

Daniela Maršalek



Kvalitetno  
obrazovanje  
za **moder**nu  
osnovnu  
**školu**

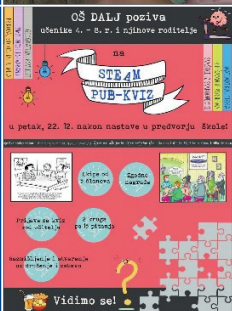
# Filmska grupa

# MOTIV

5.-8. razred

Priručnik za izvođenje izvannastavne aktivnosti

Dalj, 2024



Autorica: Daniela Maršalek  
Recenzija: prof. dr. sc. Marija Heffer  
Urednica: Zehra Delić  
Izdavač: OŠ Dalj

Tisak i grafička obrada: Studio HS internet d.o.o.

Sva prava pridržava izdavač.  
Prilikom korištenja materijala iz ovog priručnika, molimo navedite izvore.

---

Priručnik je tiskan u okviru projekta KOZMOS, Kvalitetno Obrazovanje Za Modernu Osnovnu Školu, OŠ Dalj te je sadržaj ovog priručnika isključiva odgovornost Osnovne škole Dalj.

Projekt KOZMOS je vrijedan 517.207,88 EUR, od čega 85 % financiraju Island, Kneževina Lihtenštajn i Kraljevina Norveška kroz financijski mehanizam Europskog gospodarskog prostora (EGP), a 15 % iznosa dolazi iz državnog proračuna Republike Hrvatske.

Nositelj projekta je Osnovna škola Dalj, a provodi ga u partnerstvu sa pet partnera: Poduzetničko razvojnim centrom iz Dalja, Znanstveno kulturnim centrom Milutin Milanković iz Dalja, Nansen dijalog centrom iz Osijeka, Parkom znanosti iz Oroslavja i Nansen Akademijom iz Norveške.



## DIGITALNI PRIRUČNIK & PRILOZI

Poštovani nastavnici, skeniranjem QR koda možete preuzeti digitalni oblik priručnika, te dodatne priloge koji se **ne nalaze** u tiskanom obliku.

---

Poštovani nastavnici,

U rukama imate izvanredan priručnik pod nazivom "Filmska grupa Motiv", autorice Daniele Maršalek, namijenjen vođenju izvannastavnih aktivnosti za učenike od 5. do 8. razreda. Ovaj priručnik predstavlja sveobuhvatan program koji ne samo da potiče razvoj medijske i filmske pismenosti među učenicima, već ih također potiče na kritičko razmišljanje o svijetu oko sebe, a posebno o utjecaju medija na naše stavove i odluke.

U današnjem digitalnom dobu, u kojem smo okruženi nebrojenim medijskim sadržajima, važno je da učenici razviju sposobnost kritičkog analiziranja informacija koje im se plasiraju putem medija. Kroz neformalni edukativni program ovog priručnika, cilj je unaprijediti medijsku pismenost učenika, potaknuti ih da prepoznaju i razumiju društvenu ulogu medija te da pronađu vlastite kanale alternativnog medijskog izražavanja.

Očekuje se da će učenici, koristeći aktivnosti opisane u priručniku, postati sposobni kritički analizirati medijske sadržaje, razvijati sliku o sebi, razvijati komunikacijske kompetencije te usvajati inovativna i kreativna rješenja. Predložene aktivnosti namijenjene su poticanju suradničkog učenja i rada u timu, te sticanju samostalnosti u korištenju različitih uređaja i programa.

Posebno je važno istaknuti strukturu realizacije aktivnosti, koja se provodi kroz različite teme. Neke od njih su "Zvezdane staze", "Igra svjetla i sjene" te "Mali koraci, veliki skokovi", uz raznovrsne prigodne projektne aktivnosti tijekom godine. Ova struktura omogućuje učenicima da istražuju, stvaraju i surađuju na temama koje ih inspiriraju i koje su relevantne za njihov razvoj.

