



SEDMI KONTINENT

Filmsko obrazovni program za škole i vrtiće
Udruga Djeca susreću umjetnost

www.sedmikontinent.org

A N A L I Z A

ANIMIRANOG FILMA PJESMA MORA (2014.)

REDATELJ: TOMM MOORE



(PREPORUČENA DOB: +8)

Vrijednosti koje osvješčujemo i razvijamo uz film:

Razvijanje etičkih vrijednosti kroz razumijevanje jezika simbola irske mitologije te svijest o povezanosti tradicije i važnosti poštovanja prirode i prirodne ravnoteže.

Pripremili:

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

Ljiljana Studeni, učiteljica razredne nastave

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	9
3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA	15
3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA	15
3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADU FILMA.....	26
4. OBAVIJESTI ZA UČITELJE I NASTAVNIKE.....	32
4.1. POJMOVNIK.....	32
4.2. ANIMIRANI FILM <i>Pjesma mora</i> – ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD	33
5. RADNI LISTOVI ZA UČENIKE	34
6. GALERIJA SLIKA	35

UVOD

Obrazovni materijal uz animirani film *Pjesma mora*

Predmetnim sadržajem želi se učiteljima 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 profesorica hrvatskoga jezika, 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 razredu.

1. OBAVIJESTI O FILMU

Redatelj: Tomm Moore

Scenarij: Will Collins

Producent: Tomm Moore, Ross Murray, Paul Young,
Stephan Roelants

Glazba: Bruno Coluais, Kila

Montaža: Darragh Byrne

Glume (glasovi): David Rawle (Ben), Brendan Gleeson
(Conor/Mac Lir), Lisa Hannigan (Bronach),
Fionnula Flanagan (Granny/Macha),



O redatelju

Tomm More je rođen u Newryju u Sjevernoj Irskoj. Studirao je animaciju na koledžu Ballyfermot u Dublinu. Suosnivač je studija animacije Cartoon Saloon. Svestran je autor - producent, animator i redatelj filmova te reklamnih spotova, a nerijetko sam piše i scenarije. Njegova su zapaženija filmska ostvarenja inspirirana brojnim zanimljivim pričama irskih legendi i mitova. U svom dugometražnom animiranom filmu Tajna Kellsa (The Secret of Kells, 2009) koji režira s Norom Twomey, uspijeva na zanimljiv način objediniti magiju, fantaziju i keltsku mitologiju. Značajno je njegovo sudjelovanje u animiranoj filmskoj adaptaciji izvornog naslova Kahlil Gibran's The Prophet

(2014) zasnovane na iznimno popularnom djelu Prorok, pisca i pjesnika libanonsko memonitskog porijekla s početka 20. stoljeća, Kahlila Gibrana. Pjesma mora (2014) njegov je najnoviji animirani film, također inspiriran irskom mitološkom pričom o morskim bićima.

Nagrade i priznanja

Nominiran za Akademijinu nagradu za najbolji dugometražni crtani film 2015./Film Club's The Lost Weekend 2015 — Lost Weekend Award/Tokyo Anime Award 2015 – Tokyo Metropolitan Governor Prize/Satellite Awards 2014 - nagrada Satellite za najbolji igrani, animirani ili kombinirani film/Animafest Zagreb 2015. – nagrada publike za najbolji dugometražni animirani film

Zanimljivosti o filmu

U filmu Pjesma mora autor oživljava svoja sjećanja na djetinjstvo provedeno u Irskoj 80-tih godina. Radeći na tom filmu istražuje kulturu u kojoj je odrastao, kako bi najmlađe gledatelje diljem svijeta koji uglavnom odrastaju uz američke filmove dominantne u svjetskoj kinematografiji, upoznao i zainteresirao za likove i događaje kulturne baštine svoje domovine koji nose brojne vrijedne životne poruke.

Autor je u jednom intervjuu ispričao događaj koji ga je potaknuo na snimanje filma Pjesma mora. Dok se sa suprugom i 10-godišnjim sinom Benom odmarao na zapadnoj obali Irske, duboko ga je potresao prizor mnoštva ubijenih tuljana na morskoj obali. Od starije gospođe koja je živjela uz more doznao je da su ih ubili lokalni ribari jer su bili ljuti što im je opao ulov ribe. Otkrio je kako mu je ista gospođa tom prigodom ispričala da se u prošlosti tako nešto ne bi moglo dogoditi jer su ribari nekada davno štovali tuljane zahvaljujući irskoj tradiciji. Vjerovali su da će onoga tko im učini nažao stići strašna nesreća. U ta su vremena bila rasprostranjena i vjerovanja da u tuljanima žive duše ljudi izgubljenih u moru te da su neki od njih bića zvana selkiji. To ga je inspiriralo da animiranim filmom prenese priču iz bogate keltske mitologije – priču o bićima koja mogu odbaciti kožu tuljana i živjeti kao ljudi, ali se i ponovno vratiti u vodu te živjeti kao tuljani.

Sažetak filma

Pjesma mora je film koji oživljava irsku legendu o selkijima, fantastičnim morskim bićima. Govori o djevojčici Saoirse, posljednjem djetetu tuljanu i njezinom bratu Benu, koji kreću u nezaboravnu i čarobnu pustolovinu kako bi spasili svijet od zle magije i otkrili tajne o svojoj prošlosti. Progonjeni od vještice sove Mache i brojnih drevnih i mitskih stvorenja, Saoirse i Ben žele što prije probuditi Saoirseine moći i spriječiti da svijet duhova zauvijek nestane. Priča obiluje elementima irskoga folklora koji se isprepliću s fantastičnim svijetom, a bogatstvo mašte naglašeno je snažnim audio - vizualnim efektima kroz jedinstvenu animaciju i glazbu. Istovremeno ovo je priča i o snazi te slojevitosti ljudskih osjećaja, koja nosi snažnu poruku o prihvatanju i ljubavi. Putovanje je proces do spoznaje da su razumijevanje, opraštanje i upornost saveznici u građenju humanijeg i ljepšeg svijeta za sve.

Siže filma

Dječak Ben i njegova sestra Saoirse ostali su bez majke te sada žive sami s ocem svjetioničarem na izoliranom otočiću. Vrijeme provode u igri s voljenim psom Cuom prepušteni sami sebi jer se otac nakon gubitka supruge zatvorio u sebe. Ben je okrutan prema sestrici koja traži njegovu pažnju. U posjet im stiže baka koja živi u gradu i koja je u stalnoj brizi za djecu. Nakon što se jedne noći malena Saoirse umalo utopi otac će konačno dopustiti baki da odvede djecu u grad. No, tamo će djecu posjetiti mitska stvorenja te otkriti Benu kako je njegova sestra zapravo *selkie* – polu ljudsko polu vilinsko stvorenje koje se uz pomoć čarobnog kaputa pretvara u tuljana. Nakon što se djevojčica one noći zamalo utopila koristeći taj čarobni bijeli odjevni predmet otac ga je bacio u moru nadajući se kako će tako poništiti vilinsku prirodu svoje kćeri koju je ova naslijedila od majke koja je također bila *selkie*. Nakon što djeca pobjegnu iz bakine kuće u želji da se dokopaju svog doma na otočiću malenu će se Saoirse razboljeti te će je naposljetku oteti čarobna sova Macha i Ben će se zajedno s Cuom koji im se u međuvremenu pridružio dati u junačku potragu za sestricom koja će ga voditi kroz čudesan vilinski svijet. Ben će otkriti kako je nužno potrebno da Saoirse opet odjene svoj čarobni kaput i zapjeva *pjesmu mora* uz pomoć koje će se sva začarana bića pretvorena u kamen opet oživjeti. Ben se suočava sa svojim strahom te u konačnici skače u olujno more i donosi sestrici kaput što priziva i njihovu majku koja uzima kaput kako bi djevojčicu razriješila vilinske prirode i zauvijek prepustila svijetu ljudi.

2. ESEJ O FILMU

Animirani film *Pjesma mora* otvara se citatom iz pjesme *Ukradeno dijete* (*The Stolen Child*) velikog irskog pjesnika Williama Butlera Yeatsa: „Dođi, ljudsko dijete,/prema vodama i divljini,/ruku pod ruku s vilom,/jer je u svijetu više tuge nego li možeš pojmiti.“ Stihovi jasno nagovještavaju temu i motive filma, kao i njegovu usidrenost u vilinski svijet koji opisuje pjesma. Slavni je irski nobelovac bio zaokupljen svijetom folklora i mita svoje domovine što njegovu poetiku čini bliskom onoj autora filma Tomma Moorea.

