



ZUMIĆI UČE KROZ FILM:

Interaktivna edukacija putem
audiovizuelnih sadržaja za osnovne škole

PRAVO
LJUDSKI
Film Festival



**National Endowment
for Democracy**
Supporting freedom around the world

**ZUMIĆI
UČE
KROZ FILM:**

Interaktivna edukacija putem
audiovizuelnih sadržaja za osnovne škole

Sarajevo, 2016.

SADRŽAJ

UMJESTO UVODA

Kumjana Novakova

UPOTREBA I ZNAČAJ

**AUDIOVIZUELNIH SADRŽAJA U
OSNOVNOŠKOLSKOM
ODGOJNO-OBRZOVNOM
PROCESU**

Emina Valjevčić

FILM POKLON:

Informacije o filmu i pripremni materijali za izvođenje nastave

Alina Trkulja

PRATEĆI EDUKATIVNI MATERIJALI:

Zadaci i radni listovi za učenike i učenice

Lamija Begagić

FILM VARIČELE:

Informacije i smjernice za korištenje

Alina Trkulja

DVD

POKLON

Jakob Frey

Njemačka / 2014. / animacija / 5'

VARIČELE

Victor Kossakovsky

Norveška / Danska / Švedska / Rusija /
2015. / kolor / 25'

UMJESTO UVODA

Mašta je važnija od znanja.

Albert Einstein

**Umjetnost nas ne uči ničemu,
osim važnosti života.**

Henry Miller

Dragi edukatori i edukatorice, profesori i profesorice, nastavnici i nastavnice, prijatelji i prijateljice obrazovanja,

Pred Vama se nalazi priručnik koji je rezultat zajedničkog rada autorskog tima Udruženja građana *Pravo Ljudski* i Osnovne škole Džemaludin Čaušević, uz podršku Nacionalne fondacije za demokratiju iz Washingtona.

Priručnikom *Zumići uče kroz film: interaktivna edukacija putem audiovizuelnih sadržaja za osnovne škole*, *Pravo Ljudski* otvara svoj obrazovni programa *Zumiraj prava u školi* najmlađima, po prvi put kreirajući obrazovne sadržaje koji se baziraju na upotrebi filma u osnovnoškolskom odgoju i obrazovanju.

Korištenjem specijaliziranih publikacija i interaktivnih metoda baziranih na upotrebi autorskog filma i umjetničkih sadržaja u nastavi, program *Zumiraj prava u školi* ne želi samo razviti ljubav prema umjetnosti, posebno dokumentarnom i animiranom filmu već i pružiti motivaciju za dijalog o mnogobrojnim temama o kojima djeca i mladi u procesu nastave ili javnom prostoru nerado progovaraju. *Zumiraj prava u školi* je platforma za promociju i razvoj obrazovanja kroz film, umjetnost i multimedijalne sadržaje, vođena vjerovanjem da autorski film, kao i sve druge umjetničke forme, potiču kod djece jedinstven način izražavanja, ohrabrujući istraživanje i osvajanje vlastitih najdubljih strasti i emocija. To ih nadalje ohrabruje da istražuju nove i orginalne ideje, predmete interesovanja, ali i do tada nepoznate različite kulture življenja i vrijednosti.

Vjerujemo da strukturu školskog časa ne bi trebalo kruto unaprijed definirati, jer ona zavisi od mnogo različitih faktora kao što su subjektivni doživljaj filma svakog učenika i učenice, strukture razreda, tematskog predznanja... Najvažnije je prilagoditi je potrebama učenika i učenica. Stoga će profesorice i profesori razredne nastave ili predmetni nastavnici i nastavnice moći čas, uz ponuđene materijale, krojiti prema mjeri razreda, koristeći slobodno različite dijelove priručnika *Zumići uče kroz film*, kako one namijenjene njima samima, tako i one načinjene za njihove učenice i učenike.

U prvom dijelu priručnika, kroz vrijedan doprinos školske pedagogice Emine Valjević, predstavljamo prednosti upotrebe audiovizuelnih sadržaja u obrazovanju, te različite segmente rada sa takvim sadržajima. Urednica priručnika Alina Trkulja pripremila je materijale koji će, vjerujemo, biti od velike pomoći nastavnom kadru u važnom procesu pripreme za čas i samog predstavljanja filma. Usljed kritičke analize filma *Poklon* (Jakob

Frey, Njemačka, 2014) koji nudi mogućnosti višeslojnog čitanja, ona predlaže tri okvirne teme važne za obrazovanje i odgoj djece o kojima se treba razgovarati i promišljati unutar učionice i van nje. Edukativni materijali Lamije Begagić predlažu scenarije za interaktivni praktičan rad sa učenicima i učenicama koji slijedi nakon prikazivanja filma, te nude radne listove, koji su od suštinske važnosti za učinkovitost metodologije bazirane na upotrebi audiovizuelnih sadržaja. Autorica je u ovom dijelu našeg i vašeg priručnika razvila paletu kreativnih aktivnosti putem kojih se učenike i učenice može uvesti u grupni i individualni rad koji insistira na ličnim iskustvima i aktivnom vraćanju temama koje je film prethodno otvorio. Kroz njih se emocije transformiraju u saznanja o fizičkom i socijalnom svijetu u kojem živimo, te iniciraju dugotrajni proces internalizacije novostečenih saznanja, što je, vjerujemo, jedan od osnovnih ciljeva obrazovanja.

Ne zaboravimo, umjetnost potiče značajlu i kreativnost u izričaju, provocirajući intelekt. Stvaranje ličnog i društvenog most su do kreiranja i lične i društvene odgovornosti. Umjetnost i stvaralaštvo nam u život unose ne samo samopouzdanje već i radost i uzbuđenje. Snovi su važni, a hrabrost za istraživanje snova je još važnija. Motivirajmo djecu i mlade, ali i sebe kao edukatore i edukatorice, da istražujemo svoje snove, da govorimo o svojim snovima i razvijamo maštu!

Nadamo se da će priručnik *Zumići uče kroz film: interaktivna edukacija putem audio-vizuelnih sadržaja za osnovne škole* doprinijeti svijetu u kojem obrazovanje zaista otvara vrata u svijet mašte, znanja, poštovanja i kreativnog stvaralaštva.

Kumjana Novakova

Pravo Ljudski

UPOTREBA I ZNAČAJ AUDIOVIZUELNIH SADRŽAJA U OSNOVNOŠKOLSKOM ODGOJNO-OBRZOVNOM PROCESU

Moderna tehnika i tehnologija sve brže napreduju, što neminovno nameće promjene u svim sferama života pa tako i obrazovanju. Većina naših učenika i učenica danas živi u tehnološki bogatom okruženju, oni pripadaju digitalnoj generaciji, a mi imamo dužnost obrazovanje prilagoditi njima. Učenje na daljinu, virtuelne škole, multimedijalni sistemi povećavaju aktivnost učenika i učenica, omogućavaju kvalitetniju evaluaciju znanja, i napredovanje učenika i učenica prema njihovim individualnim sposobnostima i mogućnostima. Savremena pedagogija traži načine koji omogućuju da učenici i učenice razviju kritičko mišljenje i pripreme se za aktivno učešće u razvoju nauke, tehnike, tehnologije i društvenih odnosa. Za ovo su nam neophodne inovacije u nastavi i obrazovanju.

Audiovizuelni sadržaji, nažalost, ne koriste se dovoljno često u obrazovnom procesu u školama Bosne i Hercegovine, iako istovremeno djeluju na više čula osiguravajući bogatiju komunikaciju od klasične frontalne nastave. Ova sredstva doprinose trajnjem utjecaju na intelektualnu, emocionalnu i voljnu sferu ličnosti i potiču razvoj inteligencije, kreativnosti i mašte kod učenika i učenica. Zato je važno da jedna od ovih prijeko potrebnih inovacija bude upravo češća upotreba audiovizuelnih sadržaja u nastavi, te da profesori i profesorice razredne nastave i nastavnice i nastavnici stalno kritički prate razvoj medija i njihovu moguću primjenu u nastavi.