Vjerujem da će "Filmska grupa Motiv" postati neizostavan alat u obrazovnom procesu te da će doprinijeti razvoju kritičkog razmišljanja, medijske svijesti i digitalnih vještina kod učenika. Nadam se da će učitelji i mentori prepoznati vrijednost ovog priručnika te ga s entuzijazmom primijeniti u radu s učenicima.

S poštovanjem,

Prof. dr. sc. Marija Heffer

**FILMSKA EKIPA**

<b>NOSITELJ AKTIVNOSTI</b>	Daniela Maršalek
<b>PLANIRANI BROJ UČENIKA (RAZRED)</b>	15 učenika od 5. do 8. razreda
<b>PLANIRANI BROJ SATI TJEDNO (GODIŠNJE)</b>	Jedan sat tjedno, 35 sati godišnje
<b>VREMENSKI OKVIR AKTIVNOSTI</b>	Školska godina 2023./2024.
<b>CILJ AKTIVNOSTI</b>	Kroz neformalni edukativni program unaprijediti medijsku i filmsku pismenost učenika, razviti njihov kritički odnos prema videosadržajima i filmovima.
<b>OČEKIVANI ISHODI / POSTIGNUĆA</b>	Učenici kritički analiziraju i razumiju društvenu ulogu medija. Učenici kritički analiziraju medijske sadržaje i pronalaze vlastite kanale alternativnog medijskog izražavanja. Učenici razvijaju sliku o sebi. Učenici razvijaju komunikacijske kompetencije. Učenici suradnički uče i rade u timu. Učenici primjenjuju inovativna i kreativna rješenja. Učenik se samostalno koristi poznatim i novim uređajima i programima.
<b>NAČIN REALIZACIJE AKTIVNOSTI</b>	Tjedno održavanje radionica s aktivnostima koje će biti realizirane kroz teme: Na filmskoj vrpici, Zvezdane staze, Igra svjetla i sjene i Mali koraci, veliki skokovi, Povratak u budućnost, Ključ je u mojim rukama, kao i u nekim prigodnim projektnim aktivnostima: Dan putovanja kroz vrijeme, Dan ljudskih prava, Dan matematike i Dan broja Pi te sudjelovanje na videonatječajima.
<b>OSNOVNA NAMJENA AKTIVNOSTI</b>	Kod učenika probuditi želju za istraživanjem, provjeravanjem i procjenom onoga što im se plasira, a da pri tome postanu i kreatori kvalitetnoga medijskoga, prvenstveno filmskoga, sadržaja.
<b>TROŠKOVNIK</b>	Projekt KOZMOS
<b>NAČIN VREDNOVANJA AKTIVNOSTI</b>	Povratna informacija učenika tijekom provedbe aktivnosti. Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje polaznika aktivnosti. Evaluacija sudionika nakon provedenih aktivnosti. Anketa među sudionicima i gledateljima. Projekcija radova. Postavljanje radova na YouTube kanal OŠ Dalj i profile na društvenim mrežama.

### Razrada ishoda

#### OČEKIVANI ISHODI / POSTIGNUĆA

Učenici kritički analiziraju i razumiju društvenu ulogu medija. Učenici kritički analiziraju medijske sadržaje i pronalaze vlastite kanale alternativnih medijskog izražavanja. Učenici razvijaju sliku o sebi. Učenici razvijaju komunikacijske kompetencije. Učenici suradnički uče i rade u timu. Učenici primjenjuju inovativna i kreativna rješenja. Učenik se samostalno koristi poznatim i novim uređajima i programima.