Kao i Yeats autor filma inspiraciju nalazi u svijetu keltskih predaja, mitova i legendi, preciznije u svijetu koji postoji paralelno s onim ljudi - u vilinskom svijetu. Što se događa kada se ova dva naizgled nespojiva svijeta isprepletu otkriva nam *Pjesma mora*. Priča je to o dječaku koji je izgubio majku, a sada se suočava i s mogućnošću da izgubi i svoju malu sestricu. Ben je znatiželjan i zaigran, no misteriozni nestanak njegove majke netom nakon što je na svijet donijela malu Saoirse duboko ga je pogodio i dječak se zapravo nije u stanju s njim nositi jer nema pravi oslonac s obzirom na to da se njegov otac Conor povukao u sebe i zatvorio u svoj unutarnji svijet. Nesposoban nositi se s gubitkom Ben se uporno otresa na svoju sestricu na neki je način podsvjesno kriveći za gubitak majke. No, kada se Saoirse razboli, a onda i nestane njen brat će konačno shvatiti kako je ona sve što ima i krenuti u junački hrabru potragu. Najvažniji rezultat njegove pustolovine bit će otkrivenje kako ako pokaže osjećaje i emocionalno se izloži neće nužno biti povrijeđen.

Tomm Moore, redatelj i autor scenarija *Pjesme mora*, ovu priču o gubitku i načinima njegovog nadvladavanja smješta u živopisan svijet vila i ostalih maštovitih stvorenja iz keltske mitologije. Njihov svijet zamišljen je ovdje kao neka vrsta zrcalnog odraza onog ljudskog što se jasno vidi iz činjenice kako je lik bake likovno i psihički istovjetan onome mitske sove zvane Macha, a lik oca jednak onome legendarnog junaka iz predaje MacLeara. Tome je tako jer je bajkoviti svijet predaja i priča vrsta utočišta u koje su ljudi smještali traumatska iskustva kako bi ih kroz njihovo oblikovanje u domeni čudesnog uspješno prevladali. Vilinski svijet kroz koji Ben putuje tijekom svoje potrage za sestrom nije ništa do li utjelovljenje njegovih trauma i strahova s kojima se treba uočiti kako bi pobijedio tugu iz prošlosti i bio sposoban za sreću što je nudi budućnost.

U *Pjesmi mora* taj je svijet izuzetno upečatljivo osmišljen pa je klasična crtežna animacija kreativno kombinirana s onom kompjuterskom kako bi se postigao magičan efekt čarobnog svijeta kroz kojeg se kreću naši junaci. Veliki doprinos daje i filmska glazba koja sugestivno dočarava atmosferu magije i čuda iz keltskih legendi. Film nas svojim čudesnim klasičnim crtežnim animacijama koje su kombinirane s kompjuterskim, evokativnom filmskom glazbom i jedinstvenim bojama vodi na putovanje kroz svijet u kojem se vidljivo i nevidljivo susreću, pretapaju i zrcale kako bi junaku koji se otisnuo u pustolovinu pokazali kako u njemu ima itekako dovoljno snage da se suoči s Yeatsovim *patnjama ljudskog svijeta* i iz tog iskustva izađe snažniji i bogatiji vrlinama i čovječnošću.

Višnja Vukašinović

3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

Metodički pristup u nastavnim situacijama i artikulaciji samoga sata ostat će, koliko je to moguće, ujednačeno osmišljen za igrani, dokumentarni i animirani film.

Predlažu se **aktivnosti** za pripremu učenika **prije projekcije** filma, aktivnosti **uz projekciju** filma, aktivnosti **nakon projekcije** filma u Muzeju te aktivnosti **nakon obrade** filma u učionici po povratku iz Muzeja. Aktivnosti prije projekcije i po povratku u školu u idealnom bi se slučaju mogle odvijati u sklopu nastave hrvatskoga jezika ili u sklopu sata razredne zajednice. Predviđeno trajanje predloženih aktivnosti prije dolaska na projekciju te po povratku u učionicu jesu jedan ili dva školska sata (ovisno o načinu na koji učitelj/ica odluči razraditi predložene ideje i oblikovati ih u nastavni sat te ovisno o prethodnom znanju učenika i o razrednoj dinamici). Unutar spomenutih četiriju grupa aktivnosti predlažemo da se izvođenje nastave filma, prema udžbeniku profesora Krešimira Mikića *Film u nastavi medijske kulture* sastoji od sljedećih nastavnih situacija: **motivacija, najava, prikazivanje filma, emocionalno-intelektualnu stanka, slobodno iznošenje doživljaja, istraživačka rasprava, uopćavanje i stvaralački oblici rada**. Artikulacija sata (slobodno iznošenje doživljaja, istraživačka rasprava, uopćavanje i stvaralački oblici rada) odvija se tijekom jednoga školskog sata (45 minuta).

Interpretacija filma *Pjesma mora* predviđa analizu filmskih izražajnih sredstava, tj. upoznavanje učenika s osobitostima filmskoga jezika kojim se gradi filmska priča. Na konkretnim primjerima uočavat će način na koji film pripovijeda: slikom (animacija), bojom, zvukovima i glazbom. Kroz više različitih aktivnosti upoznat će kadar te analiziranjem pojedinih kadrova u radioničkome dijelu spoznavat će ulogu kadra u građenju filmske priče. Uz filmski isječak razlikovat će kadar od prizora. Uočiti će, na razini primjerenoj dobi, kako specifičnom interakcijom filmskih izražajnih sredstava film pripovijeda u vlastitom osebnom ritmu koji je važan u prenošenju poruke. Na razini filmske priče uočavat će redoslijed događaja u filmu i razgovarati o filmskim prizorima. U konkretnim primjerima prepoznavat će audio-vizualne elemente koji dočaravaju nestvarno u priči. Spoznavat će osnovna obilježja likova, istraživati ulogu boje, svjetla i sjene u građenju karakternih osobinama i međusobnih odnosa.

ZADATCI

Nastavno područje: medijska kultura

Ključni pojmovi: animirani film, filmska priča, likovi u filmu

Obrazovno-odgojne i funkcionalne zadaće:

- a) proširiti znanje o animiranome filmu i filmskim izražajnim sredstvima; razumjeti priču animiranoga filma; spoznati poruku priče; uočiti slijed događaja; uočiti postupke likova i njihove osobine; spoznati osnovne izražajne vrijednosti filma: kadar, boju, zvukove/šumove, glazbu, crtež/sliku u pokretu
- b) razvijati sposobnost doživljavanja animiranoga filma, sposobnost zapažanja dobrih i loših postupaka likova u filmu, sposobnost samostalnoga uočavanja pojedinosti u opisu i karakterizaciji likova; razvijati stvaralačku maštu; razvijati sposobnost mišljenja i jezičnoga izražavanja, sposobnost usmjerenoga likovnog opažanja
- c) poticati i razvijati komunikaciju; razvijati interes za medij filma; isticati moralne vrednote; isticati dobre međuljudske odnose kao osnovni uvjet zdravoga i kvalitetnoga života; utjecati na razvoj emocionalne inteligencije i razumijevanje problema onih koji su različiti od većine

Nastavni oblici: frontalni rad, individualni rad, rad u skupini

Komuniciranje : višesmjerno komuniciranje (učitelj – učenici, skupina – skupina, učenici – učenici)

Nastavni izvori i sredstva: projicirani igrani film u kinodvorani, tekst kao izvor (tekstovi u nastavnim listićima), auditivni izvori (živa riječ učitelja/voditelja i učenika), vizualni izvori (pisani

tekstovi, priručna literatura), nastavna sredstva i pomagala (projektor, platno, DVD čitač, DVD s igranim filmom, nastavni listići)

Nastavne metode: metoda demonstracije, metoda razgovora, usmeno izlaganje, crtanje, problemski zadatci – metoda praktičnih radova

Korelacije:

a) unutarpredmetna – Jezično izražavanje: postavljanje pitanja i davanje odgovora; slušanje i govorenje; razgovor; pripovijedanje prema poticaju; opisivanje; Književnost: redoslijed događaja u priči; glavni i sporedni likovi;

b) međupredmetna – Glazbena kultura: prepoznavanje i razlikovanje zvukova, glazba u filmu; slušanje glazbe – tempo, dinamika, ugođaj; sviranje – tjeloglazba; elementi glazbene kreativnosti – izvođenje pokreta; Likovna kultura: vizualna komunikacija - reklama/poruka; boja: čistoća boje, tople i hladne boje, simbolika boje; površina - ritam oblika; Priroda i društvo: kulturna baština, vode stajačice i tekućice, zaštita prirode, prirodna ravnoteža.

