



"Lapsi voi kokea tasapainoista kehitystä vain, jos hänen älykkyytensä rationaalisuus ja herkkä älykkyys kehittyvät sopusoinnussa ja toisiaan täydentävästi."
Koulutaiteen ja kulttuurin suunnitelma, Koulutusdokumentaation keskus, 2001

Kysy elokuvasta / Koulutustoiminta

Elokuvan löytäminen lasten kanssa on ainutlaatuinen kokemus; hauskaa, sen avulla voit työskennellä kaikkien kouluohjelmien kohdennettujen taitojen parissa luokassa ja kehittää niitä useita kykyjä. Kyky ymmärtää ja tehdä itsensä ymmärretyksi, luoda mielikuvia, tarkkailla, luokitella, keksiä, kommunikoida muiden kanssa tai jopa ilmaista itseäsi liikkeen kautta, herkkä rytmii- ja äänimaailmalle. Elokuvat myös kutsuvat lapsia tunnistamaan tunteitaan ja ymmärtämään muiden tunteita. Tietyt kysymykset ovat yhteisiä jokaiselle elokuvalle; joskus käy ilmi aikuisille, ne eivät välttämättä ole luonnollisia ja jokainen katselu lasten kanssa tulee olemaan mahdollisuus esittää kysymyksiä, joista tulee refleksejä kriittisen ajattelun harjoittamiseen ja makuaistin kehittämiseen.

Monet toiminnot ovat myös yhteisiä jokaiselle elokuvalle. "Työkalulaatikko" tarjoaa luettelon toiminnoista, jotka palvelevat kaikkia peruskoulun oppitunteja.

ranskaa (ja tai vieraita kieliä)

