjena statične situacije postiže se dojam njihovog kretanja kad se projeciraju.

BOJA U FILMU – Boja je jedan od oblika filmskog zapisa koja se odnosi na osobinu svjetla i osvijetljenost prizora. Boje su određene tonom i nijansom, svjetloćom te zasićenošću. Boju u filmu mogu odgovarati onima koje prikazani predmeti imaju u prirodi pa je riječ o prirodnim bojama, ili biti drugačije kada je riječ o stiliziranim bojama.

CRTANI FILM – Vrsta animiranog filma u kojoj je predmet animacije crtež. Kako bi se dobila jedna sekunda oživljenog crteža potrebno je izraditi 24 uzastopne faze pokreta koje se nacrtaju, obojaju i snime te u konačnici stope projeciranjem pa na retini gledaočeva oka nastaje iluzija njihova kretanja.

CRTEŽNA ANIMACIJA – Vrsta filmske animacije u kojoj se animiraju crteži – “sličicu po sličicu”.

FILMSKA GLAZBA – Filmsko izražajno sredstvo kojim se dodatno oblikuje vizualni sadržaj filma. Ako je izvor glazbe prisutan u samom prizoru nazivamo je prizornom ili ambijentalnom, a ako je glazba dodana na prizor nazivamo je neprizornom ili popratnom glazbom.

GEG – Vizualna dosjetka koja funkcionira kao smiješan obrat u animiranim filmovima i komedijama. Geg može biti pretežito prizorni, kad je njegov glavni nositelj ponašanje likova, a može biti i pretežito vizurni, kad promjena vizure naglo humorno mijenja tumačenje prizora.

KOMPJUTORSKA ANIMACIJA – Animacija izvedena s pomoću kompjuterskog programa mjesto čovjekovom rukom. U kompjutorskoj animaciji predmet animacije je sam prizor.

LUTKARSKI FILM – Vrsta animiranog filma u kojem se animiraju lutke što znači da ih se tehnikom stop animacije fotografira u svim fazama pokreta koje se onda projeciraju u nizu. U starijoj tradiciji “tvrđih” lutaka animirali su se samo ključni dijelovi tijela, dok se u novijoj tradiciji “mekih” lutaka u kojoj su one izrađene od plastelina ili glinamola dobila i mogućnost animacije detalja poput izraza lica i sl.

PREDMETNA ANIMACIJA – Vrsta filmske animacije u kojoj se animiraju predmeti, najčešće lutke.

SLAPSTICK – Prvotno kratkometražna holivudska komedija nijemog filma temeljena na gegu, odnosno na fizičkoj akciji, potjerama, tučnjavama i tjelesnim nadmetanjima, a kasnije dominantni tip komedije 1910-ih i 1920-ih u čijoj su tradiciji samostalnu karijeru gradili Ch. Chaplin i B. Keaton, a pred kraj razdoblja i S. Laurel i O. Hardy. Danas naziv za svaku komediju koja se primarno temelji na gegu, odnosno koja preuzima ključne karakteristike nijeme slapstick komedije.

STOP ANIMACIJA – Tehnika animacije u kojoj se stvara iluzija pokreta neživih predmeta. To se postiže fotografiranjem svake zasebne faze pokreta predmeta u kadru. Kada se snimljene fotografije projeciraju u nizu na retini oka nastaje iluzija kretanja predmeta koji su zahvaljujući stop animaciji “oživjeli” pred nama.

Višnja Vukašinović

4.2. ANIMIRANI FILMOVI KOYAA – ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD

Korisne mrežne stranice i članci o filmu:

<http://koyaa.net/blog/>
http://www.animafest.hr/hr/2017/film/read/koyaa_naughty_toy_car
<https://creativemornings.com/talks/kolja-saksida>
<https://zvviiks.net/en/>
<https://www.youtube.com/watch?v=1MMPJ7kpK9s>

Korisne mrežne stranice o upotrebi filma u nastavi:

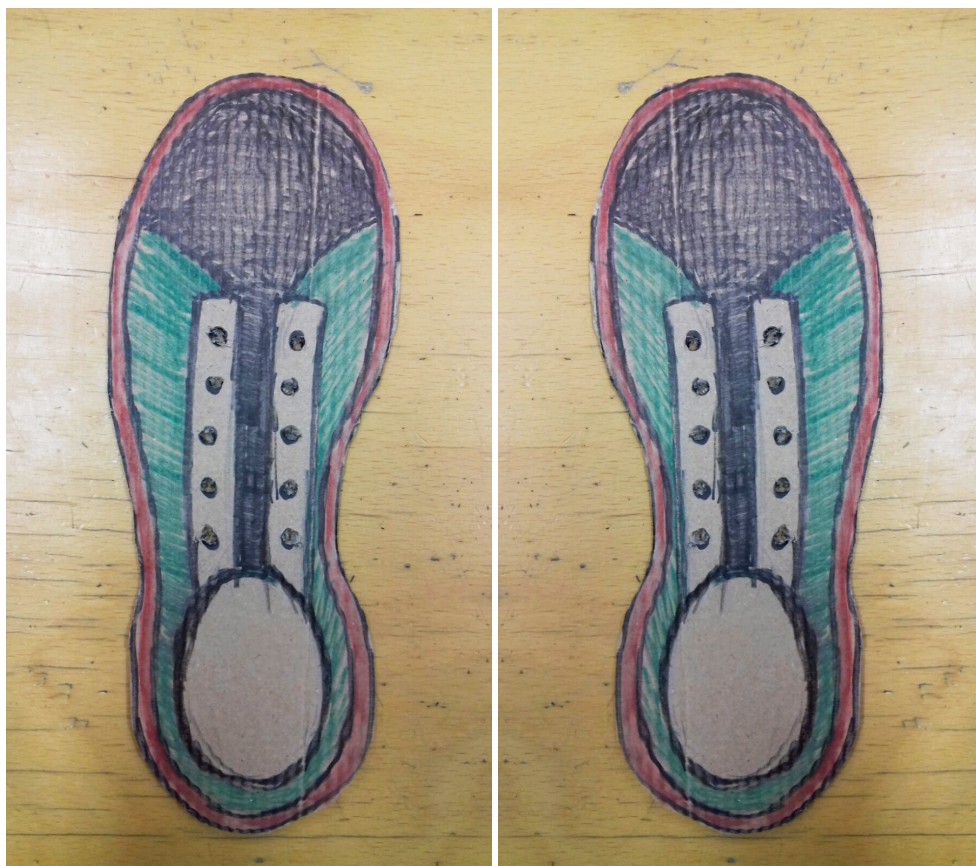
<http://www.ecfaweb.org/projects/education/index.htm>
<http://www.filmeducation.org/>
<http://kresimirmikic.com/>
<http://www.screenonline.org.uk/education/index.html>

5. RADNI LISTOVI ZA UČENIKE

(NALAZE SE U ZASEBNOJ MAPI NA CD-u, PRIPREMLJENI ZA ISPIS.)