3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

MOTIVACIJA

Prva aktivnost

Stvaralački diktat po slici - kadar iz filma *Pjesma mora*

O stvaralačkom diktatu

Vrsta diktata u kojemu se sjedinjuje diktiranje tekstovnog predloška i u kojemu je zastupljen određeni stupanj slobodnog sastavljanja.

Ciljevi: razvijanje slušne percepcije, provjera točnosti i preciznosti u zapisu obveznog dijela teksta te znanje, sposobnost i vještina primjerenog dopunjavanja odnosno proširivanja obveznog teksta/zamjenjivanje odabranih riječi i sintagmi/dijelova diktiranih rečenica predloška; provjeravanje poznavanja gramatičke i pravopisne norme, s naglaskom na rječnik. Stvaralačkim diktatom provjerava se učenikov odnos prema izboru riječi i razumijevanje funkcije riječi u kontekstu.

Učenicima pokazati sliku (kadar iz filma) na projektoru ili umnožiti sliku svakom učeniku (obavezno u boji). Objasniti im što se od njih očekuje u stvaralačkom diktatu.

(KADAR SE NALAZI NA NASTAVNOME LISTIĆU U PRILOGU 1)

- *Promatrajte sliku. Ona prikazuje jedan kadar (sličicu) iz animiranoga filma Pjesma mora koji ćemo gledati u sklopu programa Sedmi kontinent u Muzeju suvremene umjetnosti.*
- *Diktirat ću vam tekst koji se odnosi na ovu sliku, a vaš je zadatak tekst dopuniti riječima koje nedostaju. Rečenice ćete dopuniti na temelju onoga što vidite na sličici, tj. onim riječima koje budete smatrali prikladnima. Na taj ćemo način dobiti različite, ali prihvatljive dopune teksta. Trebate pripaziti na to kako pišite riječi za koje se odlučite – moraju biti točno i pravilno napisane te moraju odgovarati onome što prikazuje slika (kadar).*

Napomenuti učenicima da se potrude u dopunjavanju rečenica te da dopune ne budu šture, već da nastoje pokazati svo bogatstvo svoga rječnika. Također im naglasiti da u svojim rečenicama mogu istaknuti i što više detalja koje uoče o onome na što ih navodi diktirani dio rečenice.

Učenici će pisati diktat u bilježnice. Učiteljica/učitelj započinje rečenicu (diktirani dio koji zapisuju), a nastavljaju pisati dalje promatrajući fotografiju.

Uputa učiteljicama/učiteljima uz priloženi diktat:

Tamnije istaknut dio teksta (**bold**) je dio rečenica koje učiteljica/učitelj diktira. Na mjestima gdje su naznačene točkice "...." učenici trebaju dopisati tekst koji nedostaje, a koji je adekvatna dopuna započetoj rečenici. U zagradi su napisana moguća pitanja kojima učiteljica/učitelj može dodatno usmjeravati učenike kako bi lakše shvatili što se od njih očekuje. Crvenom bojom navedeni su mogući odgovori učenika u stvaralačkom diktatu.

DIKTAT:



1. **Slika prikazuje** (Koliko likova? Gdje se nalaze?) tri lika na livadi, dvoje djece i psa u prirodi, tri lika na putu izvan naseljenog mjesta **koji** (Što rade? Zbog čega?) žele

pobjeći od pljuska; su u bijegu od iznenadne kiše; trče prema skloništu pred pljuskom...

2. **Na slici prevladava/ju**boja / tonovi boja. (Koja boja/koje boje prevladava/prevladavaju? Tonovi kojih boja/koje boje prevladavaju? (tonovi zelene i sive boje; zelena boja, tmurne boje...).
3. **Gornji dio slike ispunjava nebo koje je**(Kakvo je nebo?) mjestimično crno s ponekim bijelim oblacima, na nekim mjestima ispunjeno teškim i tamnim oblacima, kišovito i prijeteće...
4. **U daljini se nazire drvored od ...** (Koliko stabala? Kakva su stabla) četiri visoka stabla, četiri vitka i duguljasta stabla **koja svojim vrhovima** (Izrecite riječ kojom ćete opisati kako su vrhovi stabala smješteni u odnosu na nebo i istaknuti njome svoj doživljaj.) paraju nebeski svod, dodiruju sivo nebo...
5. **Djevojčicu na svojim leđima nosi** (Koji lik? Izrecite neku riječ kojom ćete istaknuti kakav je lik koji nosi djevojčicu, možete mu dati i ime.) veliki, sivo-bijeli pas, dugodlaki pas Šarko sivo-bijele boje...
6. **Pas nosi djevojčicu jer** (Navedite neki razlog zbog kojega je pas nosi.) je bolesna, jer se umorila od dugog hodanja, jer je iscrpljena i umorna, jer je malena, jer je brižan prema njoj...
7. **Dječak trči** (Navedite gdje se nalazi u odnosu na ostale likove.) ispred **djevojčice sa psom.**
8. **Glavu je prekrrio** (Čime?) novinama, bijelim papirom, listovima papira... **da bi** (Zašto je prekrrio glavu?) se zaštitio od kiše, sakrio od pljuska, što manje pokisnuo, se zaštitio od iznenadnih i krupnih kapi...
9. **Kad bismo sliku mogli ozvučiti, čuli bismo**(Što bismo čuli?) šum vjetra i kiše, tišinu koju narušava glasan pljusak, dječaka koji zaziva psa da požuri nadvikujući se s pljuskom...
10. **Slika u nama budi** (Koje osjećaje u nama budi?) nemir, radost, osjećaj živosti, napetost, zabrinutost...

Druga aktivnost

Obitelj i obiteljski odnosi

Sljedeće aktivnosti su predviđene za blok sat nastave hrvatskoga jezika (književnost – interpretacija pjesme; jezično izražavanje – pisanje kraćeg teksta prema poticaju, monolog, javni govorni nastup)

Interpretacija pjesme *Obitelj Božidara Prosenjaka* može biti poticaj za razgovor o obitelji i obiteljskim odnosima. (*PJESMA SE NALAZI U NA NASTAVNOM LISTIĆU U PRILOGU 2*)

Na sljedećem satu hrvatskoga jezika uz područje jezičnoga izražavanje (vježbanje), učenicima pokazati nekoliko kadrova koji prikazuju obitelj iz filma *Pjesma mora* te doznali koji članove čine obitelj o kojoj će se u filmu pripovijedati. (*KADROVI SE NALAZE U PRILOGU 3*)

Promatrajući kadrove učenici trebaju uočiti da užu obitelj čine mama i tata s dvoje djece, kućni ljubimac – pas te da je na kadrovima i baka (član šire obitelji). Reći učenicima da je dječakovo ime Ben. U nekim kadrovima će uočiti da se djevojčica i majka izgledom mijenjaju te da to ovu obitelj čini neobičnom. Mogu pretpostaviti, ako žele i imaju ideju, što bi moglo biti uzrokom promjene. Mogu pretpostaviti kako se odnose jedni prema drugima u različitim situacijama, koliko su međusobno bliski ili nisu te isticati sličnost i razlike s onime kako je u njihovoj obitelji. Svoja razmišljanja i ideje mogu usmeno izreći, ali i sastaviti kraći pisani tekst u kojemu će svoja zapažanja iznijeti jasnim i pravilno napisanim rečenicama.

Svoje pretpostavke mogu analizirati nakon povratka iz MSU-a (sljedećega dana) te ih uspoređivati s onime što su nakon gledanja filma doznali o obitelji dječaka Bena.

Treća aktivnost

Monolog, samostalni govorni nastup

Za poticaj učenicima pročitati pjesme Mire Gavrana koje na šaljiv način predstavljaju članove jedne obitelji. (*PJESME SE NALAZE U NASTAVNOM LISTIĆU U PRILOGU 4*)

Nakon kraćeg razgovora o šaljivim pjesmama, objasniti im zadatak - sastaviti kraći monolog kojim će predstaviti svoju obitelj. U nekoliko rečenica trebaju ispričati o nekoj zanimljivoj osobini ili postupku svakoga člana svoje obitelji. Kod kuće mogu naučiti napamet svoj monolog te uvijek izvesti izvedbu pred publikom za sljedeći nastavni sat.

Prethodno s učenicima ponoviti što je monolog te što odlikuje dobar govorni nastup pred publikom.