Film u nastavi

Među važna audiovizuelna nastavna sredstva spada, dakako, i film. Nastavnim ili školskim filmom smatra se film specijalno izrađen za nastavu i uskladen s nastavnim programom, osobinama učenika i učenica s obzirom na dob i općim didaktičkim i metodičkim zahtjevima. No, nastavnice i nastavnici mogu i trebaju u nastavi koristiti i filmove koji ne spadaju u ovu kategoriju, poput dokumentarnih, animiranih i kreativnih filmova, koji se biraju prema estetskom kvalitetu i temi koja se učenicima i učenicama želi približiti.

Primjena filma u nastavi omogućuje produbljivanje znanja, motiviše učenika, obogaćuje njegove emocije, razvija misaone sposobnosti, podstiče veću aktivnost u nastavi, razvija kreativnost, razvija sposobnosti za samostalnu analizu filmskoga djela... Ono što je najvažnije, je da se film može koristiti i kao pedagoško sredstvo kojim će se kroz razgovor potaknuti razne teme, upoznavati druge kulture, razviti diskusija, bogatiti rječnik, vršiti identifikacija sa likovima i situacijama iz filma...

Europska asocijacija filmova za djecu navodi kako bi filmovi za djecu trebali biti rađeni ne iz perspektive odrasle osobe, nego sa gledišta djeteta, a filmska bi priča trebala biti ispričana na način da je svako dijete može razumjeti. Ona mora biti povezana s djetetovim iskustvom. Film treba pokazati djetetu kako nije samo sa svojim problemima i ponuditi mu priliku za rješavanje tog problema, ukazati na snagu koju svako dijete ima u sebi, na maštu i spontanost kao njihove prednosti u svijetu odraslih. Film će stvoriti komunikaciju između djece i odraslih, pokazati stvarnost života koliko god teška bila, ali uvijek ostaviti i nadu u bolje sutra. On bi, ukoliko je dobar, morao i pokazati razumijevanje za složene međuodnose u dječijim životima i dati djeci priliku da dožive različite kulture, da se identificiraju s ljudima koji žive u drugim zemljama ili društvima, te da se, na koncu, zabave, uživaju i kroče u svijet fantazije...

Uspješan odabir i korištenje filma u nastavi

Stjepko Težak, dugogodišnji profesor Metodike nastave jezika i filma u susjednoj Hrvatskoj, naglašava kako uspješno izvođenje nastave filma osposobljava učenika za sigurno i kritičko poimanje poruka s ekrana, razvijajući kod djece sposobnost promišljanja i imaginacije, uz to ih stalno senzibilirajući za estetsko. Učenik i učenica, nakon uspješno realiziranog filmskog časa, razvija svoju slobodu i kritičnost prema pojavama koje ga okružuju i društvu u kojem živi.

Da bi se osigurala didaktička vrijednost primjene nastavnih sredstava, pa tako i filma, neophodno je da, prije svega, sredstva koja se upotrebljavaju budu korištena odmjereno, pravovremeno, potpuno, ekonomično, spretno i kombinovano. Kada govorimo o uspješnom prikazivanju filma u nastavi, važnu odgovornost snose nastavnici i nastavnice i drugo nastavno osoblje koje mora voditi računa o metodičkim postupcima. Oni će prije svega sami vidjeti film i promisliti o svim njegovim aspektima od estetskih do etičkih da bi ga prikazali učenicima i učenicama, vodeći računa da film u nastavi treba poticati razvoj kako vizualne kulture tako i pozitivnih vrijednosti poput poštivanja različitosti, nenasilja, solidarnosti... Film je za nastavu nižih razreda osnovne škole prikladniji što je kraći, najbolje je da traje od pet do osam minuta. U višim razredima mora se osigurati da odabrani film traje toliko da nakon projekcije, a prije završetka časa, ostane dovoljno vremena za zajedničku refleksiju.

Važno je sve pripremiti za uspješnu projekciju prije početka nastave: provjeriti ispravnost medija na kojem je film (u ovom slučaju DVD, no može biti i USB, Internet konekcija), provjeriti zvuk, osigurati da prostorija bude dovoljno zamračena i sl. Prije projekcije filma u razredu, učenicima treba dati osnovne informacije o filmu: naslov filma, vrijeme trajanja i bitne uvodne informacije bez prepričavanja sadržaja, da bi se osigurao individualan doživljaj filma svakom od učenica i učenika. Nakon projekcije filma vodi se razgovor, diskusija, a ukoliko je potrebno mogu se ponovo prikazati pojedini dijelovi filma, posebno oni koji su ostavili poseban dojam na učenike/ce ili koji su nekima ostali nejasni i nerazumljivi.

Identifikacija učenika i učenica sa prikazanim likovima, situacijama i vremenom je važna za proces učenja i usvajanja, internalizacije znanja. Filmovi koji prikazuju njihove vršnjake u njima bliskim emocionalnim situacijama djeluju autentično i mogu proizvesti snažniju empatiju kod djece. Također je dokazano da se djeca lakše identificiraju i češće oponašaju likove iz filmova koje opažaju realističnim i sličnim njima samima. Sve ovo, navodi u svojoj studiji o razvoju djece američki profesor R. Murray Thomas. Iz ove i sličnih studija možemo zaključiti da se film koristi kao snažno motivacijsko sredstvo koji ima ulogu da proširi predodžbe učenika i učenica i otvori im jedan novi svijet kreativnosti i mašte.

Umjesto zaključka

Značaj filmskog odgoja u okvirima odgojno-obrazovnog procesa i uticaj audiovizualnih medija na život djece je veliki. Obrazovni sistem i njegovi akteri trebaju postati svjesni važnosti filmske i medijske pismenosti nove generacije i potencijala filma da razvija kritičko mišljenje. Učenicima i učenicama moramo osigurati priliku da podijele iskustvo gledanja filma. Na nastavnicima i nastavnicama je da stvaraju sredinu koja ohrabruje i potiče učenike i učenice da slobodno iznose svoje osjećaje, utiske i dojmove vezane uz doživljaj filma. A na svima nama je da im u tome pomognemo, ponudivši im materijale za učenje koji su povezani sa filmom, priručnike, filmove i filmsku tehniku koju mogu koristiti u radu sa najmlađima.

Cilj nam je, stoga, i kroz ovaj priručnik motivirati i ohrabriti roditelje i nastavnice i nastavnike da istražuju, otkrivaju, zadiru u problematiku filmske i medijske kulture, te koriste film i audiovizuelne metode u odgoju i obrazovanju najmlađih.

KORIŠTENA LITERATURA

1. Calvert, S. L., & Kotler, J. A. (2003). "Lessons from children's television: the impact of the children's television act on children's learning," Journal of Applied Developmental Psychology, 24 (3), 275-335.
2. Gauntlett, D. (2005). Moving experiences: Understanding television's influences and effects. London: John Libbey Media.
3. Mikić, K. (2001). Film u nastavi medijske kulture. Zagreb: Educa European Children's Film Association.
4. Težak, S. (2002). Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini. Zagreb: Školska knjiga
5. Thomas, R. M. (2005). Comparing theories of child development (6 ed.). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson.
6. Evropska asocijacija filmova za djecu (European Children's Film Association www.ecfaweb.org)

FILM POKLON: INFORMACIJE O FILMU I PRIPREMNI MATERIJALI ZA IZVOĐENJE NASTAVE

U ovom dijelu priručnika, zamišljenom tako da edukatorima i edukatoricama posluži kao pripremni materijal za praktično izvođenje nastave, možete pronaći informacije o filmu *Poklon* i nekim od tema koje se mogu obraditi na nastavi uz njegovo prikazivanje.

Pravo Ljudski tim odabralo je animirani film *Poklon* za upotrebu u nastavi nižih razreda osnovne škole između velikog broja drugih filmova recentnije produkcije, kako dokumentarnih tako i animiranih, zbog široke mogućnosti njegovog prikazivanja u nastavi različitim dobnim skupinama i mogućnosti obrade raznolikih tema važnih u svakodnevnom životu učenika i učenica. U samo pet minuta, dovoljno vizuelno snažan da čak i najmlađima zadrži pažnju, ovaj film će, nadamo se, učenike i učenice potaknuti na razmišljanje o tome šta i koga shvatamo kao različitog od nas i zašto razlike moramo prevazilaziti, ali ih i podstićati da svoje vrijeme provedu kvalitetno: napolju sa svojim najboljim prijateljima pa bili to njihovi vršnjaci ili, što da ne, životinje.