Pyörät	1	2	3
	Ymmärtää ja saada ihmiset ymmärtämään		
	1	2	3
	Tunnista kirjoittaja ja tuotantotiimi Skenaario, ohjaus, animaatio, musiikki...		
	1	2	3
	Aivoriihi Mitä oppilaat säilyttivät, mitä he ymmärsivät tai eivät ymmärtäneet, mitä he tunsivat...		
	1	2	3
	Kerro tarina suullisesti tai kirjallisesti Muutamalla lauseella sitten yhdellä lauseella mahdollisimman lyhyesti.		
	1	2	3
	Tunnista, nimeä (sanasto) ja kuvaile elokuvan elementit Esiheet, paikat, muodot, värit, äänet... Kuvaile hahmoja (muotokuva) ja heidän rooliaan elokuvassa.		
	1	2	3
	Mahdollisuus muistaa elokuva Muutama päivä katselun jälkeen. (musiikkilaajennus: muista kohtaukset musiikkilisten otteiden avulla).		
	1	2	3
	Tunnista kohteiden väliset suhteet ja sijainnit Paikan adverbis, tuolla, alla, sisällä... Suullinen ja/tai kirjallinen (kuvataiteen laajennukset).		
	1	2	3
	Tunnista, nimeä ja kuvaile hahmojen toiminta Tee luettelo verbeistä, jotka kuvaavat toimia.		
	1	2	3
	Erota fiktiota ja todellisuus Onko se fiktiota, tarinaa, todellisuuden inspiroima konteksti? Onko tämä unta? Onko tämä uskottavaa?		
	1	2	3
	Tunnista elokuvan keskeiset elementit Hahmot, esineet, joita tarvitaan elokuvan ymmärtämiseen.		
	1	2	3
	Tunnista kohtaukset, elokuvan avainhetket Kuinka monta kohtausta? miksi tämä on tärkeä hetki?		
	1	2	3
	Tunnista indikaattorit, ajalliset ja alueelliset vertailuarvot. Milloin? Kuinka kauan? Tai? Hahmojen sijainti avaruudessa.		
	1	2	3
	Muuta näkökulmaa Kerro tarina useiden henkilöiden näkökulmasta.		
	1	2	3
	Elokuvan ja todellisen maailman vertailu Esine todellisuudessa (5 aistia) ja elokuvassa (elävän maailman laajennus).		
	1	2	3
	Kuvaile hahmoa elokuvasta Fyysisesti ja henkisesti.		
	1	2	3
	Kuvaile elokuvan tunnelmaa Mikä on tunnelma, ilmapiiri?		
	1	2	3
	Luokittele elokuvat (visuaaliset universumit, tarinat jne.) Useiden elokuvien katselun jälkeen.		
	1	2	3
	Tunnista tarinan aika ja paikka historiallinen, ajaton, kuvitteellinen?		
	1	2	3
	Tunnista elokuvan viesti Keskusteluja ja pieniä filosofisia työpajoja.		
	1	2	3
	Ymmärtää elokuvan tekijän tarkoituksen Kirjoittajan hallitseva tarkoitus ja hänen pääargumenttinsa.		
	1	2	3
	Vertaa useita elokuvia Genret, visuaaliset ja ääniversumit, kerronnan muodot, puhehahmot, hahmot, elokuvan rytmii...		
	1	2	3
	Keskustelua siitä, mitä lapset katsovat koulun ulkopuolella Suosikki elokuvat? Sarjat, pitkät elokuvat, dokumentit, tv-ohjelmat...		
	Luo yksitellen tai kollektiivisesti		
	1	2	3
	Kuvittele uusi otsikko Vertaa tarjolla olevia nimikkeitä ja perustelee valinta (muovitaiteen laajennus: elokuvajulistet).		
	1	2	3
	Kuvittele elokuvan dialogeja Lue sitten elokuvaa katsoessa.		
	1	2	3
	Tee kirja elokuvan kuvista (lapsiset kertajat) Selitä kertojen valinta: kerro ensimmäisessä tai kolmannessa persoonassa, nykyisyydessä tai menneisyydessä...		
	1	2	3
	Luo elokuvan kuvakäsikirjoitus elokuvan materiaalista Lisää kuvateksti. Määritä kameran liikkeet 912-vuotiaille (kuvataiteen laajennus).		
	1	2	3
	Luo uusi hahmo Hahmo, joka löytäisi paikkansa historiassa. Ihminen, eläin, esine tai abstraktio... (personifikaatio).		
	1	2	3
	Kuvittele alku ja loppu Alku ennen elokuvaa, uusi loppu tai elokuvan jatko. Kaksi eri loppua...		
	1	2	3
	Vaihda elokuvan hetkeä tai elementtiä ja kuvittele uusi tarina kalvon avainelementti tai toissijainen elementti. Mitä jos jokin eloton asia elokuvassa herää henkiin?		
	1	2	3
	Luo elokuvan aikajana uudelleen Epäselvistä lauseista (muovitaiteen laajennus elokuvan kuvilla).		
	Ilmaise mielipiteitäsi ja tunteitasi		
	1	2	3
	Ilmaise henkilökohtainen mielipiteesi elokuvasta Näkökulmat, affiniteetit. Puolusta mielipiteesi. Miksi rakastan vähän, paljon, intohimoisesti...?		
	1	2	3
	Vertaa henkilökohtaisiin kokemuksiin Muistuttkaa elokuva henkilökohtaisia kokemuksia?		
	1	2	3
	Tunnista tunteesi ja ymmärrä muiden tunteita Tunnista ja ilmaise tunteesi. Luokahuoneen dialogi. Katso tunteiden sanasto.		