#### IGRA SVJETLA I SJENE – OPTIČKE IGRAČKE

Tema / Projekt	Igra svjetla i sjene
Broj sati	10 sati
Ključni pojmovi	Popularna kultura. Pokretne slike. Optičke igračke - thaumatrope, flip book, phenakistascope, zoetrope.
Očekivani ishodi	Izraditi optičke igračke prema uputama. Koristiti izrađene optičke igračke. Opisati osnovne principe animacije pokreta. Razviti kreativne vještine izrađujući optičke igračke.
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Izrada optičkih igračaka – thaumatrope, flip book, phenakistascope, zoetrope. Objašnjavanje koncepta optičkih igračaka i kako one funkcioniraju za stvaranje iluzije pokreta. Isprobavanje nastalih igračaka.
Način vrednovanja	Povratna informacija učenika tijekom provedbe aktivnosti i nakon nje. Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje polaznika aktivnosti. Evaluacija sudionika nakon provedenih aktivnosti. Vrednovanje i samovrednovanje preciznosti izrade optičkih igračaka. Učenici će samovrednovati i vršnjački vrednovati optičke igračke.

#### MALI KORACI, VELIKI SKOKOVI – STOP-ANIMACIJA

Tema / Projekt	Mali koraci, veliki skokovi
Broj sati	10 sati
Ključni pojmovi	Animacija. Stop-animacija. Kadar. Sličica. Snimanje. Vizualni elementi. Pokret. Kompozicija. Kreativnost. Ideja. Priča. Suradnja.
Očekivani ishodi	Primijeniti osnovne tehnike stop-animacije, kao što su kadrovi, sličice i postupci snimanja za stvaranje tečnih animacija. Stvoriti jednostavne animacijske projekte. Razumjeti stop-animaciju.
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Razvijanje kratke priče ili scenarija za animaciju. Upotreba odgovarajuće opreme za snimanje animacije. Uređivanje i montiranje snimaka kako bi se animacija učinila tečnom. Dodavanje zvukova u animacije. Organizirati projekciju nastalih radova.
Način vrednovanja	Procjena tehničke kvalitete animacije. Vrednovanje, samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje kreativnosti i originalnosti.

	<p>Procjena koliko su učenici uspješno prenijeli svoj scenarij i priču putem animacije.</p> <p>Vrednovanje i samovrednovanje sposobnosti učenika da surađuju u grupama, preuzimaju uloge i doprinose timskom projektu.</p> <p>Samovrednovanje uspješnosti prenošenja priče u animirani film.</p> <p>Nastali radovi bit će postavljeni na internetske stranice projekta i YouTube kanal.</p>
--	---

#### ZVJEZDANE STAZE – NAŠE VIRTUALNE ŠETNJE

Tema / Projekt	Zvezdane staze – naše virtualne šetnje
Broj sati	15 sati
Ključni pojmovi	Snimanje različitim tehnikama. Kamera za snimanje 360 stupnjeva. Softver. Obrada. Učitavanje. Točke interakcije. Interaktivni elementi. Testiranje. Promidžba.
Očekivani ishodi	Izraditi i postaviti na internet virtualne šetnje krajem u kojem škola djeluje – šetnje kroz Dalj, Aljmaš i Erdut. Izraditi i postaviti na internet virtualne šetnje kroz Kulturni i znanstveni centar 'Milutin Milanković', kroz OŠ Dalj i vanjsku interaktivnu učionicu.
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Istraživanje ključnih lokacija za snimanje. Odabir ključnih mjesta koja će biti uključena u virtualnu šetnju. Snimanje virtualne šetnje kamerom za snimanje 360-stupanjskih fotografija i videozapisa. Odgovarajućim softverom urediti i obraditi snimljeni materijal. Učitavanje snimljenoga materijala, dodavanje točaka interakcije i uključivanje interaktivnih elemenata, kao što su opisi lokacija, poveznice na web stranice, audio vodiči i drugi relevantni sadržaji. Testiranje virtualne šetnje. Postavljanje i dijeljenje virtualne šetnje na odgovarajuću platformu ili internetsku stanicu kako bi korisnici mogli pristupiti sadržaju. Promidžba virtualne šetnje putem društvenih medija, web stranice ili drugih kanala kako bismo privukli korisnike da je istraže.
Način vrednovanja	Povratna informacija učenika tijekom provedbe aktivnosti. Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje polaznika aktivnosti. Evaluacija sudionika nakon provedenih aktivnosti. Vrednovanje i samovrednovanje tehničke kvalitete izrade virtualne šetnje, uključujući kvalitetu snimljenoga materijala, uređivanje, integraciju interaktivnih elemenata i funkcionalnost. Anketa među korisnicima virtualne šetnje kako bi ocijenili korisničko iskustvo, interaktivnost i informativnost interaktivnih elemenata. Vrednovanje i samovrednovanje kako su interaktivni elementi, kao što su opisi lokacija i poveznice, pridonijeli razumijevanju i iskustvu korisnika te ocijeniti jesu li bili informativni i korisni.