Poklon

Jakob Frey / Njemačka / 2014. / animacija / 5'

O filmu

Ovaj kratki animirani film prikazuje priču o dječaku po imenu Jake koji radije provodi vrijeme u kući igrajući videoigre nego otkrivajući svijet iza zatvorenih vrata svoga doma. Jednoga dana, njegova mama odluči pripremiti malo iznenađenje, koje mu, konačno, odvlači pažnju od videoigre koju igra. Priča je zasnovana na jednom od stripova iz serije mentirinhas.com.br koji, nažalost, nisu dostupni na našim jezicima - rađeni su na portugalskom i nisu prevedeni na druge jezike. Film je prikazan na brojnim svjetskim festivalima kratkog i animiranog, te filma za djecu gdje je osvojio i nekoliko važnih nagrada.

O redatelju

Jakob Frey, rođen 1984. godine, diplomirao je animaciju na *Filmskoj akademiji Baden-Wuerttemberg* 2014. godine. Na samom početku studija, odlučuje se specijalizirati animaciju likova i režiju. Saradivao je na brojnim projektima animiranog filma ove filmske akademije. Pored toga, autorski potpisuje četiri kratkometražna animirana filma. Među njima je i *Bob*, film prikazan na više od dvjestopedeset festivala širom svijeta. Jacob Frey 2011. godine pauzira svoj studij da bi stekao međunarodno radno iskustvo i radi kao animator za *Psypop* u Los Angelesu. Po povratku u Njemačku, počinje raditi na scenariju svog diplomskog rada i istovremeno u *Studio Soi* dovršava kratki film *Soba na metli* (*Room on the Broom*) koji je nominiran za prestižnu filmsku nagradu *Oscar*. Nakon toga, godinu dana potpuno se posvećuje kratkom animiranom filmu *Poklon* sa kojim je na Filmskoj akademiji diplomirao početkom 2014. godine.

Teme filma i korištenje filma Poklon u nastavi

Animirani film *Poklon*, u samo pet minuta, otvara mnogobrojne teme o kojima se može i treba razgovarati u učionici, kako one sadržane u nastavnim planovima i programima tako i one koje tamo nisu, a trebale bi biti. Tako, recimo, nastavni plan i program za prvi razred predviđa teme poput Porodica i Životinje. O životinjama, ljubavi prema njima, te njihovoj zaštiti može se uz projekciju ovog filma povesti razgovor na Svjetski dan životinja koji se obilježava 4. oktobra svake godine. Također, u drugom i višim razredima može biti

iskorišten u nastavi jezika, nastavnim jedinicama vezanim za medijsku kulturu, konkretno za razgovor o animiranom filmu kao mediju, a da se na nenametljiv način učenicima prenesu snažne poruke o prihvatanju, različitosti, prijateljstvu, ulozi roditelja u odgoju djece, vrijednosti provođenja vremena na otvorenom, sa prijateljima i porodicom.

U nastavi predmeta Moja okolina može se prikazati u sklopu obrađivanja tema poput: Moja porodica, Živa priroda, Čovjek i tijelo, Moje tijelo, Kućni ljubimci, Značaj boravka u prirodi. Osim toga, ovaj film može biti iskoristi za razgovor o pozitivnim životnim vrijednostima i navikama kao što su kreativno i zdravo korištenje slobodnog vremena, prepoznavanje vrijednosti u različitosti, shvatanje značaja nematerijalnih stvari u životu. O nekim od ovih tema u nastavku možete naći više informacija u formi smjernica za razgovor i aktivnosti sa djecom nakon odgledanog filma.

1. Igranje videoigrice: kreativno i zdravo korištenje slobodnog vremena?

Roletne su spuštene. U polumračnoj sobi čuje se samo zvuk pucnjave. Dječak Jake je sam u sobi. Igra igricu. Kada mu mama priredi iznenađenje, i donese preslatkog, po nekim karakteristikama njemu sličnog psića, potrebno je neko vrijeme da se odvoji od ekrana i posveti mu pažnju.

Koliko vremena djeca dnevno provode pred ekranima? Koliko često i dugo igraju videoigre? Koliko vremena provode na društvenim mrežama? Ovo su informacije koje mogu biti vrlo korisne nastavnicima i nastavnicama, kao i roditeljima, da bi zajednički djelovali preventivno spram počasti suvremenog doba: ovisnosti o ekranima. Djeca kroz igranje igrica, korištenje interneta i gledanja televizije mogu veoma brzo razviti ovu vrstu ovisnosti. Kako se navodi u tekstu o mogućim učincima igranja igrica na djecu i adolescente (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010.) mogući upozoravajući znakovi su: konstantno produžavanje vremena igranja; razvoj tolerancije na podražaj; nemir i razdražljivost kad se igra prekine; nemoć kontroliranja igranja i prestajanja; prekid s ranije važnim aktivnostima; laganje o igranju; nastavljanje igranja usprkos zabranama; sukobi s roditeljima, prijateljima i školski problemi.

Istraživanja ukazuju i na povezanost između igranja nasilnih videoigrica i ispoljavanja agresivnosti kod djece i adolescenata (Jevtić i Savić, 2013.). To se pripisuje navikavanju djece na nasilje i razvoj neosjetljivosti na nasilje u stvarnom životu. To je pojava koja se, posebno kod djece i adolescenata, treba spriječiti, jer je nasilje, vršnjačko ali i svako drugo, sveprisutno u našem društvu. Djecu za problem nasilja treba upravo senzibilizirati. Važno je objasniti da proživljavanje nasilnih interakcija kroz igrice koje sadrže nasilne brutalne elemente, zlostavljanje, ubijanje i slično može dovesti do povećanja vjerovatnoće nasilnog reagovanja prema vršnjacima u školi, a da, s druge strane, postoje adekvatniji načini reagovanja koji ne uključuju nasilje.

Treba im, također, preporučiti i smanjenje vremena igranja i/ili prestanak igrica sa nasilnim sadržajima. To se može, umjesto zabranom, postići i preporukom interesantnih, dobno prilagođenih igrica koje nemaju nužno nasilan sadržaj a mogu biti korištene i u edukativne svrhe. Jedan od takvih primjera je igrica *Minecraft*, jedna vrsta digitalnih lego kockica od kojih se mogu graditi najrazličitije stvari, od drveta do gradova. Za ovu, nevjerovatno popularnu igricu, razvijen je softver *Minecraft EDU* (www.minecraftedu.com) namijenjen upravo korištenju u nastavnom procesu. Jer, ne trebamo zaboraviti, igranje

igrica ima i niz prednosti poput: povećanja kreativnosti i sposobnosti rješavanja problema, razvoj inteligencije i kreativnosti, poboljšanje koordinacija ruka-oko... Igrice mogu biti iskoristene i u svrhu učenja informatičkih vještina poput kodiranja i programiranja koje su danas izuzetno korisne. Na primjer, na web stranici <https://code.org/> mogu se naći sadržaji i praktične aktivnosti kako za djecu tako i nastavnike i roditelje o tome kako djeci kroz igrice i druge njima zanimljive sadržaje prenijeti osnove informatičkih vještina.

Dodatno, s obzirom na to koliko vremena djeca provode sjedeći u školi, a potom i sjedeći pred raznim ekranima, učenicima i učenicama neophodno je isticati važnost balansiranja vremena provedenog pred ekranom sa vremenom provedenim u prirodi i/ili fizičkoj aktivnosti. Ona po preporukama *Američke zdravstvene asocijacije* za djecu i adolescente treba trajati najmanje šezdeset minuta dnevno. Kroz razgovor o završnoj sceni iz animiranog filma *Poklon*, kada dječak izade vani na sunce da se igra sa svojim novim prijateljem i članom porodice, može se propitati kako djeca provode slobodno vrijeme? Kako provode vrijeme s roditeljima? Koje su im omiljene aktivnosti u prirodi? Da li se bave nekim sportom? Tako bi i oni sami mogli razmijeniti neke dobre ideje o tome kako provesti slobodno vrijeme na zdrav i kreativan način.

