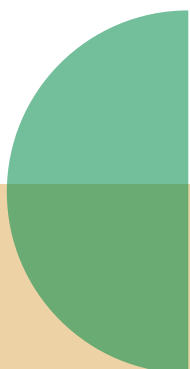
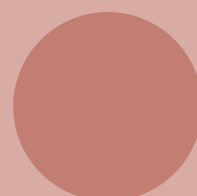
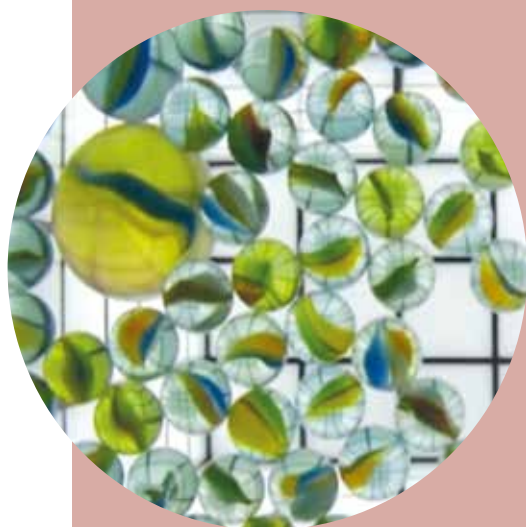
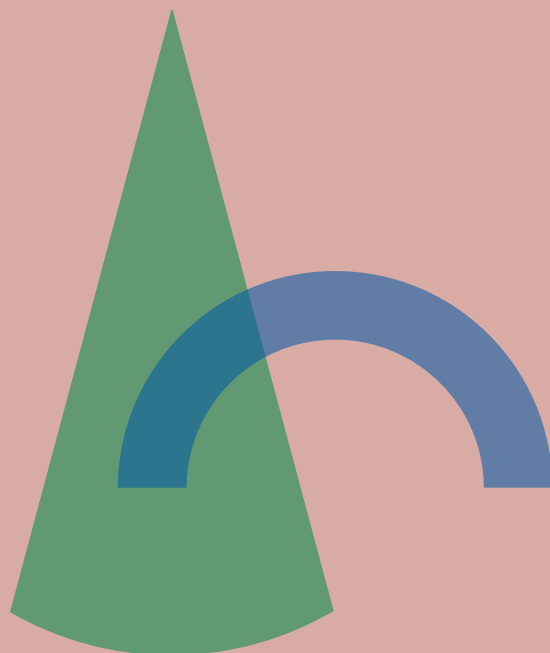
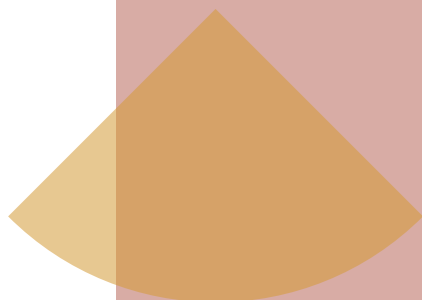




cinemini
europe



**Ustvarjanje kakovostne filmske
izkušnje s filmom**

Sally
Sally



Projekt filmske vzgoje za gledalce med 3. in 6. letom starosti

Otroci so že v najzgodnejših letih dovzetni za številne različne oblike umetnosti. Film je kot avdiovizualni medij še posebej privlačen in dostopen za skoraj vse otroke. Ne le da ti uživajo v gibljivih podobah ter se zlahka uživajo v igrane in dokumentarne filme, pač pa se dejavno odzivajo tudi na abstraktna in eksperimentalna filmska dela, ki jim nudijo veliko prostora za razvoj domišljije.

Otroci gledajo filme vsak dan. Kako lahko iz tega naredimo kakovostno izkušnjo? Kaj lahko najmlajše otroke naučimo o filmu in medijih in kako lahko to storimo, če vemo, da so zgodnja leta najbolj formativna? Na ta vprašanja skušamo praktično odgovoriti v filmsko-vzgojnem projektu Cinemini Europe, ki nudi filme, dejavnosti in učno gradivo za otroke med 3. in 6. letom starosti.

S projektom Cinemini Europe želimo otrokom in njihovim skrbnikom dati priložnost, da raznoliki svet filmov odkrijejo na kakovosten in zabaven način. Menimo, da v prvi vrsti ne gre za razumevanje, pač pa za doživljanje filma. Z gledanjem gibljivih podob, igranjem z njimi in razmišljanjem o njih želimo spodbuditi razvoj ustvarjalnosti in kritičnega mišljenja ter vzbuditi ljubezen do filma.

