



„Dieťa môže zažiť vyvážený vývoj len vtedy, ak je jeho inteligencia racionalita a citlivá inteligencia sa rozvíjajú v harmónii a komplementárnosti.“  
Plán umenia a kultúry v škole, Národné centrum vzdelávacej dokumentácie, 2001

## Otázka a film / Vzdelávacie aktivity

Objavovanie filmu s deťmi je jedinečný zážitok: zábavné, umožňuje vám na hodinách pracovať na všetkých cieľných zručnostiach školských programov a rozvíjať sa viaceré schopnosti. Schopnosť chápať a dorozumieť sa, vytvárať si mentálne obrazy, pozorovať, triediť, vymýšľať, komunikovať s ostatnými alebo dokonca vyjadrovať sa pohybom, byť citlivý na rytmus a zvukové svety. Filmy tiež vyzývajú deti, aby rozpoznali svoje emócie a porozumeli emóciám iných. Určité otázky sú spoločné pre každý film; Niekedy sa dospelým stanú zrejme, nie sú nevyhnutne prirodzené a každé pozeranie s deťmi bude príležitosť klásť otázky, ktoré sa stanú reflexmi na cvičenie kritického myslenia a rozvoj vkusu.

Pre každý film je spoločných aj veľa aktivít. „Súbor nástrojov“ ponúka zoznam aktivít slúžiacich všetkým vyučovacím hodinám základnej školy.

francúzština (alebo cudzie jazyky)	1	<b>Pochopíte a nechajte ľudí pochopiť</b>
	2	Identifikujte autorský a produkčný tím
	3	Scenár, režia, animácia, hudba...
	1	<b>Brainstorming</b>
	2	Čo si študenti uchovali, čo pochopili alebo nerozumeli, čo cítili...
	3	
	1	<b>Rozprávajte príbeh ústne alebo písomne</b>
	2	V niekoľkých vetách potom v jednej vete čo najkratšej.
	3	
	1	<b>Identifikujte, pomenujte (slovnú zásobu) a opište prvky filmu</b>
	2	Predmety, miesta, tvary, farby, zvuky... Opište postavy (portrét) a ich úlohu vo filme.
	3	
	1	<b>Vedieť si zapamätať film</b>
	2	Pár dní po zhladnutí. (hudobné rozšírenie: zapamätajte si scény pomocou hudobných úryvkov).
	3	
	1	<b>Identifikujte vzťahy a pozície medzi objektmi</b>
	2	Príslovky miesta, tam, pod, vo vnútri... Ústne a/alebo písané (rozšírenie výtvarného umenia).
	3	
	1	<b>Identifikujte, pomenujte a opište činy postáv</b>
	2	Urobte si zoznam slovík, ktoré popisujú akcie.
	3	
	1	<b>Rozlišujte medzi fikciou a realitou</b>
	2	Je to fikcia, príbeh, kontext inšpirovaný realitou? Je to sen? Je to možné?
	3	
	1	<b>Identifikujte kľúčové prvky filmu</b>
	2	Postavy, predmety potrebné na pochopenie filmu.
	3	
	1	<b>Identifikujte scény, kľúčové momenty filmu</b>
	2	Kolko scén? prečo je to kľúčový moment?
	3	
	1	<b>Identifikujte ukazovatele, časové a priestorové kritériá.</b>
	2	kedy? ako dlho? alebo? Pozícia postáv v priestore.
	3	
1	<b>Zmeniť uhol pohľadu</b>	
2	Rozprávajte príbeh z pohľadu viacerých postáv.	
3		
1	<b>Porovnanie filmu a skutočného sveta</b>	
2	Objekt v realite (s zmyslov) a vo filme (rozšírenie živého sveta).	
3		
1	<b>Opište postavu z filmu</b>	
2	Fyzicky aj psychicky.	
3		
1	<b>Opište náladu filmu</b>	
2	Čo je to atmosféra, atmosféra?	
3		
1	<b>Klasifikujte filmy (vizuálne vesmíry, príbehy atd.)</b>	
2	Po zhladnutí niekoľkých filmov.	
3		
1	<b>Identifikujte čas a miesto príbehu</b>	
2	historické, nadčasové, imaginárne?	
3		
1	<b>Identifikujte posolstvá filmu</b>	
2	Debaty a malé filozofické workshopy.	
3		
1	<b>Pochopenie zámeru autora filmu</b>	
2	Dominantný zámer autora a jeho hlavné argumenty.	
3		
1	<b>Porovnajte viacero filmov</b>	
2	Žánre, vizuálne a zvukové univerza, naratívne formy, figúry reči, postavy, rytmus filmu...	
3		
1	<b>Debaty o tom, čo deti pozerajú mimo školy</b>	
2	Oblúbené filmy? Seriály, hrané filmy, dokumentárne filmy, TV programy...	
3		
1	<b>Vytvárajte individuálne alebo kolektívne</b>	
2	Predstavte si nový titul	
3	Porovnajte ponúkané tituly a vysvetlite výber (rozšírenie o plastické umenie: filmový plagát).	
1	<b>Predstavte si dialógy filmu</b>	
2	Potom čítajte pri pozeraní filmu.	
3		
1	<b>Vytvorte knihu s obrázkami z filmu (detskí rozprávači)</b>	
2	Vysvetlite výber rozprávača: rozprávajte v prvej alebo tretej osobe, v prítomnosti alebo v minulosti...	
3		
1	<b>Vytvorte filmový storyboard zo záberov z filmu</b>	
2	Pridajte popis. Specifikujte pohyby kamery pre deti od 9 do 12 rokov (rozšírenie o vizuálne umenie).	
3		
1	<b>Vytvorte novú postavu</b>	
2	Postava, ktorá by si našla svoje miesto v histórii. Človek, zvierka, predmet alebo abstrakcia... (personifikácia).	
3		
1	<b>Predstavte si začiatok a koniec</b>	
2	Začiatok pred filmom, nový koniec alebo pokračovanie filmu. Dva rôzne konce...	
3		
1	<b>Zmeňte moment alebo prvok filmu a predstavte si nový príbeh</b>	
2	Kľúčový prvok filmu alebo sekundárny prvok. Čo keby vo filme ožila neživá vec?	
3		
1	<b>Znovu vytvorte časovú os filmu</b>	
2	Z neusporiadaných viet (plastické rozšírenie s obrázkami z filmu).	
3		
1	<b>Vyjadrite svoje názory a emócie</b>	
2	Vyjadrite svoj osobný názor na film	
3	Uhly pohľadu, afinity. Obhajovať svoj názor. Prečo milujem málo, veľa, vášnivo...?	
1	<b>Porovnajte s osobnými skúsenosťami</b>	
2	Pripomína vám film osobný zážitok?	
3		
1	<b>Rozpoznajte svoje emócie a pochopte emócie ostatných</b>	
2	Identifikujte a vyjadrite svoje emócie. Dialóg v triede. Pozrite si slovník emócií.	
3		