2. Različitosti kao vrijednost: osobe sa invaliditetom

Osobe s invaliditetom, prema definiciji Ujedinjenih naroda sadržanoj u *Konvenciji o pravima osoba sa invaliditetom*, najvažnijem međunarodnom pravnom dokumentu za zaštitu ove populacije, su one koji imaju dugotrajna tjelesna, mentalna, intelektualna ili osjetilna oštećenja, koja u međudjelovanju s različitim preprekama mogu sprečavati njihovo puno i učinkovito sudjelovanje u društvu na ravnopravnoj osnovi s drugima (Konvencija, 2006.).

U nastavi se mogu tematizirati ove prepreke, kako fizičke poput nemogućnosti djece koja koriste kolica za kretanje da pristupe školi ukoliko nisu izgrađene pristupne rampe i liftovi, tako i mentalne poput predrasuda i isključivanja, te načini njihovog prevazilaženja da bi djeca i uopšte osobe sa invaliditetom dobile mogućnost ravnopravnog sudjelovanja u društvu sa ostalima.

Kada je u pitanju već spomenuta ovisnost o videoigricama prema studiji rađenoj 2012. godine na posebnom riziku su djeca koja su stidljiva, društveno povučena i anksiozna, kao i djeca koja su depresivna, suočavaju se sa problemima u školi ili porodici, ili ih vršnjaci maltretiraju. Kao što psiholozi navode, ti problemi mogu uzrokovati da se takva djeca osjećaju kao da nemaju kontrolu nad svojim životima – igranje igrica daje im osjećaj moći i kontrole nad njihovim svijetom i okruženjem. Djeca koja u sebi skupljaju gnjev, češće nagnju igranju agresivnih video igrica. (Javna ustanova Dom Zdravlja Kanton Sarajevo, Nasilne videoigrice, web stranica: www.judzks.ba)

Možemo zamisliti da, iako to u animiranom filmu *Poklon* nije eksplicitno prikazano, glavni lik osjeća frustracije zbog toga što je različit od drugih, što se teže kreće i samo uz pomoć štaka, što ne može da učestvuje u nekim stvarima koje se njegovim vršnjacima podrazumijevaju, poput nogomet, utrkivanja i sl. Vrlo je moguće da se druga djeca, vani pa i u školi, prema njemu ponašaju baš onako kako je on prvobitno reagovao na poklon koji je dobio od mame, vidjevši da psić nema jednu nogu: odbacuju ga. Da li zbog toga provodi većinu vremena sam u sobi i u virtualnom svijetu?

Razgovor o njegovim zamišljenim osjećanjima sa učenicima i učenicama, može biti upotrijebljen za njihovu senzibilizaciju za potrebe i osjećanja osoba sa invaliditetom, učenje o korektnom neuvredljivom izražavanju, za otkrivanje predrasuda i stereotipa koje treba prevazilaziti...

Nakon odgledanog filma *Poklon* djecu kroz razgovor lako možemo dovesti do zaključka da to što je neko na prvi pogled jako različit od većine, po tome što ima invaliditet ili na neki drugi način odudara od ostale djece, ne znači da po nekim drugim karakteristikama ili osobinama koje su manje uočljive neposredno, ne može biti puno sličniji njima čak i od najboljih prijatelja i prijateljica. Možda vole istu igricu i mnogo znaju o njoj? Možda vole istu vrstu muzike? To nikada neće saznati ako kroz druženje i igru ne pruže priliku sebi da ih upoznaju. Ovakvim pristupom u učionici promovira se inkluzija, kao pokret i obrazovna politika koja promovira uvažavanje i poštivanje različitosti.

3. Materijalno i nematerijalno: životinja kao poklon?

Mama ulazi u sobu, pušta u nju sunčevu svjetlost i na nenametljiv način, poklonom bez šarenog papira i ukrasne vrpce, odvaja sina od videoigrice da bi ga ponukala na igranje van kuće sa novim vjernim prijateljem. Šta ona ovim zapravo uči svoje dijete? Vrlo lako možemo zamisliti i drugi scenarij u kojem mama ili tata dolaze sa najnovijim modelom iPhonea kojeg njihov sin silno želi. Vrlo lako možemo zamisliti i to da bi dječak njegove dobi, zbog uticaja medija i reklama, komercijalizacije svakodnevnog života, sigurno prije tražio od svojih roditelja iPhone, tablet ili neku sličnu spravu pomoću koje bi mogao biti s vršnjacima u virtuelnom svijetu, a da zapravo nikad stvarno ne bude s njima, no tronogog psa. Zašto je onda mama pažljivo odabrala baš ovakav poklon? U čemu je njegova vrijednost? Nekoliko je stvari kroz razgovor sa učenicima i učenicama ovdje bitno istaknuti i navesti ih da prepoznaju:

Poklon koji je mama donijela je poklon za koji nije morala potrošiti mnogo novaca i nije umotan u blještave papire i šarene vrpce. Svakako učenicima ovdje može biti interesantno razgovarati o tome šta sve jeste poklon i da li je poklon samo ono što drugima kupimo? Ili je to i nešto što sami napravimo? Ono što jedni drugima poklanjam, u porodici i van nje, a da je vrednije od materijalnih poklona i da se ne može kupiti jesu briga i pažnja, kvalitetno provedeno zajedničko vrijeme, igra i ljubav, ali i odanost i vjernost. Nisu li ovo osobine često pripisivane upravo psima? U jeku rasprava o psima latalicama koje ponekad ugrožavaju zdravlje ljudi, zbog toga što se društvo neadekvatno brine o njihovim potrebama, pa im je hladno, gladni su i pate ili su bolesni, zaboravljamo jednostavnu, nikad izlizanu i tako tačnu tvrdnju: Pas je čovjekov najbolji prijatelj. Upravo psi, ali i neke druge životinje, u stanju su dati sve nematerijalne gore pobrojane poklone, od odanosti i prijateljstva, do igre i kvalitetno provedenog zajedničkog vremena u šetnji. Zauzvrat traže brigu i odgovornost kojima, dovođenjem kućnog ljubimca ili više njih u porodicu, roditelji mogu naučiti svoje najmlađe.

Osnovce se prikazivanjem ovog filma može potaknuti i na razgovor o kućnim ljubimcima i uopšte životinjama koje su upoznali, vidjeli, sreli i njihovim pozitivnim iskustvima. Potom se može razgovarati i o tome da li živo biće, poput psa ili ptice može biti poklon? Poklanjam li jedni drugima ljude? Možda brata ili sekula roditelji metaforički poklanjavaju djeci, ali posjedovanje životinje naspram suživota sa njom kao živim bićem koje ima osjećanja, potrebe, pa i karakter, sasvim se sigurno razlikuju i bitno mijenjaju i odnos prema kućnim ljubimcima i živim bićima uopšte.

KORIŠTENI I PREPORUČENI IZVORI:

1. UN Konvencija o pravima osoba sa invaliditetom 2006. Dostupna na: Web stranica Ministarstva BiH za ljudska prava i izbjeglice www.mhrr.gov.ba
2. Bilić, Vesna, Damjan Gjukić i Giovanna Kirinić, Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente, Napredak, Vol.151 No.2 Travanj 2010. 195-213
3. Jevtić Ana i Milomirka Savić, Povezanost igranja nasilnih video-igrica i vršnjačkog nasilja kod adolescenata u Srbiji, Psihološka istraživanja, Vol. XVI 2 2013.
4. Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. New York: Oxford University Press.
5. Smjernice za školovanje djece s posebnim potrebama u srednjim školama u BiH, Udruženje "Društvo ujedinjenih građanskih akcija" 2013.
6. Institucija Ombudsmana za ljudska prava Bosne i Hercegovine, Specijalni izveštaj o stanju prava djece s posebnim potrebama/smetnjama u psihofizičkom razvoju, 2010. God
7. DeGrazia, David, prev. Edina Dmitrović, Prava životinja; Sarajevo : Šahinpašić, 2004.