Četvrta aktivnost

Mitovi i legende – prvi čuvari prirode

Povesti razgovor s učenicima potaknut informacijama o mitovima i legendama te njihovoj ulozi u prošlosti, u vrijeme kada su ljudi znali manje o svijetu oko sebe jer u današnje vrijeme znanost nudi niz vjerodostojnih informacija uslijed brojnih novih spoznaja. (**PRILOG 5**)

Zajedno s učenicima istraživati informacije s mrežnih stranica Parka prirode Medvednica - o legendama i mitovima Hrvatske te ih potaknuti da o toj temi i samostalno istražuju u svoje slobodno vrijeme (**PRILOG** – link: <http://www.pp-medvednica.hr/kultura/price-i-legende/>)

Istaknuti osjećaje koje su te priče izazivale u ljudi koji su u njih vjerovali – strah, strahopoštovanje, divljenje, i sl.

Zaključiti da su poruke tih priča bile značajne za očuvanje prirode – ono što poštujemo, ne uništavamo i brižno čuvamo.

- *U tim su pričama fantastična bića iz prirode bila dobronamjerna prema onima koji su poštovali njihov svijet, a nemilosrdna prema onima koji nisu poznavali prirodu ili koji su je na bilo koji način uništavali.*
- *Jesu li te poruke dobre i danas kada znamo da je riječ o legendama i mitovima, a ne o istinitim pričama? Objasnite.*

Učenike podijeliti u skupine. Zadati da svaka skupina odabere jednu biljku ili životinju iz zavičaja ili šire, koja pripada ugroženim vrstama te da o njoj izmisle legendu i zapišu je. Ponoviti da legenda treba doprinijeti zaštiti odabrane biljke ili životinje.

Peta aktivnost

Nestvarna bića

Pitati učenike koje morsko biće poznaju iz bajki koje su čitali u knjigama ili gledali u animiranim filmovima (morska sirena: pola žena-pola riba). Potaknuti ih da govore što znaju o njima, gdje se spominju, gdje su o njima čitali, i sl.

Najaviti gledanje video isječka - PRIZORA iz animiranoga filma *Pjesma mora* u kojemu se spominju bića zvana selkie te koji će gledati u kinu Metropolis, u Muzeju suvremene umjetnosti.

(VIDEO - **PRILOG 6**)

Nakon gledanja objasniti učenicima da je prizor dio filma. Priča po kojoj je snimljen spomenuti film preuzeta je iz jedne irske legende.

Potaknuti razgovor o prizoru.

- *Koji se likovi pojavljuju u prizoru?* (Dječak Ben, majka i otac.)
- *Što majka želi naučiti svoga sina Bena dok oslikavaju zid sobe?* (Uči ga pjevati pjesmu.)
- *Što dječak pokazuje ocu kad ih dolazi pozvati na večeru?* (Pokazuje mu što su on i majka naslikali na zidu.)
- *Koje biće Ben spominje ocu? Kako ga naziva?* (Selkie.)
- *Što iz dječakove priče ocu doznajemo? Tko je selkie? Što radi?* (Selkie je djevojka koja pjeva pjesmu kako bi se sve vile vratile kućama preko mora. Nakon toga se pretvara u tuljana.)

Učenicima ispričati da se bića zvana *selkie* spominju u legendama europske zemlje, Irske. Pokazati na globusu ili zemljovidu Europe gdje se smjestila Irska u odnosu na Hrvatsku. Uočiti da je Irska okružena morem (otok). Ispričati im priču koju je redatelj filma istaknuo kada su ga pitali što ga je potaknulo na snimanje filma *Pjesma mora* (pročitati u dijelu *Zanimljivosti o filmu*).

Približiti im irske legende pokazujući fotografije *Prolaza divova*, geološkog fenomena u Irskoj.

(**PRILOG - MREŽNA STRANICA:** <http://pixelizam.com/prolaz-divova-geoloski-dragulj-irske/>)

Upoznati ih s pričama o divovima koje se vežu uz prirodno-zemljopisna obilježja nekih krajeva (uzvisine, planine, hridi, stijene, prolazi...) koji su oduvijek fascinirali ljude svojim izgledom te im budili maštu. (**TEKST SE NALAZI U PRILOGU 7**)

Priče o divovima povezati s planinom Klek u blizini Ogulina, rodnoga mjesta dječje spisateljice Ivane Brlić – Mažuranić, za koju se vežu brojne legende. (**SLIKA SE NALAZI U PRILOGU 8**)

Zadatak: Na satu likovne kulture, uz fotografiju kao poticaj, tonovima hladnih boja slikati planinske vrhove i uzvisine u Republici Hrvatskoj za koje se vežu legende.

3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

NAJAVA FILMA

Najavljujemo gledanje animiranoga filma *Pjesma mora* redatelja Tomma Moorea. Prije same projekcije animiranoga filma voditeljica programa učenicima priopćava nekoliko obavijesti o redatelju i filmu.

PRIKAZIVANJE FILMA

Prikazivanje animiranoga filma *Pjesma mora* redatelja Tomma Moorea u trajanju od 93 min.

EMOCIONALNO-INTELEKTUALNA STANKA

Stanka u trajanju od nekoliko sekundi radi usustavljanja dojmova i pripreme za nastavak rada.

RAZGOVOR S GOSTOM

Razgovor s animatorom/ilustratorom ili redateljem animiranog filma.

3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

Slijedi prikaz artikulacije nastavnoga sata:

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

- razgovor o dojmovima o pogledanome filmu

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

- uočavanje i razlikovanje kadra te prizora kao sastavnih dijelova filma; uočavanje kadra kao filmskog izražajnog sredstva; uočavanje uloge svjetla, sjene i boje u razumijevanju filmske priče; aktivno sudjelovanje u istraživanju zvukova u filmu; uočavanje interakcije filmskih izražajnih sredstava kojom se grade karakterne osobine likova, njihov međusobni odnos i različita raspoloženja; prepoznavanje poruke filma analizom filmskih izražajnih sredstava te razgovorom o postupcima, raspoloženjima i osobinama likova;

3. završni dio – sinteza (5 – 10 min)

- izvođenje definicija na temelju grupnoga rada

SLOBODNO IZNOŠENJE DOŽIVLJAJA

Aktivnosti će biti vođenje prezentacijom (**PRILOG 9**)

Voditelj daje uputu učenicima:

- *Ocijenite film ocjenom od 1 do 5. (PRILOG 9 – uz **SLAJD 2**)*

Učenicima dati kraće vrijeme kako bi razmislili o ocjeni. Na dogovoreni znak podižu onoliko prstiju ovisno o tome koju su ocjenu namijenili filmu. Voditelj utvrđuje koja je ocjena najzastupljenija. Učenici obrazlažu svoje ocjene, govore što im se u filmu najviše svidjelo i zašto su film ocijenili određenom ocjenom.

ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA

Prva aktivnost:

Filmski rod

Voditelj potiče učenike na sljedeću aktivnost kraćim objašnjenjem.

- *Kako ste sve osjećali tijekom gledanja filma? Koji su se osjećali izmjenjivali?*

Nekoliko učenika govori. Zaključiti da su im se osjećaji izmjenjivali ovisno o tijeku događaja. Imenovati osjećaje (objasniti neki ako je potrebno) i pokazati kako ih izražavamo mimikom lica. (UZ **SLAJD 3**)

Pozvati dva-tri učenika da ne govoreći drugima, od imenovanih osjećaja izdvoje onaj koji NISU osjetili tijekom filma, ili je najmanje bio prisutan. Mimikom lica i pokretima pokušat će izraziti prijateljima o kojem je osjećaju riječ, dok ne pogode.

Pozvati dva-tri učenika da mimikom lica i pokretima pokažu kako su se osjećali kada je Sirshe nestala, a zatim i dva-tri učenika koji će pokazati koji ih je osjećaj preplavio na kraju filma kad se obitelj ponovno okupila. Ostali pogađaju – imenuju osjećaje.

(Napomena: Učenici mogu različito reagirati – objasniti da neki događaj ne mora nužno u svih izazvati iste osjećaje.)

- *Na koji način su vaši prijatelji svima vama prenijeli poruku kako su se osjećali u pojedinim dijelovima filma? Jesu li glumili? Tko glumi u filmovima? (Glumci.) Jesu li u filmu Pjesma mora glumili glumci?*

Pitanjima i vođenjem usmjeriti ih na zaključak da u igranim filmovima glume glumce te da Pjesma mora nije igrani film.

- *Kojega je filmskog roda film Pjesma mora?*

Zaključiti da je animirani film gdje se animacijom „oživljava“ neživo, snimanjem slika koje se povezuju montažom („sličicu po sličicu“) te da u njemu likove ne glume glumci.

Potaknuti ih da promisle jesu li glumci ipak bili angažirani u stvaranju ovog animiranoga filma.