NASTAVNI LISTIĆI ZA AKTIVNOSTI PRIJE GLEDANJA FILMA

Aktivnost 1: Igre cipelama i vezicama



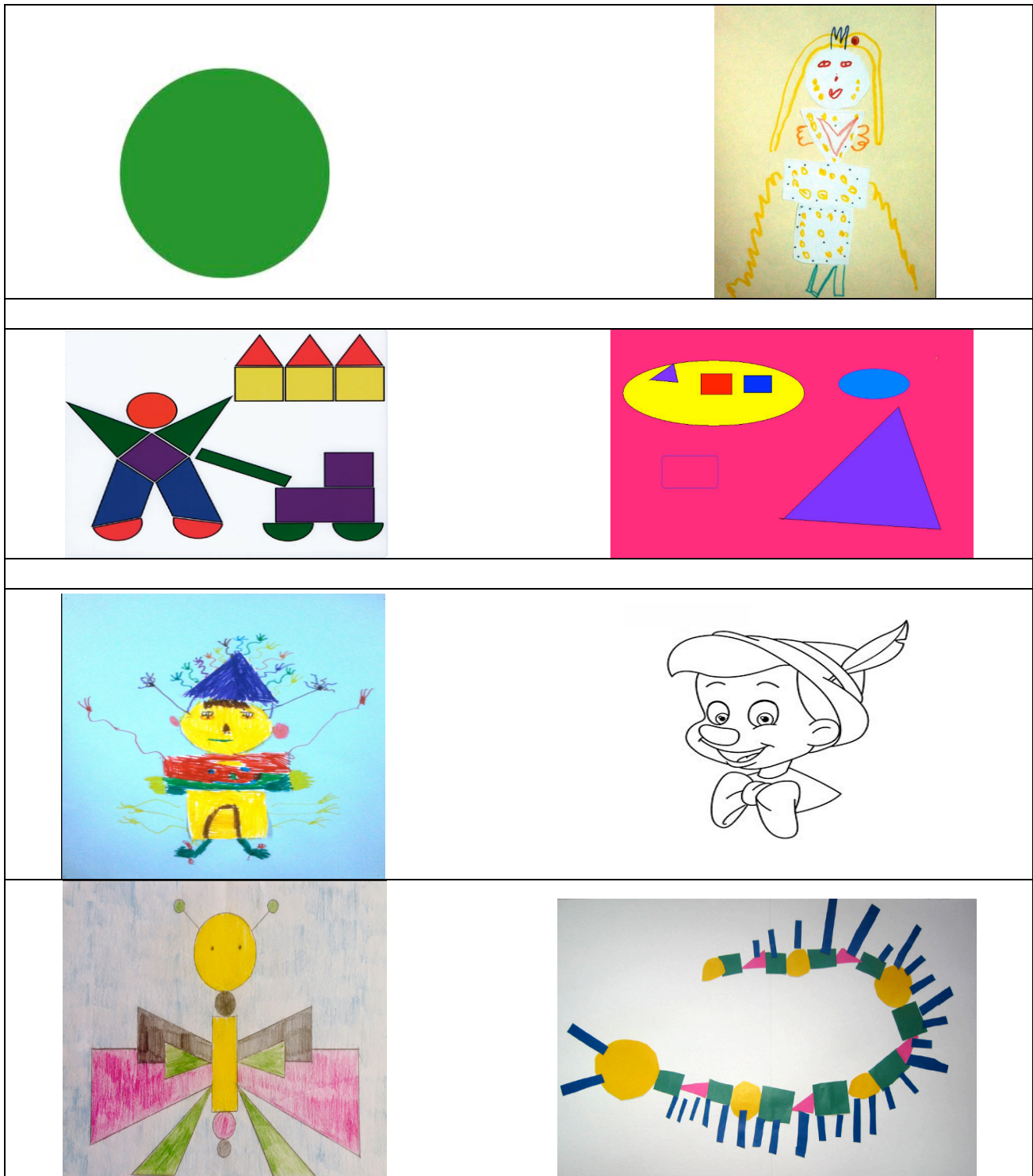
Aktivnost 2: Igra s kockom

Zadaci:

- **broj 1:** Izdvoji lijeve cipele (ako djeca znaju brojiti mogu izdvajati 1, 2, 3, 4, 5 lijevih cipela).
- **broj 2:** Iz parova izdvoji desne cipele (ako djeca znaju brojiti mogu izdvajati 1, 2, 3, 4, 5 desnih cipela).
- **broj 3:** Iz parova izdvoji sve cipele s crvenim (plavim, zelenim, žutim..ovisno kakve su boje vezice u cipelama)
- **broj 4:** Tri para cipela složi u red.
- **broj 5:** Tri para cipela složi u kolonu.
- **broj 6:** Sa zavezanim očima pronađi par cipela i izdvoji ih.

Aktivnost 6: Matematičke igre

LIKOVNI:



TIJELA:



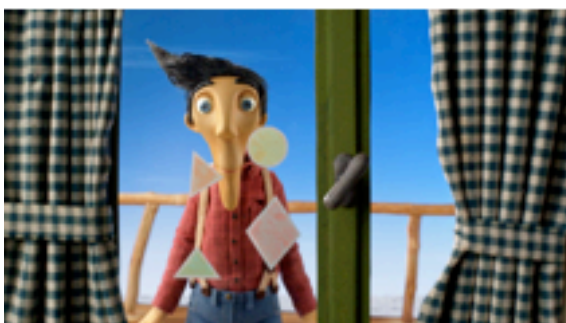
NASTAVNI LISTIĆI ZA AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

Aktivnost 2: Likovi i odnosi među njima: Kako se predmeti i Koyaa sporazumijevaju?











Aktivnost 3: Lik sove - Poveži građevinu s materijalom i imenuj



3. Završni dio



RADNI LISTIOVI ZA AKTIVNOSTI NAKON OBRADJE FILMA

Aktivnost 1: Razvrstavanje predmeta u skupine



6. GALERIJA SLIKA

FOTOGRAFIJE PRIJE PROJEKCIJE FILMOVA

Aktivnost 3: Oživi igračke





FOTOGRAFIJE NAKON PROJEKCIJE FILMOVA (U MUZEJU)

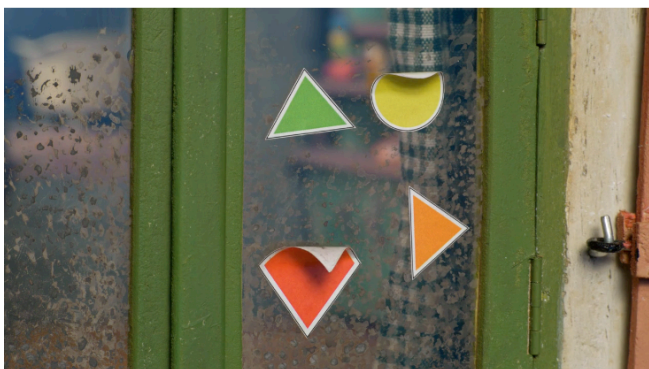
Aktivnost 4: Lik Koye – karakterizacija





Aktivnost 7: Zvuk u filmu - Povezivanje lika s njegovim glasanjem/zvukom





NAKON PROJEKCIJE FILMOVA (U VRTIĆU)
Aktivnost 2: Razvrstavanje kadrova prema motivu





Kontakti:

Ivana Jakobović Alpeza, prof. hrvatskog jezika
Voditeljica programa SEDMI KONTINENT
Udruga Djeca susreću umjetnost
Mobitel: +385 98 251274
E-pošta: i.alpeza@sedmikontinent.org
www.sedmikontinent.org

Edita Bilaver Galinec, dipl.oec.
tajnica Udruga Djeca susreću umjetnost
Mobitel: +385 98 729578
E-pošta: e.galinec@sedmikontinent.org
www.sedmikontinent.org

*Udruga Djeca susreću umjetnost zadržava autorska prava na predmetni edukacijski materijal
ANALIZA animiranoga filma Koyaa koja je sastavni dio programa Udruga pod nazivom SEDMI
KONTINENT.*