PRATEĆI EDUKATIVNI MATERIJALI:

ZADACI I RADNI LISTOVI ZA UČENIKE I UČENICE

I. DRUGI I JA



Glavni likovi animiranog filma *Poklon* su dječak i pas. No, i pas, i dječak, po nečemu se razlikuju od većine. Šta je to što nam je svima isto, a šta nas čini različitima? Kako da budemo dobri prijatelji bez obzira na razlike i da nikad ne zaboravimo da ljudi volimo zbog onog kakvi su u duši, a ne zbog njihovih naočala, garderobe, visine ili težine?

Ovo sam ja!

Ja se zovem _____ i imam _____ godina.

Neke stvari radim dobro, neke lošije:

Znam dobro _____.

Ne ide mi od ruke _____.

Ovo je dječak iz filma!

Šta misliš koliko ima godina? Zaokruži!

7

8

9

10

više od 10

Autor filma dječaku je dao ime Jake (čita se: Džejk). Ti mu, također, možeš dati ime koje se tebi sviđa.

Naprimjer: _____.

U čemu smo добри?

U čemu je ovaj dječak jako dobar?
A u čemu si ti dobra/dobar?

Oboji kružić ako misliš da je u tome dobar dječak iz filma.

Oboji kvadratić ako si u tim radnjama, ti dobar/dobra!



U čemu se ovaj dječak razlikuje od većine svojih vršnjaka?

On nema jednu _____.

U kojem trenutku filma to saznajemo?

na početku u sredini na kraju

Važno je znati!

Osobe koje nemaju jednu ili obje ruke ili noge ili ih imaju, ali se, iz razloga bolesti, ne mogu kretati samostalno, već pomoću posebnih kolica ili štaka, nazivaju se invalidi ili osobe sa invaliditetom.

U osobe sa invaliditetom ubrajamo i osobe sa oštećenjem sluha, slijepe i slabovidne osobe...

Riječ može da boli!

Riječ invalid nije nepristojna riječ, ali je neki ljudi koriste kao pogrdnu riječ, kada se nekome žele narugati.

Zamislimo da tvoj prijatelj ima loš dan i kako loše dodaje loptu, a uz to, kad god je zapucao na koš, promašio je. Kako ćeš se našaliti s njim:



Zapamti da cilj šale nije uvrijediti drugačije od sebe, već ih nasmijati.

Prvom «šalom» uvrijedit ćes Jana koji zaista hoda uz pomoć štake i nije neki košarkaš, ali odlično programira, snima vlog kojeg prate vršnjaci iz cijele regije i sa svojih 10 godina pravi savršene slike tehnikom ulja na platnu!

Drugom „šalom“ uvrijedit ćes Aminu koja košarku trenira od pete godine i dala je troki više nego svi dječaci iz tvog razreda zajedno!

Uvijek se šali tako da nikog ne uvrijediš, a ponekog i nasmiješ. To nije uvijek lako. Zato ćemo ti pomoći sa nekoliko prijedloga, a ti nastavi niz:

Danas igraš košarke kao zaljubljen stogodišnjak!

Danas si u formi kao kornjača sa Galapagosa!

Krećeš se kao regal moje pranane!

Danas skačeš kao ljenjivac!

Nosiš loptu kao vruć krompir!

I za kraj: probaj šale uvijek isprobati prvo na sebi. Onaj ko se zna našaliti na svoj račun, rijetko ima zle namjere. I tada, šala mora biti primjerena. Kada kažeš: «Danas sam dao manje koševa nego što zmija ima nogu», sigurno ćes opustiti atmosferu u društvu i pokazati kako se možemo šaliti, da se niko ne uvrijedi. Osim ako poznajete kakvog zaljubljenog stogodišnjaka, on bi vam možda mogao zamjeriti, zaljubljene duše su pokatkad osjetljive :)

Voli li se srcem ili nogom?

Sa dječakom iz filma sigurno bi mogao/mogla satima igrati Minecrafta ili Fife. Ili predlažeš neku drugu igricu—napiši svojih top 3:

1. _____ 2. _____ 3. _____

No, sa njim se ne bi mogao/mogla utrkivati do škole ili igrati Između dvije vatre.

To ne znači da ne biste bili sjajni prijatelji, jer sve što je za prijateljstvo važno, važno je jer imamo srce, a ne jer imamo obje zdrave noge.

Precrtaj ili podvuci tri osobine koje su, po tvom mišljenju, najvrednije za prijateljstvo.

iskrenost	visina	škrrost	darežljivost
čuvanje tajni	duga kosa	odanost	plave oči

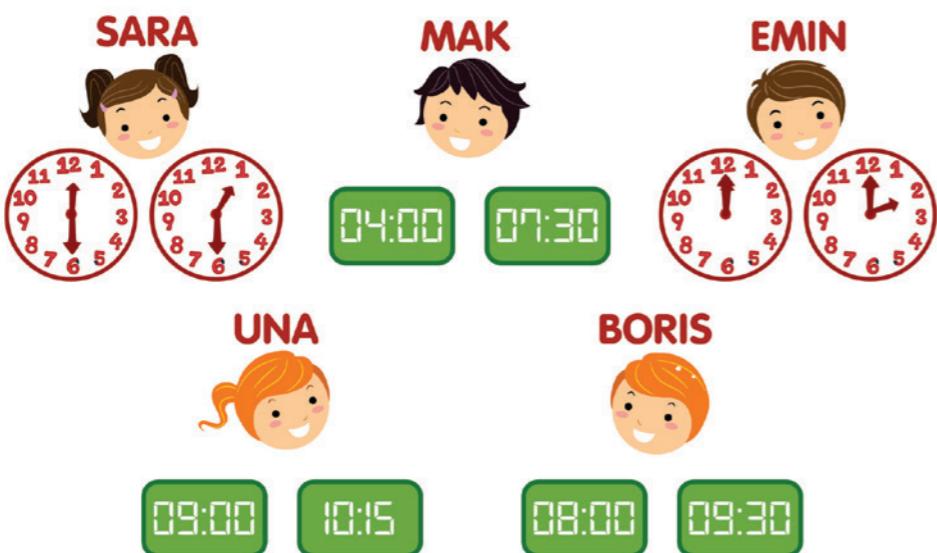
Za razmišljanje!

Osobe sa invaliditetom u posljednje vrijeme često nazivamo i osobama sa posebnim potrebama. Šta misliš o tom terminu? Šta su to potrebe? Misliš li da su potrebe dječaka iz filma i tebe i tvoje sestre, zapravo, iste? I on treba odmor, igru, hranu, san, baš kao i ti, zar ne? Razgovarajte o tome na času odjeljenske zajednice!

II. MOJE SLOBODNO VRIJEME



Dječak iz animiranog filma *Poklon* provodi svoje slobodno vrijeme igrajući igricu na igračkoj konzoli. Jako je koncentrisan na igru i ne primjećuje da je mama došla kući. Ne pozdravlja je. Vani je prekrasan, sunčan dan, ali on je spustio roletne da sunčeve zrake ne bi ometale njegovu igru. Kada mu mama donese neobičan poklon u kutiji, njegovu pažnju napokon sa igrice odvlači preslatki psić. Šta tebi odvlači pažnju? Čime se baviš kada nisi u školi? Koliko vremena provodiš sa prijateljima i porodicom? Kako se igramo vani, kako za kišnih dana? Šta je sve odmor?



Vrijeme za tehnologiju!

Važno je biti umjeren i ne provoditi previše vremena pred monitorom ili televizorom. To ne znači da ne možete nikako igrati igrice, ali svakako znači da ne smijete to raditi više od 2–3 sata u danu.

Ova djeca napravili su svoje rasporede. Samo jedno dijete proveđe za računaram duže od tri sata.

Zaokruži ga i upiši njegovo/njeno ime ovdje: _____!

Kad je dan sunčan...

Pravila igre žmire ili žmurke znaju gotovo svi. No, znate li za igru naopake žmire ili sardine? U njoj žmiri cijela grupa djece, a samo jedan igrač ili jedna igračica se skriva. Pošto su izbrojali do dogovorenog broja, svi igrači kreću u isto vrijeme tražiti dijete koje se skrilo. Ko ga prvi nađe, pridružuje mu se tih, bez riječi, pazeći da ga ostali ne vide. To isto rade i svi drugi igrači, pridružujući se i stalno uvećavajući grupu skrivenih na jednom mjestu. Naravno, prilično je teško kako se grupa uvećava ostati miran i tih, pa se igra obično završava urnebesnim smijehom, a u novoj se prvo skriva ono dijete koje je prvo pronašlo skrivenog u prošloj partiji.