Výtvarné umenie	1	<b>Identifikujte sa a buďte vnímaví k umeniu</b>
	2	Analyzujte vizuálne svety filmu
	3	Dejiny umenia, umelecké smery... Objavovanie rôznych umeleckých prejavov a porovnávanie.
	1	<b>Porovnajte s inými formami reprezentácie</b>
	2	Napríklad jablko v dejinách umenia (umelecké vyjadrenie ako vzia sveta).
	3	
	1	<b>Identifikujte referencie</b>
	2	Porovnajte s kinematografickými, literárnymi, obrazovými dielami...
	3	
	1	<b>Experimentujte a tvorte</b>
	2	Vytvorte plán dekorácie, reprezentujte priestor
	3	Hlavné prvky, cesty postáv...
1	<b>Predstavuje postavu alebo objekt</b>	
2	V kresbe a v objeme (modelovacia hmota) potom porovnajte.	
3		
1	<b>Experimentujte s rámovaním</b>	
2	S kamerou. Zblízka, mimo kamery... Pozri súbor: Lexikón kin.	
3		
1	<b>Vytvorte film alebo animáciu v triede</b>	
2	Fotoaparát (stop motion), videokamera alebo tablet. Vyroberte si thaumatrop alebo flipbook.	
3		
1	<b>Vytvorte príbeh (pred pozeraním filmu)</b>	
2	Predstavte si príbeh založený na 2 alebo 3 obrázkoch z filmu a potom nakreslite chýbajúce obrázky.	
3		
1	<b>Vytvorte filmový plagát</b>	
2	Výber prvkov, rozloženie (francúzske rozšírenie alebo cudzie jazyky, predstavte si nadpis).	
3		
1	<b>Vhodné kinematografické techniky</b>	
2	Identifikujte techniky inscenácie	
3	Flashback a ďalšie naratívne nástroje	
1	<b>Používajte filmový slovník</b>	
2	Pozri súbor: Kinematografický glosár.	
3		
1	<b>Vytvorte storyboard pre film</b>	
2	Nakreslite vinety z obrázkov filmu (francúzske rozšírenie alebo cudzie jazyky).	
3		
1	<b>Porovnajte s inými formami vyjadrenia</b>	
2	Román, báseň, komiks, maľba, socha, divadlo, dokumentárny film, reklama...	
3		
1	<b>Identifikujte techniky animácie</b>	
2	Ručné kreslenie, stop motion, počítač.	
3		
1	<b>Objavte nové profesie</b>	
2	Scenárista, režisér, animátor, producent, zvukár... Pozri súbor: kino profesie.	
3		

Hudba	1	<b>Úloha zvuku a hudby</b>
	2	Opište a porovnajte zvukové prvky
	3	Identifikujte podobnosti a rozdiely.
	1	<b>Pochopenie úlohy hudby</b>
	2	Vzťah k inscenácii a obrazom. Soundtrack bez filmu. Výťažok s rôznou hudbou.
	3	
1	<b>Spievajte hudbu z filmu</b>	
2	Sám alebo v zbere, s nástrojmi alebo bez nich.	
3		
1	<b>Napodobniť zvukový efekt z filmu</b>	
2	Jednoduché prostriedky ako ruky, ústa, pokrčený papier...	
3		
1	<b>Skladať hudbu a/alebo zvukové efekty pre film</b>	
2	Jednoduché prostriedky, hlas, ruky či hudobné nástroje... Pochopte vplyvy na film.	
3		

EPS	1	<b>Budujte reč tela</b>
	2	Replay, Reprodukcia scény z filmu
	3	Dialógy a scénografia. Divadelná hra, mim. Napodobňovať držanie tela, mimiku.
	1	<b>Reprodukuje pohyby svojím telom</b>
2	Pohyb postáv, stromov, oblakov, abstraktných tvarov...	
3		
1	<b>Nechajte ostatných študentov hádať</b>	
2	Napodobňujte postavu alebo prvok z filmu, držanie tela, mimiku a nechajte ľudí hádať.	
3		

Matematika	1	<b>Matematika pre najmenších</b>
	2	Truchu algebry
	3	Spočítajte postavy alebo prvky filmu. Koľkokrát...
	1	<b>Truchu geometrie</b>
2	Identifikujte a nakreslite geometrické tvary.	
3		
1	<b>Priestor v 3 rozmeroch</b>	
2	Zorientujte sa v miestach, kde sa film odohráva. Pridajte časový rozmer. Vzťah medzi objektom a priestorom.	
3		