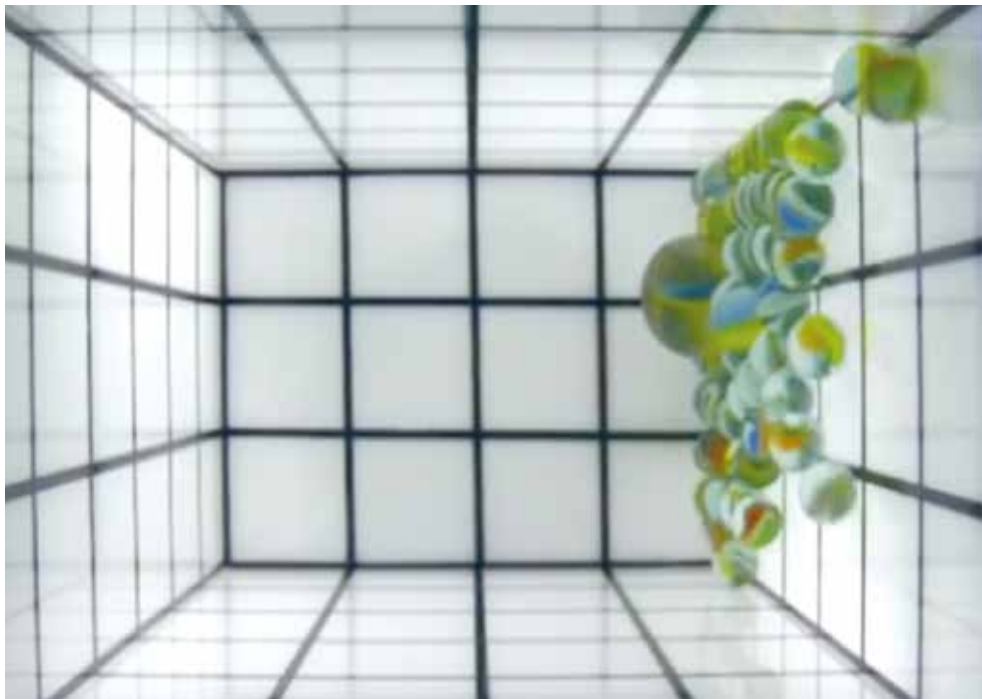
Cinemini Europe je evropski projekt Avstrijskega filmskega muzeja, Nemškega filmskega inštituta in muzeja, Filmskega muzeja Eye, Mestnega kina Kinodvor in festivala Taartrovers. Projekt podpira Kreativna Evropa.

To gradivo je bilo ustvarjeno za pomoč pri pripravi kakovostnih filmskovzgojnih dejavnosti.

To gradivo je bilo ustvarjeno za pomoč pri pripravi kakovostnih filmskovzgojnih dejavnosti.

SALLY

Režiser	Luna Maurer, Roel Wouters
Država	Nizozemska
Leto	2005
Produkcija	60 Layers of Cake Foundation
Dolžina	2 minuti
Slika	barvna
Zvok	zvočni



Povzetek vsebine filma

V filmu vidimo eno veliko in okoli tri ducate majhnih frnikol v beli, močno osvetljeni sobi s stenami iz ploščic. Premikajo se od leve proti desni, od sprednje strani k zadnji, potem pa nenadoma začnejo skakati, na steno na desni, proti stropu in spet nazaj dol. So te frnikole res zgolj navadni predmeti ali pa se čudežno premikajo neodvisno od zakonov težnosti? Gledamo gor ali dol? Je to sploh soba – in če je, kje je? (Film je bil del projekta **Velika umetnost za majhne ljudi**, *Grote Kunst voor Kleine Mensen*.)

Estetika filma

Film **Sally** se igra z našo zaznavo in pri gledalcih vzbuja željo, da bi razumeli, kako je bilo vse, kar vidijo, ustvarjeno. To naredi tako, da uskladi gibanje kamere in gibanje prostora, ki ga vidimo, s čimer ustvari vtis, da se v tem prostoru premikajo frnikole. V resnici pa se premikata prostor in kamera, medtem ko se frnikole le odzivajo na to gibanje.