Kad je dan kišan...

Dok vani kiši, kući sa porodicom i prijateljima možeš igrati društvenih igara. Dopuni imena nekih od poznatijih društvenih igara. Izaberite jednu, pa drugu/drugarici iz klupe ili učiteljici/učitelju objasni njena pravila!

M _ MO _ I

ČOV _ EČ _ _ E LJ _ TI S _

_ ONO _ OL

D _ M _ NE

MI _ A _ O

Spoji opis sa imenom popularne igračke!

skakućem gore-dolje, privezan sam za tanko uže

lego

izgledam kao tanjur, letim daleko kad me bacиш
jakim trzajem zglobo ruke

hula-hop

od mojih šarenih kockica možeš sagraditi cijeli grad

frizbi

stavi me oko struka, vrti kukovima i okreći me

yo-yo

IGRAĆA KONZOLA je zajednički naziv za sve tehnološke uređaje koje služe za igranje interaktivnih igrica.

Najpoznatije su: **Playstation**

X-box

Wii

Spoji kontrolore sa nazivima konzola!



Tvorac *Playstationa* je kompanija *Sony* iz Japana, japanska je i kompanija *Nintendo* koja je izumila konzolu *WII*, dok je *X-Box* proizvod američke kompanije *Microsoft*.

Pronađi na karti svijeta Japan i Sjedinjene Američke Države!

Istraži:

Japan:

Izlazi na okean: _____

Nalazi se na kontinentu: _____ Najveći otok: _____

SAD:

Kontinent: _____ Na sjeveru graniči sa: _____

Glavni grad: _____

III. LJUDI I ŽIVOTINJE



Jedni kažu da je knjiga najbolji čovjekov prijatelj. Drugi kažu da je to pas. Dječak iz filma rekao bi da je to djojstik – sve do onog trenutka kada mu je mama donijela psa na poklon. I ne bilo kakvog, već psa koji je toliko nalik njemu, da ga je dječak, vidjevši da nema šapu, grubo bacio na pod i odgurnuo nogom. Pas je bio uporan, želio je da se igra sa svojim prijateljem i pridobio je njegovu pažnju. Djeca i psi oduvijek se druže, kako u životu, tako i na crticiima i u knjigama. Upoznajte neke slavne pse! Saznajte kako se brinuti o psu, ali i kako se pas može brinuti o tebi. Da li smijemo potezati psa za uši i rep samo zato jer ne zna govoriti, pa nas neće reći mami i tati? Imaju li i životinje svoja prava i šta kada ih prekršimo?

Ime za psa!

Smisli ime psiću iz filma *Poklon*. Koji su tvoji prijedlozi:

Ako je ženka: _____

Ako je mužjak: _____

Svjetski dan životinja!

Svugdje u svijetu 4. 10. obilježava se Svjetski dan životinja! Na taj dan se podsjetimo da i životinje imaju svoje pravo na život, slobodu, hranu, brigu...

Slavni psi iz filmova, stripova i knjiga!

Da li si čuo/čula za neke od ovih pasa? Koji ti je naročito drag?

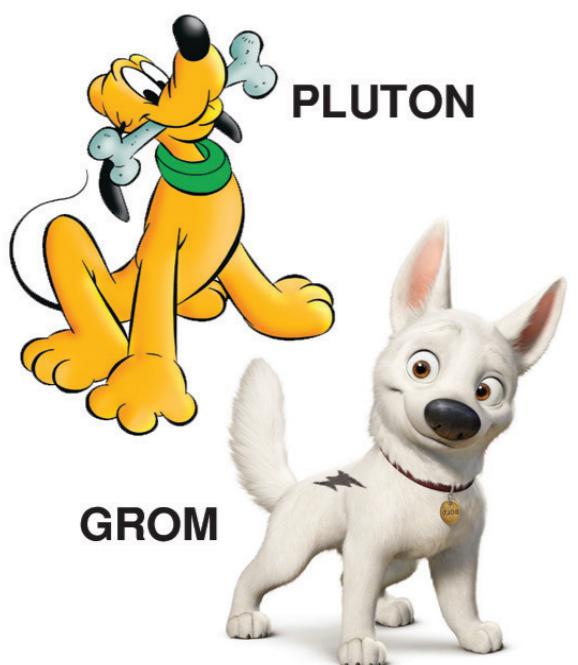
INSPEKTOR REX



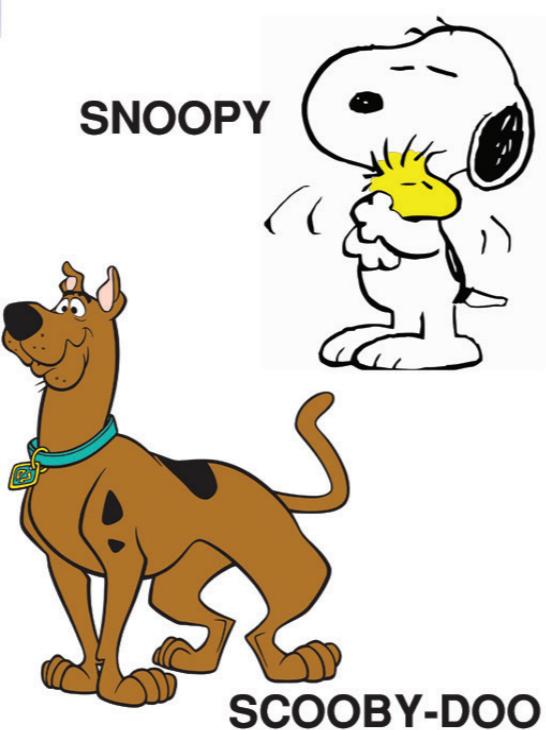
LESSIE



PLUTON



GROM



SNOOPY



SCOOBY-DOO

Upoznaj neke rase pasa!

Na slikama su bigl, bokser, mops i engleski baset.

Navedi neke rase za koje znaš:



Rasa nije važna!

Mogu vam pudlice biti slatke sa svojim kovrdžicama, možete voljeti umiljate i dobrodušne zlatne retrivere, ali imajte uvijek na umu da rasa psa nije važna i da su jednako vrijedni rasni psi, kao i mješanci i psi sa ulice. Mnogi ljudi imaju pravilo da se živo biće ne smije kupovati, niti prodavati, te psiće poklanjaju ili ih udomljavaju sa ulice.

Odgovornost – šta je to?

Jednom kada nabavite psa, nemojte zaboraviti da je on od tog trena zauvijek vaša briga i vaša odgovornost! Ne smijete ga nikada udarati, vući za uši i rep, naprotiv, kad god želi, mazite ga i pružajte mu ljubav.



Oboji zvjezdice pored stvari koje vaš pas treba svaki dan.
Oboji srce pored stvari koje vaš pas treba povremeno.

SVJEŽA HRANA I VODA



ODLAZAK VETERINARU



ŠETNJA



KUPANJE I ČETKANJE



ŠIŠANJE (ZA DUGOGLAKE PSE)



IGRA



IV. JA I MOJA PORODICA



U animiranom filmu *Poklon*, pored dječaka, susrećemo i njegovu mamu. Možda dječak ima i oca, brata ili sestru, a možda i ne. Porodicu ne moraju uvijek činiti mama, tata, braco i seka kao u reklamama za banke ili deterdžente. Šta radi dječakova mama? Zauzeta je poslom, čim uđe u kuću, odlazi na sprat obaviti poslovni razgovor. Rade li tvoji roditelji? Čime se bave? Da li roditelji koji imaju poslove manje brinu o svojoj djeci od nezaposlenih roditelja? Da li je neobičan tata s kuhačom u ruci? Da li je neobična mama direktorica firme? Treba li tata zaradivati više od mame? Čime su vas roditelji zadnji put obradovali kao mama iz filma dječaka? A vi njih?

Lična karta moje mame

Ime: _____

Ime: _____

Nadimak: _____

Nadimak: _____

Zanimanje: _____

Zanimanje: _____

Radi u: _____

Radi u: _____

Ima _____ godina.

Ima _____ godina.