- *Tko je dao svoje glasove likovima?*

Zaključiti da se likovima u animiranom filmu pridružuju glasovi glumaca koji se snimaju posebno te kasnije dodaju u film. Stoga film pripovijeda i zvukom, a i slikom.

Druga aktivnost

Redoslijed događaja u filmu

Voditelj će podsjetiti da su prethodno razgovarali o onome što su osjećali kao gledatelji filma, da su ti osjećaji bili različiti, ovisno o onome što se u filmu zbivalo.

Pozvat će ih da se rješavanjem sljedećeg zadatka zajedno prisjete glavnih događaja. Podijelit će učenike u osam skupina i iz svake skupine pozvati jednog učenika koji će preuzeti jednu od niza kartica na kojoj su sažeto napisani glavni događaji. (*KARTICE SE NALAZE U PRILOGU 10*)

Svaka će skupina pročitati svoju karticu.

Zadatak – složiti glavne događaje prema redoslijedu zbivanja:

Opis aktivnosti: Predstavnik svake skupine treba na istaknuto mjesto (na panou) zalijepiti karticu koju je izvukla njegova skupina, da bi u konačnici svi događaji bili složeni pravilnim redoslijedom.

Voditelj će pozvati da se javi skupina koja je izvukla događaj s početka filma (prvi događaj). Predstavnik skupine karticu na pano, a zatim se javlja skupina koja je izvukla sljedeći događaj, i tako redom. Zadatak će biti gotov kada sve skupine zalijepe svoje kartice na pano. Provjeriti frontalno - voditelj pokazuje točno rješenje. (*TOČNO RJEŠENJE JE U PRILOGU 9 – SLAJD 4*)

Treća aktivnost

(Dijelovi filmske priče – uvod; glavni dio: zaplet, kulminacija, rasplet; završetak)

Voditelj će podsjetiti učenike da su na nastavi književnosti analizirajući priče, naučili da svaka priča ima dijelove - uvod, glavni dio i završetak.

- *Može li animirani film nastati bez prethodno napisane priče?*
- *Znate li što je scenarij?*

Voditelj upoznaje učenike sa značenjem pojma ako ne budu znali odgovoriti na pitanje.

- *Recite naziv zanimanja ljudi koji piše scenarije za film. Tko piše scenarij?*
- *Jeste li čitali neku knjigu, roman, po kojemu je kasnije snimljen film? Navedite naslov.*
- *Što mislite, razlikuje li se tekst u romanu od scenarija? Treba li istu priču drugačije zapisati kada se po njoj želi snimiti film? Objasnite.*

Zaključiti da se neka priča mora preraditi da bi se po njoj snimio film, da se mora prilagoditi mediju filma te da je stoga scenarist zanimanje na filmu koje zahtijeva znanje o pisanju scenarija. Potaknuti učenike da objasne što bi u scenariju trebalo naglasiti više i koje upute bi trebalo dati ljudima koji će raditi na filmu.

Istaknuti da je film audio-vizualni medij, da priču „pripovijeda“ na drugi način – slikom (ono što vidimo) i zvukom (ono što čujemo). Navesti još neka zanimanja ljudi koji rade filmove.

- *U kakvim filmovima su angažirani animatori?*

Zadatak: Uočiti dijelove filmske priče – razdvojiti kartice s događajima.

Kartice istaknute na panou (redoslijed događaja iz prethodne aktivnosti), potrebno je razdvojiti na odgovarajućim mjestima, te tako odrediti koji događaj pripada uvodu, koji glavnome dijelu, a koji završetku. Jedan učenik dolazi do panoa i nakon zajedničkog promišljanja (frontalni razgovor) razvrstava kartice.

(Na panou će biti istaknuto sljedeće:

UVOD: Nestanak majke

GLAVNI DIO

Život s ocem na svjetioniku

Odlazak s bakom u grad

Bijeg kući – nestanak Sirshe

Potruga - u čarobnom svijetu bića iz priča i legendi

Avantura na moru – potraga za izgubljenim kaputom i spašavanje Sirshe

Nestanak čarolije i susret s majkom

ZAVRŠETAK: Obitelj je ponovno zajedno

Voditelj potiče učenike da u sebi pročitaju naslove samo glavnoga dijela te da razmisle koji je dio bio najnapetiji, tj. u kojem smo dijelu osjećali neizvjesnost i strahovali što će se dogoditi sa Sirshe.

Zadatak: Jedan učenik čita naslove naglas. Kada pročita najnapetiji dio filma, učenici trebaju pljesnuti dlanom o dlan. (*Avantura na moru – potraga za izgubljenim kaputom i spašavanje Sirshe*).

Pitati učenike znaju li kako se naziva dio u kojemu priča doseže svoj vrhunac u napetosti, tj. u kojem gledatelj osjeća najveću neizvjesnost? (Kulminacija.)

- *Koji su događaji doveli do kulminacije? Kada se priča započela „zapetljivati“?*

Učenici trebaju zaključiti da je napetost počela „rasti“ nizanjem događaja koji su u dijelu *Život s ocem na svjetioniku* (mogu navesti događaje). Nakon što su djeca otišla s bakom u grad, napetost se „pojačala“. Rasla je nakon nestanka djevojčice, a još više tijekom dječakova traženja sestre i njegovih susreta s različitim bićima iz svijeta legendi.

Odrediti da prva tri naslova u glavnom dijelu pripadaju **zapletu** priče.

- *U kojem je dijelu filma napetost popustila?*

Zaključiti da se to dogodilo u dijelu kada je nestala čarolija te kada se pojavila majka i oprostila od svoje obitelji. Objasniti da taj dio nazivamo **raspletom**.

Pokazati učenicima **SLAJD 5 IZ PRILOGA 9**.

Zadaci:

a) „Nacrtaj“ tijek događaja

Učenici trebaju s više crta po toku i karakteru izraziti kako je rasla napetost u filmu od početka prema završetku, ovisno o slijedu događaja. Prethodno razgovarati kako nam kuca srce kad smo napeti, kako kada smo opušteniji te kakvom bi linijom to mogli izraziti, u kojem smjeru bi se linija mogla kretati kako se film bližio kulminaciji, kakvim bi crtama izrazili atmosferu tijekom raspleta, bi li debljinom crte mogli naglasiti napetost i neizvjesnost i td.

Dopustiti da se učenici samostalno izraze olovkom na komadu papira.

Pozvati učenike da pokažu svoje crteže, a koji žele mogu svoj ukratko i obrazložiti.

b) „Otpjevaj tijek događaja“

Učenici će zajedno, nakon dogovorenoga znaka tišim, glasnijim i najglasnijim pjevanjem nekog glasa/sloga („aaaa...“, „la-la-la“) izraziti kako je rasla ili padala napetost u filmu, ovisno o tijeku događaja

Voditelj će postupno pokazivati naslove na panou, od prvoga prema zadnjem, a učenici će pjevati glasnije kako se bude primicao kulminaciji te postupno stišavati glasove što se više bude primicao raspletu, odnosno završetku filma. Voditelj može još jednom pokazivati događaje, ali ne redom.

Zaključiti da filmska priča ima svoj RITAM. Pitati učenike kojim filmskim izražajnim sredstvima autor filma ističe i naglašava napetost u filmu. (Glazbom, brzinom izmjene kadrova, i sl.)

Četvrta aktivnost

KADAR I PRIZOR: Igra „Zamrznuti kadar“

Pokazati kadar iz filma. (*KADAR SE NALAZI U PRILOGU 9, SLAJD 6*)

- *Kojem dijelu filma pripada prikazano - uvodnom, glavnom dijelu ili završetku? Kako smo nazvali taj dio filma kada gledatelju popušta napetost koja je prethodno rasla? (Rasplet filma – susret s majkom.)*

Zadatak:

Objasniti zadatak koji rade u parovima. Tijekom slušanja uputa ne smiju gledati u kadar – sakriti ga.

- *Pokazat ću kadar kako biste ga dobro promotrili i pokušali što vjernije zapamtiti. Vrijeme promatranja je ograničeno (40 sekundi). Nakon toga ćete se leđima okrenuti od kadra te govoriti što ste sve zapamtili. Potrudite se zapamtiti što više detalja koje vidite na slici – koji su likovi prisutni, boje koje vidite (npr. kakvih je boja pojedini odjevni predmet lika, boja njegove kose...), što uočavate iza likova, kakav je izraz lica nekog lika, možete izbrojiti nešto i zapamtiti broj ako uočite da je nečega više te sve druge detalje kojih se sami dosjetite. Dogovorite se tko će pamtiti koji dio slike (parovi).*

Dok učenici okrenuti leđima govore, voditeljica provjerava te govori je li točno ili nije. Nakon završene aktivnosti svatko svoje tvrdnje može provjeriti uz kadar.