Muoviset taiteet

Pyörät	1	2	3
	Tunnista itsesi ja ole herkkä taiteille		
	1	2	3
	Analysoi elokuvan visuaalisia maailmoja Taiteen historia, taiteelliset liikkeet... Erlaisten taiteellisten ilmaisujen löytäminen ja vertailu.		
	1	2	3
	Vertaa muihin edustusmuotoihin Omena esimerkiksi taidehistoriassa (taiteellinen ilmaisu maailmankuvana).		
	1	2	3
	Tunnista viittaukset Vertaa elokuvallisiin, kirjallisiin, kuvallisiin teoksiin...		
	Kokeile ja luo		
	1	2	3
	Tee suunnitelma sisustuksesta, edusta tilaa Pääelementit, hahmojen matkat...		
	1	2	3
	Edustaa hahmoa tai esinettä Vertaile sitten piirustuksessa ja tilavuudessa (muovaussavi).		
	1	2	3
	Kokeile kehystystä Kameran kanssa. Lähikuva, kameran ulkopuolella... Katso tiedosto: elokuvasanakirja.		
	1	2	3
	Tee luokassa elokuva tai animaatio Kamera (stop motion), videokamera tai tabletti. Tee taumatrooppi tai lehtiokirja.		
	1	2	3
	Luo tarina (ennen elokuvan katsomista) Kuvittele tarina, joka perustuu 2 tai 3 elokuvan kuvaan, ja piirrä sitten puuttuvat kuvat.		
	1	2	3
	Luo elokuvajulistet Elementtien valinta, asettelu (ranskalainen laajennus tai vieraat kielet, kuvittele otsikko).		
	Asianmukaiset elokuvatekniikat		
	1	2	3
	Tunnista lavastustekniikat Flashback ja muut kerrontatyökalut.		
	1	2	3
	Käytä elokuvamaista sanastoa Katso tiedosto: Elokuvan sanasto.		
	1	2	3
	Luo elokuvalla kuvakäsikirjoitus Piirrä vinjetit elokuvan kuvista ranskalainen laajennus tai vieraat kielet.		
	1	2	3
	Vertaa muihin ilmaisumuotoihin Romaani, runo, sarjakuva, maalaus, veistos, teatteri, dokumenttelokuva, mainonta...		
	1	2	3
	Tunnista animaatiotekniikat Käsin piirtäminen, stop motion, tietokone.		
	1	2	3
	Tutustu uusiin ammatteihin Käsikirjoittaja, ohjaaja, animaattori, tuottaja, äänisuunnittelija... Katso tiedosto: elokuvan ammatit.		

Musiikki

Pyörät	1	2	3
	Äänen ja musiikin rooli		
	1	2	3
	Kuvaile ja vertaa äänielementtejä Tunnista yhtäläisyydet ja erot.		
	1	2	3
	Musiikin roolin ymmärtäminen Suhde lavastukseen ja kuviin. Ääniraita ilman elokuvaa. Ote eri musiikilla.		
	1	2	3
	Laula elokuvan musiikkia Yksin tai kuorossa, soitintien kanssa tai ilman.		
	1	2	3
	Jäljittele elokuvan ääniefekti Yksinkertainen tarkoittaa kädet, suu, rypistynyt paperi...		
	1	2	3
	Säveltää musiikkia ja/tai äänitehosteita elokuvaan Yksinkertaiset keinot, ääni, kädet tai soitimet... Ymmärrä elokuvan vaikutteet.		

EPS

Pyörät	1	2	3
	Rakenna kehon kieltä		
	1	2	3
	Toista, toista kohtaus elokuvasta Dialogit ja skenografia. Teatteriesitys, miimi. Jäljittele asentoja, ilmeitä.		
	1	2	3
	Toista liikkeet kehollasi Hahmojen, puiden, pilvien, abstraktien muotojen liike...		
	1	2	3
	Pyydä muita oppilaita arvaamaan Jäljittele hahmoa tai elementtiä elokuvasta, asentoja, ilmeitä ja saat ihmiset arvaamaan.		

Math

Pyörät	1	2	3
	Matematiikkaa pienille		
	1	2	3
	Vähän algebraa Laske elokuvan hahmot tai elementit. Kertojen lukumäärä...		
	1	2	3
	Vähän geometriaa Tunnista ja piirrä geometrisia muotoja.		
	1	2	3
	Tilaa 3 ulottuvuudessa Tutustu elokuvan kohteisiin. Lisää ajallinen ulottuvuus. Objektiin ja tilan välinen suhde.		