Boja kose: _____

Boja kose: _____

Boja očiju: _____

Boja očiju: _____

Lična karta mog tate

Mada mnogo radi, mama dječaka iz filma *Poklon* brine o svom sinu. Mogla je po povratku s posla, na brzinu kupiti skupi novi džoystik, ali je poklon pažljivo tražila kako bi našla:

- nekoga ko će dječaka odvojiti od računara
- nekoga ko će dječaku biti prijatelj, bez obzira na njegove nedostatke
- nekoga ko će biti isti kao on

Kakav je pas kojeg je mama pronašla?

Opiši njega i njegovo ponašanje u pet rečenica:

Porodice su različite!



NEKE PORODICE IMAJU
VIŠE DJECE.



NEKE PORODICE IMAJU
SAMO JEDNO DIJETE.



NEKE PORODICE
NEMAJU DJECE.



NEKE PORODICE ĆINE
DJECA I SAMO MAMA.



NEKE PORODICE ĆINE
SAMO TATA I DIJETE.



NEKE PORODICE
NE ŽIVE SKUPA.

Ne postoje muška ili ženska zanimanja!

Muškarac koji radi u policiji je **policajac**. Žena koja radi u policiji je **policajka**.

Muškarac koji predaje u školi je **učitelj** ili **nastavnik**.

Žena koja predaje u školi je _____ ili _____.

Muškarac koji liječi bolesnu djecu je _____.

Žena koja liječi bolesnu djecu je **pedijatrica**.

Muškarac koji uslužuje goste u kafiću i restoranu je **konobar**.

Žena koja uslužuje goste u kafiću i restoranu je _____.

Pazi da uvijek koristiš oblik u ženskom rodu za zanimanja kojim se bave žene! Kao što nikad ne bismo rekli za muškarca da je kuharica, ne trebamo ni za ženu reći da je ljekar, već ljekarka!

Pogledaj ove ilustracije. Primjećuješ li šta neobično u odgovorima djece?



Kada bi mama ili tata, usred sedmice dobili sloboden, dan, kako bi volio/voljela da ga iskoristite? Pokraj rečenica napiši brojeve od 1 do 5, tako da je broj 1 označena radnja koju bi s roditeljima najradije radila/radio, a brojem 5 ona koja ti je najmanje draga.

- ___ odlazak na bazen
- ___ gledanje filma uz kokice
- ___ šetnja
- ___ zajednička vožnja bicikla
- ___ pravljenje palačinki

V. POKLONI



Svi imamo želje. I dječak iz filma sigurno je želio psa – vidimo to po ozarenom izrazu njegovog lica. Bio je jako sretan kad je izvadio psića iz kutije, sve dok nije video da pas ima tri šape. Šta ti želiš? Kada dobijamo poklone? Moramo li uvijek imati povod da nekog obradujemo? Koje su četiri čarobne riječi? Mogu li se poklanjati živa bića? Neki su pokloni skupi, neki besplatni. Može li se sve kupiti? Koliko košta osmijeh? Ko su volonterke i volonteri, a šta je humanitarni rad?

Napiši omiljene poklone koje si dobila/dobio za:

Ovu novu godinu: _____

Prošli rođendan: _____

Neki drugi praznik: _____



Dječak iz filma na poklon je dobio živo biće: psa! Neka živa bića možemo poklanjati: kućne ljubimce (odgovornim osobama koje će se sigurno brinuti o njima) ili sobno bilje i cvijeće. No, koja se živa bića ne poklanjaju? Djeca, naravno, ali i neke divlje životinje.

Zamisli izraz lica osobe kojoj si za rođendan poklonio slona! U kakvom bi se paketu krio? Nađi i zaokruži!

Upiši čarobne riječi u oblačiće!



Neki pokloni se kupuju, ali neki su sasvim besplatni i možeš ih poklanjati svaki dan:

- lijepa riječ
- osmijeh
- cvijeće sa livade ispred zgrade
- crtež za mamu ili tatu
- ručno izrađena čestitka
- pjesmica

Poklon zovemo još i dar. Riječi poput ovih imaju isto značenje, ali su različite i zovu se sinonimi. Spoji i ostale sinonime!

sprat	čilim
sveska	žlica
hlače	teka
tepih	kat
kašika	pantole

Osoba koja radi bez materijalne naknade (novca) već samo iz želje da pomogne nekoj osobi ili ideji zove se **volonter ili volonterka**.

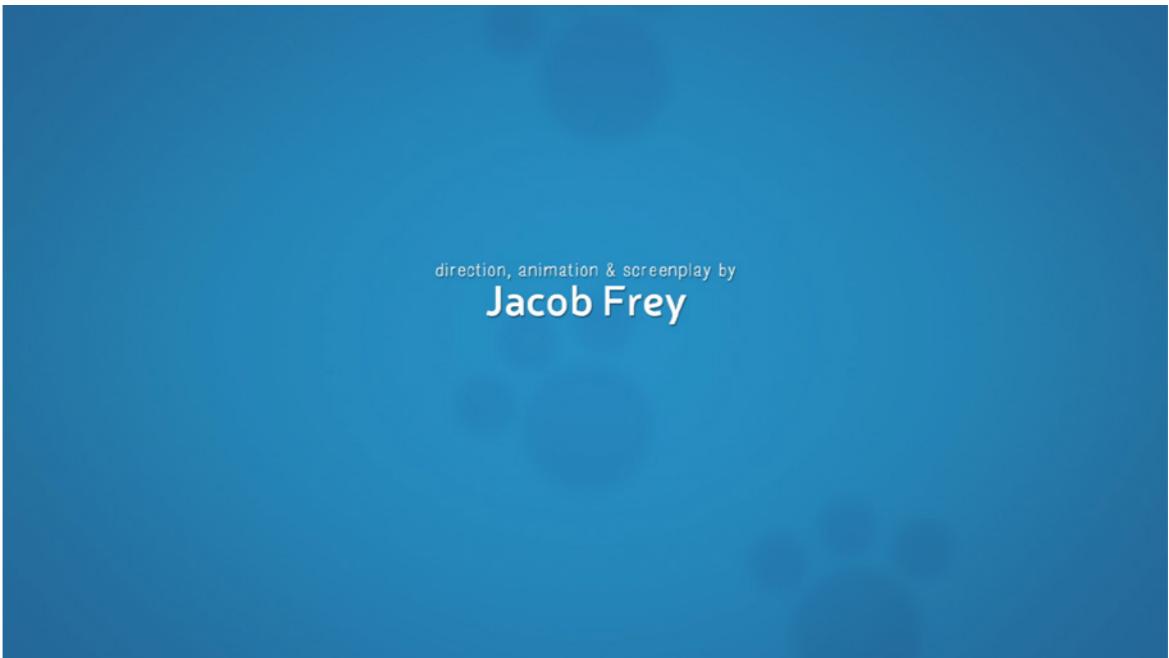
I ti i tvoje drugarice i drugari mogli biste, volonterski, pomoći zajednici u kojoj živate:

- očistiti školsko dvorište
- jedne nedjelje pomagati starijima da kese sa pijace ili iz trgovine odnesu kući
- organizovati u dogовору са школом вježбе чitanja i pisanja за mlađe učenike

Smisli još neki rad za dobrobit zajednice:

Pitaj odrasle šta znači **humanitarni** rad. Razgovarajte o tome na času odjeljenske zajednice!

VI. PET MINUTA.



Animirani film *Poklon* traje 5 minuta. Koliko traje školski odmor? A školski čas? Koliko ste minuta posvetili priči o ovom filmu? Često se kaže kako je malo ponekad mnogo. U kratkoj formi često se kaže puno. Kratki filmovi poput ovog ispričaju veliku priču. Nije dobra pis-mena vježba ona napisana na četiri strane zadaćnice ako u njoj ima mnogo riječi, a malo smisla.

Nakon završetka samog filma, emituje se odjavna špica na kojoj saznajemo sve podatke o filmu: ko je radio animaciju, ko scenarij, ko režiju...

Autor ovog filma je Jakob Frey.

Probaj sazнати имена глумача и глумице, режисерки и режисера филмова које волиш. У анимираним филмовима глумце и глумице не видимо, али их чујемо, јер они анимираним јунакинјама и јунацима посуде своје гласове. То се зове синхронизација.