Uz **SLAJD 7** objasniti da u filmu sliku nazivamo KADAR. Kadar traje od uključenja do isključenja kamere. Niz kadrova koji se nižu i pripovijedaju o jednoj temi, zovemo PRIZOROM. Film čini mnogo različitih prizora povezanih prema redoslijedu događaja.

- *Dakle, prizor se sastoji od kadrova, a više prizora koji se nižu jedan za drugim, čini film.*

(SLAJD 7 SE NALAZI U PRILOGU 9)

Zadatak:

Voditelj najavljuje gledanje prizora iz kojega je izdvojen kadar koji su prethodno promatrali. Objašnjava zadatak.

- *Pozorno pratite prizor. Kad uočite izmjenu kadrova – pljesnite dlanovima, a kad uočite kadar koji ste prethodno promatrali, viknite “TAJ!”.*

Prije početka aktivnosti pustiti kraći dio videa kako bi isprobali aktivnost i jasnije shvatili što se od njih očekuje. **(VIDEO JE U PRILOGU 11)**

Peta aktivnost

Putovanje kroz kadrove – filmska izražajna sredstva

(UZ PRILOG 9 – SLAJDOVI 8 - 13)

Voditelj najavljuje učenicima:

- *Nastavljamo se prisjećati tijeka događaja, ali sada uz odabrane kadrove iz prizora.*

PITANJA UZ SLAJD 8:

- *Pripadaju li svi kadrovi istom prizoru? Ispričajte događaj iz kojeg su izvučeni kadrovi.*
- *Koji kadar prikazuje majčin nenajavljeni i zagonetni odlazak? (2. kadar u prvom redu)*
- *Koji kadar izražava dječakove osjećaje? Kako se osjeća, kako su njegovi osjećaji prikazani slikom i bojom? (Opisuju 2. kadar u drugom redu. Uočavaju krug naslikan oko dječaka koji dočarava vrtoglavicu i njegov izraz lica – raširene oči koje nagovještavaju strah..kao da tone...)*
- *Kako biste naslovili zadnji kadar? Zašto? Što vam u kadru sugerira dječakove osjećaje?*

(Mogući naslov: Ustrašeni dječak, Strah ...Osjećaje sugeriraju boje, kako je naslikana pozadina i dječakovo lice.)

- *Pokušajte “ozvučiti” kadar. Kojim biste zvukom (svojim glasom) izrazili atmosferu u njemu.*

Nekoliko učenika demonstrira zvukove prema vlastitom nahođenju.

- *Biste li tom kadru pridružili veselu glazbu? Zašto ne? Kakva bi glaba trebala pratiti taj kadar?*

Objasniti im da se film u pripovijedanju služi bojom, zvukom, glazbom, bližim i daljim snimanjem – izraz lica kada želi pokazati osjećaje, snimanje iz daljine kada želi pokazati gdje se radnja događa te opisati mjesto radnje, i sl.) te da se to FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA.

- *Film pripovijeda filmskim izražajnim sredstvima i na različit način nego što pripovijeda autor neke knjige ili romana. U književnom tekstu pisac bi bogatim rečenicama opisivao dječakov izgled lica i osjećaje, a film se služi slikom i zvukom. Stoga je film audio-vizualni medij.*

Najaviti da ćemo na još nekoliko primjera analizirati kadrove i istraživati filmska izražajna sredstva.

PITANJA UZ SLAJD 9:

- *Tri kadra su iz istoga prizora, a samo jedan pripada drugom prizoru. Koji je kadar „uljez“? (Prva tri kadra pripadaju istom prizoru - Djeca i pas na plaži, a zadnji kadar je uljez.)*
- *Primjećujete li neke razlike u boji između prva tri kadra iz istog prizora i kadra koji mu ne pripada? Objasnite.*

PITANJA UZ SLAJD 10:

- *Gdje se zbivaju događaji koji prikazuju izdvojeni kadrovi? (U kući u kojoj živi obitelj, tj. na svjetioniku.)*
- *Zašto otac baca škrinju s kaputom? Što se dogodilo neposredno prije - koji je prizor prethodio ovome? (Djevojčica nalazi škrinju s čarobnim kaputom, noću se iskrada iz kuće i odlazi plivati s tuljanima.)*
- *Promotrite zadnji kadar – baca li otac škrinju s velike ili male visine? Kako je naglašena ta visina? Otkuda je otac prikazan, otkuda ga promatramo? (Pogled odozdo sugerira visinu i sve djeluje strašnije.)*
- *Koji prizor slijedi nakon što otac baci škrinju u more i ona potone na dno?*

Učenike potaknuti da se prisjete kako su nakon toga djeca morala otići s bakom u grad – provjeriti i pokazati događaj na **SLAJDU 12**).

PITANJA UZ **SLAJD 11**:

Učenike potaknuti da pročitaju tekst titla.

- *Što se zbiva u prizoru iz kojeg je kadar? Pomaže li vam tekst iz titla u prisjećanju događaja? Koje likove vidite u kadru? Koji lik govori ovo što čitamo u titlu? (Dječak Ben.)*

Voditelj pita učenike kako su znali da su to Benove riječi.

- *Kako ste tijekom gledanja filma znali da to govori Ben, ako ga niste vidjeli u kadru?*

Potaknuti ih na zaključak da su ga čuli.

- *Čime, dakle, film pripovijeda priču, osim slikom, pogledom, tj. snimanjem odozdo...?*

Zaključiti da film pripovijeda i zvukom te da je jedan od zvukova govor likova.

PITANJA UZ **SLAJD 12**

Promatranje kadrova iz prizora u kojemu djeca odlaze s bakom u grad.

- Jesu li svi kadrovi iz istog prizora? (Da.)
- Kako biste dali naslov ovom prizoru? (Putovanje..)
- Tko je ostao s ocem na svjetioniku? Iz kojega kadra to doznajemo? (Ostao je pas Cu, vidimo u 2. kadru.)
- Što prikazuje zadnji kadar? (Benovu kartu koju skicira putem jer planira bijeg kući.).
- Koji kadar je sniman iz daljine te tako vidimo više (veći vidokrug), a kojim je slika prikazana iz blizine?

Uspoređuju 3. i 4. kadar – u 3. vidimo samo lice djevojčice jer autor želi naglasiti njezine osjećaje, a u zadnjem kadru je karta snimana odozgo kako bismo vidjeli put kojim se kreću te kamo idu.

Objasniti da je PLAN filmsko izražajno sredstvo – kamera snima iz bližeg ili daljeg plana ovisno o tome što autor želi ispričati.

Zadatak:

Pitati učenike od kuda bi snimali današnju radionicu kada bi željeli u svom filmu prikazati gdje se ona održava – što bi točno snimili? (Muzej suvremene umjetnosti iz daljine, učionicu u kojoj sjede odozgo, itd.)

Pitati ih od kuda bi kamerom snimali ukoliko bi željeli prikazati kako se osjećaju na radionicu – je li im zanimljiva ili dosadna, jesu li veseli ili ravnodušni, i sl.. (Snimala bi se njihova lica, kamera bi

snimala iz bližeg plana te zahvaćala i neke manje dijelove – detalje – oči, usta – osmijeh...).

Napomenuti da je i plan filmsko izražajno sredstvo.

PITANJA UZ **SLAJD 13**

Određuju mjesto radnje prizora uz kadrove na slajdu. Uočavaju iz kojega plana je snimljen kadar koji prikazuje gdje se radnja zbiva. Objašnjavaju zašto je snimano iz daljine i odozgo.

- *Zašto su Ben i Saoirse morali rano u krevet? (Jer je djevojčica namočila bakin kaput.)*
- *Koji kadar prikazuje taj događaj? (2. kadar u prvom redu.)*
- *Tko su likovi u kanti za smeće, u zadnjem kadru, s kojima se baka prepire? Pročitajte što govore. Zašto spominju selkie? Tko su selkiji?*

Voditelj će objasniti, ukoliko bude potrebno, da su to bića iz irskih legendi koja mogu živjeti s ljudima, kao ljudi, ali i s tuljanima kao tuljani. Kada postaju tuljani navlače tuljanovu kožu, tj. odijelo.

- *Zna li Saoirse u ovom dijelu filma da je ona selkie? Znaju li to njezin brat Ben i baka?*

Voditelj pita učenike je li netko od njih u ovom dijelu filma znao ili pretpostavljao da je djevojčica selkie.