Film v eksperimentalno postavitev vpelje tudi minimalno obliko dramaturgije. Ko nam najprej pokaže veliko frnikolo, ki ji sledi skupina majhnih, slednje začnemo gledati v smislu likov, ki delujejo kolektivno, ko sledijo veliki frnikoli.

Ustvarjalca filma

Luna Maurer in Roel Wouters sta se seznanila leta 2001 med magistrskim študijem na Sandberg Instituutu v Amsterdamu. Sta del kolektiva Conditional Design in delata po istoimenskem manifestu.

Ustvarjanje kakovostne filmske izkušnje

Splošni predlogi za delo s tem filmom:

1. Pripravite kakovostno projekcijo za otroke v kinu, šoli ali vrtcu (idealno prizorišče: veliko platno, rahlo zatemnjen prostor, jasen, a ne preglasen zvok, prostor za igro – po možnosti z instalacijo Cinemini ali enostavno postavitvijo, kot je miza s papirjem za risanje).
2. Uvodoma se z otroki pogovorite o filmu na splošno in posebej o tem projektu. Vprašajte jih o njihovih osebnih izkušnjah s filmi. Ali so že kdaj gledali film v kinu?
3. Predstavite jim film in si ga oglejte.
4. Dovolite otrokom, da se odzivajo na film z vsem telesom; svoja čustva, misli in doživljanja naj delijo.
5. Ustvarite varno okolje za razpravo in spodbujajte dialog. Poskusite dovoliti otrokom, da govorijo, in le povzemajte, kar imajo povedati. Ustvarjajo naj povezave med tem, kar so videli, artikulirajo podobnosti in raziskujejo razlike (zakaj so različni otroci videli stvari različno, čeprav so gledali isti film?).
6. Naj otroci podoživijo filme tako, da se prosto igrajo (z eno od instalacij Cinemini ali enostavno alternativo).
7. Razdelite ustvarjalne kartice Cinemini in pustite otroke, da se igrajo v skupinah ali individualno.
8. Ponovni ogled: filme si oglejte še enkrat (in še enkrat in še enkrat: otroci imajo radi ponavljanje in se iz njega učijo).

Predlogi za pogovore in dejavnosti

1. Ne da bi jim prej kaj razložili, prosite otroke, naj opišejo, kar so videli. Poudarite ugibanja o tem, kako je bil film posnet, a tudi sprejmite, če ta vidik za otroke sploh ni zanimiv in želijo govoriti le o svojih izkušnjah.
2. Pripravite majhno škatlo z nekaj frnikolami. Dajte jo otrokom, da se igrajo z njo. Opazujte, kako povezujejo film in predmete v svojih rokah.
3. V majhno škatlo s frnikolami dodajte kamero mobilnega telefona in jo pritrdite tako, da vidimo le tisto, kar je v škatli, in nič zunaj nje. Posnemite, kar se dogaja v škatli. Posneti video predvajajte otrokom, potem pa razpravljajte o njem.

Ustvarjalne kartice Cinemini

Za vsak film smo pripravili dve ustvarjalni kartici Cinemini, za nekatere pa tudi več. Kartice so namenjene otrokom kot dragocen spominek na to, kar so videli. Naloga na vsaki kartici vabi k razmisleku o filmu in k širšemu ukvarjanju z njim. Z enostavnimi in igrivimi dejavnostmi, kot so risanje, ples, igra ali zamišljanje, lahko otroci razvijajo različne veščine, na primer motorične spretnosti, veščine govorenja in poslušanja ter socialne in čustvene veščine.

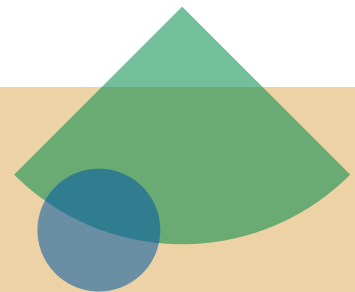
Kartice lahko uporabljamo v skupini ali posamično, v razredu ali doma.

Priporčeni ogledi

Naslednja filma iz projekta Cinemini Europe bi lahko bila dober dodatek k **Sally**.

Nenavadne prigode kolesa so zelo primerne, če želite še naprej govoriti o predmetih, ki imajo svoje življenje, in o tem, kako delujejo triki v filmu.

Z **Igranjem z nitmi 2** lahko nadaljujete pogovor o predmetih v filmih in razpravljate, kako filmi predmete, ki nimajo svojega življenja, spravijo v gibanje.



Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