Da nađeš податке о омиленим филмовима, помоћи ће ти интернетске странице попут www.imdb.com.

Мој омилjeni анимирани фilm (crtić):

Originalni naziv: _____

Naziv на нашем језику: _____

Animacija: _____ Scenarij: _____

Režija: _____ Godina: _____

Moj omiljeniigrani film:

Originalni naziv: _____

Naziv na našem jeziku: _____

Glavni glumci: _____ Scenarij: _____

Režija: _____ Godina: _____

Šta mogu u manje od 5 minuta!

Podvuci rečenice crvenom bojom ako ti za navedene radnje treba manje od 5 minuta!

- doći od kuće do škole
- pročitati pjesmu od šest stihova
- potpisati se
- popiti čašu soka
- naslavati se
- pogledati dugometražniigrani film
- pojesti jabuku
- nacrtati portet drugarice iz klupe
- pročitati roman
- nacrtati srce

Ponekad se u malo riječi kaže mnogo. Često pjesme u samo nekoliko stihova kažu što cijeli romani na stotine stranica.

Ova pjesmica pisca za djecu Josipa Ivankovića ima samo dva stiha i govori o ljubavi:

LJUBAV LJUDE VEŽE
DA SE NE RAZBJEŽE.

Sviđa li ti se?

Probaj napisati pjesmu od četiri stiha o prijateljstvu dječaka iz filma i njegovog psa:

Pitanje za kraj: Da li ste se dobro zabavljali gledajući film i rješavajući ove zadatke? Oboji lice koje prikazuje tvoje osjećaje!



FILM VARIČELE : INFORMACIJE I SMJERNICE ZA KORIŠTENJE

Varičele, film Viktora Kosakovskog, svojevrstan je poklon *Pravo Ljudski* tima nastavnicima i nastavnicama i učenicima i učenicama osnovnih škola. Odabran je kao estetski izuzetno vrijedno filmsko dokumentarno ostvarenje, o djeci i za djecu, koje pruža mnogo mogućnosti za upotrebu u nastavi. S obzirom na dužinu njegovog trajanja, preporučuje se za prikazivanje djeci od trećeg razreda osnovne škole.

Varičele

Victor Kossakovsky / Norveška / Danska / Švedska/ Rusija/ 2015, kolor, 25'

O filmu

Sedmogodišnja Polina i njena starija sestra Nastya, koja ima 12 godina, žive balet. Obje se obrazuju u *Plesnoj akademiji Borisa Eifmana* u hladnom Sankt Peterburgu. U momentu snimanja iščekuju ocjene koje će pokazati jesu li bile dovoljno dobre da bi nastavile školovanje u ovoj instituciji i naredne godine. Nastya, sa puno ljubavi vodi mlađu sestruru kroz cijeli proces. No, u međuvremenu i ona mora da se nosi sa visokim zahtjevima koje pred svoje učenike i učenice Akademija postavlja.

O redatelju

Victor Kossakovsky rođen je 1961. godine u Rusiji. Započeo je karijeru u filmskoj industriji 1978. godine u tadašnjem Lenjingradu, u studiju dokumentarnih filmova, kao pomoćnik kamermana, pomoćnik redatelja i urednik. Diplomirao je 1988. godine na *Višoj školi za filmske scenariste i redatelje* u Moskvi. Njegovi filmovi su osvojili preko stotinu priznanja i nagrada. Trenutno radi na novom dugometražnom filmu *Braća nesna*. Za film *Varičele* kaže *Želio sam snimiti ljepotu u njenom najdubljem smislu i podijeliti je sa djecom... Neobično je ovo što će reći, ali ove dvije djevojčice su mi, kroz svoj razgovor o tome zašto plešu, pomogle da odgovorim na najvažnije pitanje u svom životu, zašto snimam filmove?*

Teme filma i korištenje filma *Varičele* u nastavi

Ovaj film, izuzetna je, poetična priča o ustrajnosti, uspjehu i njegovoij cijeni, o ljubavi između dvije sestre, njihovoj strasti prema plesu i sestrinskoj podršci. Redatelj Viktor Kosakovski u estetski upečatljivom filmu insistira na pripovijedanju slikom i djelomično animacijom. Dijalog se, kao sredstvo pripovijedanja i prenošenja informacija, koristi vrlo malo. Neki od prizora u filmu su mirni, sa gotovo bolnički sterilnom atmosferom, dok su drugi puni života, humora, topline, i taj kontrast filmu daje posebnu dinamiku. Tuga zbog cijene koju treba platiti za uspjeh, za ostvarenje snova, bol koju uzrokuje prevazilaženje ograničenja vlastitog tijela ali i sreća užitka u plesu, u pokretu, smjenjuju se pred našim očima, dok zajedno sa Nastyom i Polinom iščekujemo rezultate i priželjkujemo da ih teški rad i trud koji su uložile dovedu do ispunjenja njihovih želja. *Varičele* je film o strasti i uspjehu kao i nježnoj povezanosti između sestara koje dijele san.

Film portretira sestre koje su vršnjakinje učenicima i učenicama osnovne škole, zbog čega je identifikacija sa njima jača i utoliko je lakši i proces internalizacije znanja koja se žele prenijeti. Ovisno od zrelosti učenika u razredu, može se prikazivati učenicima već od trećeg razreda. U obrazovnom procesu nižih ali i viših razreda osnovne škole film *Varičele* može biti korišten u nastavi bosanskog/hrvatskog/srpskog jezika, jedinicama medijske kulture kao estetsko-umjetničko ostvarenje koje na interesantan i djeci možda nov i neobičan način kombinira film i animaciju. Također, može biti korišten u nastavnim jedinicama koje

tematiziraju tijelo, sport i umjetnost. Na časovima odjeljenske zajednice može se koristiti za poticanje učenika i učenica na razgovor o trudu i uspjehu, posvećenosti, upornosti, kao i za tematiziranje interesa i hobija učenika. Na dalje, koristan je poticaj i za otvaranje tema važnih za zdravo odrastanje poput pritiska i straha od rezultata ocjenjivanja, straha od neuspjeha...

Pleši otvorene duše kaže Nastya Polini kada ova posumnja u svoje mogućnosti. Te male riječi ohrabrenja i jednostavan odgovor na pitanje *Zašto plešeš?* kojim film završava, poruka je vrijedna prenošenja učenicima i učenicama:

Činite ono što vas čini sretnima i radite to otvorene duše.

ZUMIĆI UČE KROZ FILM:

Interaktivna edukacija putem audio-vizualnih sadržaja za osnovne škole

IZDAVAČ

Kumjana Novakova, Udruženje građana i građanki Pravo Ljudski

UREDNUICA

Alina Trkulja

AUTORICE

Alina Trkulja

Lamija Begagić

AUTORSKI PRILOZI

Emina Valjevčić

Kumjana Novakova

LEKTURA

Lamija Begagić

SELEKCIJA FILMOVA

Kumjana Novakova

PREVOD I TITLANJE FILMOVA

Farah Hasanbegović

DVD AUTHORING

Farah Hasanbegović

LIKOVNO OBLIKOVANJE AUTORSKIH PRILOGA

Adnan Dervišević

GRAFIČKI DIZAJN

Amir Berbić

ŠTAMPA

ARCH DESIGN d.o.o.

TIRAŽ

300 primjeraka

Projekat Promocija aktivizma i podizanje svijesti o ljudskim pravima kroz film je podržan od strane Nacionalne Fondacije za Demokratiju.

PROJEKTNA KOORDINATORICA

Elma Selman

Dijelite dalje—možete umnožavati i redistribuirati materijal u bilo kojem mediju ili formatu, pod slijedećim uslovima:
Imenovanje—Morate adekvatno navesti autorice, uvrstiti link na licencu i naznačiti eventualne izmjene. Možete to učiniti na bilo koji razuman način, ali ne smijete sugerirati da davatelj licence izravno podupire Vas ili Vaše korištenje djela.
Nekomercijalno—Ne smijete koristiti materijal u komercijalne svrhe.

Bez prerada—Ako remiksirate, mijenjate ili prerađujete materijal, ne smijete distribuirati taj prerađeni materijal.