- *Je li nam to autor filma nagovijestio na neki način?*

Uvod u sljedeću aktivnost, uz **SLAJD 14**.

Učenici promatraju kadar u kojem se vidi da Saoirse nema odgovarajuću sjenu, nego sjenu tuljana.

- *Što je neobično u ovom kadru? (Sjena na zidu koja je zapravo sjena tuljana.)*
- *Film pripovijeda SVJETLOM I SJENOM. To također pripada filmskim izražajnim sredstvima. Jeste li tijekom gledanja filma uočili ovu sjenu na zidu? Ovaj se kadar događa i prije nego što djevojčica pronađe svoj čarobni kaput u škrinji. Znači, autor nam je sjenom sugerirao da je djevojčica neobična i posebna.*

Šesta aktivnost

ZVUK: Znam, iako ne vidim!

Nakon što se kratko prisjete važnih događaja uz kadrove na **SLAJDU 15**, voditelj će upitati učenike:

- *Gdje se nalazi djevojčica u trenutku koji prikazuje zadnji kadar? (Skočila je u vodu, u tunel.)*
- *Pročitaj što Ben viče. Čuje li ga sestra pod vodom? Što se događa sa zvukom kada se širi vodom? Jeste li nekada ronili te čuli kakav je zvuk pod vodom? Opišite ga.*

Voditelj iznosi tvrdnju.

- *Vjerujem da ćete i bez gledanja, samo slušajući zvuk, jako dobro znati kad se u filmu prikazuje djevojčica pod vodom, a kada Ben i pas Cu koji su iznad vode.*

Voditelj objašnjava zadatak.

- *Slušat ćete samo zvuk iz prizora u kojem Saoirse iznenada skače u tunel s vodom. Kada primijetite da se zvuk promijenio, da slušamo ono što se događa pod vodom – spustite glave na stol. Kad čujete da je zvuk „izronio“, podignite glave..*

Voditelj pušta zvuk. (ZVUK 1 IZ **PRILOGA 12**).

Učenici opisuju kako se zvuk promijenio, opisuju razliku između zvuka „iznad vode“ i zvuka „pod vodom“.

Zaključiti da film pripovijeda zvukom, da smo od zvuka već spominjali govor, ali da ima i niz drugih načina, kao u ovom primjeru, kako se zvukom može prenijeti neka poruka.

Sedma aktivnost

FILMSKA PRIČA: Raspleti zapetljano! (PRILOG 9 – SLAJDOVI 16 – 21)

Postupno, vođeni kadrovima iz filma na ppt-u, učenici će uočavati kako su se pojedini dijelovi priče „raspetljali“, tj. kako su u konačnici završili. Naglasak je na emocionalnim stanjima likova te promjenama koje su doživjeli.

Na svakom slajdu su po dva kadra. Na svakom prvom kadru je lik iz filma uz koji je rečenica koja sažima što je s likom bilo prije raspleta. Svaki drugi kadar na slajdu prikazuje što se dogodilo s tim likom nakon što je djevojčica - selkie uspjela zapjevati *Pjesmu mora*.

Voditelj demonstrira zadatak uz kadrove na **SLAJDU 16** i **SLAJDU 17**.

Na isti način učenici trebaju usmeno dopuniti nepotpune rečenice - saopćiti ishod događaja uz **SLAJD 18 - SLAJD 21**).

Uz **SLAJD 22 – SLAJD 26** vođeni pitanjima voditelja, učenici će osvijestiti emocionalne promjene kroz koje su prošli glavni likovi tijekom svoga putovanja fantastičnim svijetom likova

i bića iz legendi, a u nastojanju da djevojčica otpjeva pjesmu te tako skine zlu čaroliju i oslobodi sva bića.

Voditelj pitanjima potiče na promišljanje:

- *Jesu li se životi likova promijenili nabolje nakon što su im se vratili osjećaji?*
- *Što iz toga možeš zaključiti?*

UOPĆAVANJE

Nastavni listić: Pripada/ne pripada filmskim izražajnim sredstvima

Ponoviti kojem filmskom rodu pripada film *Pjesma mora* te koja su sve filmska izražajna sredstva animiranoga filma istraživali tijekom radionice.

Skupine dobivaju nastavne listiće i rješavaju zadatak. Trebaju obojiti samo ona polja na kojima su navedena filmska izražajna sredstva. Pobjednička skupina je ona koja je u najkraćem vremenu točno obojila sva polja. *(NASTAVNI LISTIĆ JE U PRILOGU 13)*

STVARALAČKI OBLICI RADA

Igra: Pogodi po zvuku!

Cilj aktivnosti je provjeriti razumijevanje uloge zvuka kao filmskog izražajnog sredstva te kroz stvaralačku aktivnost primijeniti dio znanja naučenih na radionici.

Opis aktivnosti:

Aktivnost provesti u skupinama. Svaka skupina izvlači jednu kuvertu s kadrom. Ni jedna skupina ne smije vidjeti koji kadar imaju druge. Odabrani kadar trebaju ozvučiti tako da zvukove i šumove izvode svojim tijelom, glasovima te na sve načine kojih se dosjete. Kada kratko uvježbaju, vraćaju kadar voditelju koji ih stavlja na vidljivo mjesto. Skupine redom izvode svoju „zvučnu podlogu“, a učenici iz drugih skupina trebaju pogoditi o kojem je kadru riječ. *(KADROVI SU U PRILOGU 14)*

3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADE FILMA

1. Aktivnost

Korelirati uz jezično izražavanje – sporazumijevanje, poruka, strip i dr. te u obradama i ponavljanju ključnog pojma IGROKAZ (uočavati karakteristike igrokaza i razlikovati igrokaz od ostalih književnih vrsta).

Mogućnost uvodne aktivnosti uz obradu navedenih tema ili sata ponavljanja.

Učiteljica/učitelj ponavlja što su o filmskim izražajnim sredstvima naučili na radionici nakon gledanja filma – svjetlo i sjena su filmska izražajna sredstva. Navodi da se svjetlo i sjena koriste kako bi se gledateljima prenijela neka poruka te im se nagovijestio daljnji tijek događaja.

Primjer **pokazati u 1. SLAJDU – PRILOG 15, ppt**

- kad djevojčica hoda mračnim stubištem i na zidu vidimo sjenu tuljana – zaključujemo da je ona selkie

Učiteljica/učitelj upućuje na promatranje kadra na **SLAJDU 2.**

- *Promotrite lica likova. Što uočavate?* (Lica svih likova u kadru su osvijetljena dok su svi ostali dijelovi u sjeni).
- *Otkuda dopire svjetlo?* (Kroz vrata koja vidimo.)
- Promotrite pažljivo te objasnite – nije li neobično da taj snop svjetla obasjava samo njihova lica?

Učiteljica/učitelj poziva učenika da rukom pokaže smjer kretanja svjetla koje dopire s vrata. Zaključuju da lica nisu osvijetljena samo zbog svjetla koje dopire izvana jer bi u tom slučaju svjetlost padala i na neka druga mjesta, a ne samo na njihova lica.

- *Zašto se autor ovdje poigrao svjetlom i sjenom? Što nam je želio ispričati, koju još poruku prenijeti? Što se obično vidi na licima ljudi?*

Pitanjima navesti učenike na zaključak da se izraz ljudskih lica otkriva osjećaje.

- *Lica su namjerno tako jako osvijetljena kako bismo obratili pozornost na osjećaje likova.*
- *Čini li vam se pri pogledu na ovaj kadar da među likovima vlada dobra atmosfera (zajedništvo, veselje, i sl.), ili primjećujete nešto drugo? Razumiju li oni jedni druge u ovom trenutku?*

Učenici trebaju uvidjeti da je svaki lik zaokupljen nekim svojim brigama i mislima.

Pokazati **SLAJD 3**.

Objasniti da su iz prethodnoga kadra "izrezani" dijelovi I smješteni u zasebne kadrove u kojima su lica nešto uvećana.

- *Iz prethodnoga kadra je izrezan dio da biste bolje uočili njihove osjećaje. Vidite li iz ovih kadrova više ili manje u odnosu na prethodni? (Manje – ne vidi se gdje se likovi nalaze ni kako stoje jedni prema drugima.)*

Podsjetiti učenike da kadar određuje autor filma i da u njemu gledateljima prikazuje samo ono što želi.