<b>TEMA/PROJEKT</b>	<b>Na filmskoj vrpici – uvodni sat</b>
---------------------	--

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:**

Učenici će se međusobno bolje upoznati te će iznijeti dojmove o medijima. Učenici će stvoriti ugodnu i poticajnu atmosferu u kojoj će se svi dobro osjećati i koja će ih motivirati na zajednički rad. Učenici će istraživati pojam *mediji* te će izraditi plakate o njima. Učenici će isprobati dio opreme za rad (kamera, tablet, fotoaparat i slično).

**ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:**

Učenici će razvijati sliku o sebi, razvijati će komunikacijske kompetencije i suradnički učiti i raditi u timu. Primjenjivat će inovativna i kreativna rješenja, planirati i upravljati aktivnostima. Samostalno će se koristiti uređajima i programima, uz učiteljevu pomoć ili samostalno usporedit će i odabrati informacije. Učenici će uz podršku učitelja ili samostalno tražiti nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjivati pri rješavanju problema.

<b>MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI</b>	Učionica, 2 sata
<b>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD</b>	Prijenosno računalo. Tableti. Hamer papir. Časopisi. Novine. Letci. Katalozi. Ljepilo. Škare. Pribor za pisanje i crtanje. Papir. Specijalizirana oprema za snimanje i montiranje videa.
<b>PRILOZI</b>	Upitnik (prilog 1) <a href="https://drive.google.com/file/d/19TMihh6EXSm7jD0kLlwzG0ucnG7rqCw/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/19TMihh6EXSm7jD0kLlwzG0ucnG7rqCw/view?usp=drive_link</a>
<b>NASTAVNE METODE I STRATEGIJE</b>	Razgovor. Objašnjenje. Upute. Praktični rad.
<b>OBLICI RADA</b>	Samostalan rad. Rad u paru. Rad u skupini.
<b>POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA</b>	D. Maršalek, M. Šmit, M. Plazibat, Aktivnosti za razvoj medijske pismenosti, Školska knjiga, Zagreb, 2019. <a href="https://www.medijskapismenost.hr/">https://www.medijskapismenost.hr/</a>

**1.**

**1. AKTIVNOST - Oči u oči**

<b>UČITELJ</b> Za podizanje raspoloženja i energije, učitelj objasni igru 'Oči u oči'. Učenici stoje u krugu spuštenih pogleda. Na znak učitelja, podižu pogled i gledaju u oči učenika po svojem izboru. Ako su im se pogledi sreli, učenici 'ispadaju' iz kruga i gledaju nastavak igre. Smijeh i dobra zabava su zajamčeni!	<b>UČENIK</b> Učenici prate učiteljeve upute i sudjeluju u aktivnosti.
---	---