Motivirati učenike za sljedeći zadatak:

Učiteljica/učitelj zamoli učenike da pokušaju odgonetnuti koju im poruku prenijeti. Ne govoreći, već samo mimikom lica i gestama, učiteljica/učitelj odglumi da je boli zub. Zamoli učenike da njezinu glumu „prevedu“ u jednu uskličnu rečenicu. („Boli me zub!“). Zaključit će da se učiteljica/učitelj u sporazumijevanju koristila izražajnim sredstvom – glumom te da glumci glume na filmu (igrani) i u kazalištu.

Ponovno će usmjeriti pozornost učenika na SLAJD 3 te ih pitati na što ih podsjećaju „oblačići“ uz lica koje vide na slajdu. Uočiti će da se radi o stripu.

- *Po čemu se razlikuju „oblačići“ u kojima je napisano što likovi razmišljaju (ono što ne izgovaraju naglas), od „oblačića“ u kojima čitamo tekst onoga što govore glasno?*

Objašnjava aktivnost.

Rade u skupinama. Na priloženom nastavnom listiću skupine trebaju zapisati što u tom trenutku razmišlja svaki lik – dopuniti strip tekstom. (NASTAVNI LISTIĆ JE U **PRILOGU 16**)

Učenicima pomoću projektora omogućiti da istovremeno vide i kadar sa SLAJDA 2. uz napomenu da misli likova možemo bolje „pročitati“ u cijelom kadru zato što i iz položaja tijela te njihovu rasporedu u prostoru, također možemo zaključiti o njihovim osjećajima i raspoloženju.

Nakon što skupine završe sa zadatkom svaka skupina odglumit će svoj strip (prethodno podijeliti uloge i uvježbati tekst kojim su ga dopunili.

Zaključiti da su ga izvodili u obliku igrokaza te da su se koristili govorom i glumom za razliku od izražavanja stripom gdje se pripovijeda tekstom i slikom (u kadru).

Druga aktivnost

Korelacija s nastavom glazbene kulture

1. Na satu glazbene kulture slušati s učenicima glavnu glazbenu temu iz filma *Pjesma mora*.

PRONAĆI NA LINKOVIMA:

<https://www.youtube.com/watch?v=q6wVijh2n9g>

<https://www.youtube.com/watch?v=dIXp5vJr8zI>

Pokušati zapamtiti melodijsku frazu – pjevati je bez riječi („na – na- na“) koja se nalazi u **PRILOGU 17**, ZVUK 6 (Potrebno znati pjevati i za provođenje četvrte aktivnosti).

2. Aktivnost na satu glazbene kulture – glazbeno stvaralaštvo:

Učenici mogu osmisлити ples uz glazbu iz filma te izvoditi – rad u skupinama. Potaknuti ih da pokreti izražavaju osjećaje koji pritom dominiraju.

3. Igra: Pogodi po zvuku!

Cilj aktivnosti je provjeriti razumijevanje uloge zvuka kao filmskog izražajnog sredstva te kroz stvaralačku aktivnost na satu glazbene kulture primijeniti dio znanja naučenih na filmskoj radionici. Aktivnost provesti u skupinama. Svaka skupina dobit će iste materijale – četiri različita kadra na papiru. (*KADROVI SE NALAZE U NASTAVNOM LISTIĆU - PRILOG 18 te PRILOGU 15 na ppt-u SLAJDOVI 4 – 7. ZVUKOVI SE NALAZE U PRILOGU 19 - zvuk 2, 3, 4, 5*).

Učiteljica/učitelj će pustiti jedan zvuk iz filma, a skupine će prepoznati odgovarajući kadar te ga podignuti uvis.

Treća aktivnost

Korelacija medijske kulture s nastavom likovne kulture

Na satu likovne kulture slikati ritam likova u tonovima boja (plave boje, smeđe boje) osjećaje potaknute slušanjem glazbene teme iz filma.

Četvrta aktivnost

(**PRILOGU 15** ppt– **SLAJDOVI 9 -**)

Uz **SLAJD 9** učenici će se prisjetiti trenutka u kojem dječak doznaje što se dogodilo davne noći kad je nestala njegova majka. Pronalazi odgovore prateći vlas kose Velikog Shanakija (a svaka njegova vlas priča jednu priču).

Na **SLAJDU 10** prepoznaju kadar – zadnji slika majke koju pamti.

- *U tunelu, na svome putu, konačno doznaje što se dogodilo s majkom.*

Na **SLAJDU 11** uočavaju niz kadrova koji prikazuju što se majci dogodilo kad je izašla iz dječakove sobe nakon što ju je zadnji puta vidio.

Uz **SLAJD 12** objasniti aktivnost.

Učenici će ustati i pažljivo promatrati kadar za kadrom - učiteljica/učitelj ih postupno pokazuje. (**SLAJD 13**)

Svaki puta kad ugledaju kadar koji prikazuje likove ili mjesto nestvarnoga svijeta, okrenut će se oko sebe i otpjevati melodijsku frazu iz filma (nekoliko početnih tonova *Pjesme mora* otpjevati s „na, na, na...“). Ako kadar koji vide pripada stvarnom svijetu i stvarnim likovima, staviti će ruku preko usta i biti u potpunoj tišini.

Prije početka aktivnosti pustiti melodijsku frazu kako bi je ponovili (**PRILOG 17**, **ZVUK 6**)

Slijedi kraći razgovor o ulozi boje u filmu.

Pitanjima, potičući učenike na razgovor voditi ih vodi do zaključka - sve što je povezano sa svijetom priča i legendi, fantastičnim svijetom, prikazano je tonovima plave boje. Majka je selkie te su plavi i svi kadrovi u kojima se ona pojavljuje. Svijet „zbilje“ prikazan je drugim bojama.

Promatranje kadrova i analiza boje u kadrovima. (**SLAJD 14**)

- *Kakvim je bojama prikazana sova vještica? (Tonovima smeđe, bojama jeseni.)*
- *Kakvo je godišnje doba jesen? Što se u jesen zbiva u prirodi? Možeš li to povezati s onime što sova želi učiniti svima oko sebe?*

Aktivnost: Pripada/ne pripada filmu

Igru provesti u skupinama. Svaka skupina treba dobiti karticu na kojoj piše DA i karticu na kojoj piše NE. (Kartice zalijepiti na duži štap).

Naizmjenično govoriti tvrdnje koje se odnose na film. Tvrdnje se mogu odnositi na filmska izražajna sredstva, ali i na filmsku priču, osobine likova te poruku filma.

Učiteljica/učitelj iznosi tvrdnju (usmeno ili prikazujući pomoću projektora u ppt-u). Nakon svake iznesene tvrdnje, prema dogovoru dati kratko vrijeme za razmišljanje, a na dogovoreni znak učenici podižu kartice – DA za istinitu i NE za tvrdnju koja nije istinita. Za svaki točan odgovor skupine će dobiti po jedan bod. Pobjedit će skupina koja osvoji najviše bodova.

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 UČITELJE I NASTAVNIKE

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 osvjetljenost 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.

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

SCENARIJ - književni predložak u kojemu se razrađuje prizorna strana odnosno scene budućeg filma. U igranofilm. scenariju razrađuje se prizorno radnja filma uz specifikaciju ambijenata, likova i

njihovih pojedinih postupaka i dijaloga. Dijalozi su obično izdvojeno pisani, a teži se i posebno označavati pojedine scene.

Višnja Vukašinović

4.2. ANIMIRANI FILM *PJESMA MORA* ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD

Korisne mrežne stranice i članci o filmu:

<http://www.sedmikontinent.org/portfolio-posts/pjesma-mora/>

<http://www.motovunfilmfestival.com/page/index/id/724>

<http://www.kinoeuropa.hr/program/pjesma-mora-89577>

<http://movielandgroup.blogspot.hr/2015/06/recenzija-i-zagrli-me-pjesma-morasong.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=CxGEtE0GU6Q>

Korisne mrežne stranice o upotrebi filma u nastavi:

<http://kresimirmikic.com/>

<https://sites.google.com/site/medijskakultura2osvarazdin/>

<http://www.djecamedija.org/>

<http://novimediji.hr/>

<https://hr-hr.facebook.com/Udruga-Mediji-udruga-za-medijsku-kulturu-602176746513548/>

<http://klokanica.24sata.hr/skolarci/slobodne-aktivnosti/kako-odabrati-filmove-i-igrice-za-djecu-1072>

http://www.hfs.hr/novosti_detail.aspx?sif=2550#.V_Anlyh96M8

5. RADNI LISTOVI ZA UČENIKE

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

6. GALERIJA SLIKA

(NALAZI SE U ZASEBNOJ MAPI NA CD-u.)











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 igranoga filma Pjesma mora koja je sastavni dio programa Udruga pod nazivom
SEDMI KONTINENT.*