<b>2. AKTIVNOST – Razgovor u krugu</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj daje uputu za razgovor u krugu. Učenici stoje u dva kruga, okrenuti jedni prema drugima. S osobom koja stoji nasuprot njih trebaju razgovarati prema pitanju učitelja. Govori prvo jedan član para, a na znak govori drugi. Učitelj postavlja pitanja, a učenici odgovaraju na njega govoreći svom paru.</p> <p>Prijedlog pitanja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Što su za tebe mediji?</li> <li>- Što sve imaš od digitalnih uređaja kod kuće i opiši tko ih za što koristi?</li> <li>- Tko kod kuće najviše koristi digitalne uređaje i za što?</li> <li>- Gledaš li televizor? Što gledaš?</li> <li>- Kakve filmove voliš?</li> <li>- Najdraži film?</li> <li>- Najdraža serija?</li> <li>- Imaš li tremu kada trebaš govoriti pred ljudima?</li> </ul>	<p><b>UČENIK</b></p> <p>Učenici stoje u dva kruga, okrenuti jedni prema drugima. S učenikom koji stoji nasuprot razgovaraju o temi prema učiteljevoj uputi. Govori prvo jedan član para, a na znak učitelja govori drugi. Učitelj postavlja pitanja, a učenici odgovaraju na njega govoreći svojem paru.</p>
<b>3. AKTIVNOST – Mediji na plakatu</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj daje upute za istraživački rad o tome što su mediji, s posebnim naglaskom na film. Učenici trebaju izraditi plakat kolaž tehnikom na kojemu trebaju iznijeti rezultate svojega istraživanja, ali i svoj dojam o medijima, posebice o filmu. Učenici na plakatu iznose i svoja očekivanja od sudjelovanja u Filmskoj ekipi OŠ Dalj.</p>	<p><b>UČENIK</b></p> <p>Učenici u manjim grupama istražuju što su mediji, razgovaraju o rezultatima svojega rada i izrađuju plakat o svojem shvaćanju medija i filma. i medija. Plakat izrađuju tehnikom kolaža koristeći dostupne časopise, novine, kataloge i letke.</p>
<b>4. AKTIVNOST – Što imamo?</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj kratko govori o opremi koja će učenicima biti na raspolaganju tijekom izvannastavne aktivnosti Filmska ekipa. Učitelj objašnjava čemu što služi i kako se koristi.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici proučavaju opremu koja će im biti na raspolaganju u aktivnostima u Filmskoj ekipi. Postavljaju pitanja i prate upute za rukovanje opremom. Učenici iznose svoje interese, iskustva i vještine. Isprobavaju opremu.</p>
<b>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</b>	<p>Učenici na kraju susreta iznose svoje dojmove o aktivnostima, iznose svoje očekivanja od daljnje sudjelovanja u radu skupine te ističu koje ih područje rada najviše zanima.</p>



<b>TEMA/PROJEKT</b>	<b>Igra svjetla i sjene – izrada optičkih igračaka</b>
<b>ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:</b>	
Učenici će opisati prve filmove. Učenici će izraditi optičke igračke prema uputama.	
Učenici će koristiti izrađene optičke igračke. Opisati osnovne principe animacije pokreta.	
Učenici će razviti kreativne vještine izrađujući optičke igračke.	
<b>ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA</b>	
Učenici će razviti osobne potencijale, suradnički će učiti i raditi u timu. Učenici će primijeniti inovativna i kreativna rješenja, planirati i upravljati aktivnostima. Učenici će samostalno koristiti razne uređaje i programe te samostalno provoditi jednostavno istraživanje. Učenici će kreativno oblikovati svoje ideje. Učenici će ostvariti dobru komunikaciju s drugima te će surađivati u različitim situacijama.	
<b>MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI</b>	učionica, 8 školskih sati
<b>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD</b>	Tablet. Upute za izradu optičkih igračaka. Karton. Papir. Plastični okvir. Vruće ljepilo. Škare. Konopac. Unaprijed pripremljeni crteži. Pribor za crtanje. Crni čvršći papir. Bijeli papir. Ljepilo za papir. Drveni štapić. Geometrijski pribor za crtanje i mjerenje. Gumica ili konopac. Blok za pisanje manjeg ili srednjeg formata. Pribadače. Ogledalo.
<b>PRILOZI</b>	Upute za izradu optičkih igračaka  Prilog 1 <a href="https://drive.google.com/file/d/1BZgOggcBD9_0_qR8qibwcG_PcED3nCAo/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1BZgOggcBD9_0_qR8qibwcG_PcED3nCAo/view?usp=drive_link</a>  Prilog 2 <a href="https://drive.google.com/file/d/17tpEFJVHqS4a9xcJzbB0dUVUP69fLELq/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/17tpEFJVHqS4a9xcJzbB0dUVUP69fLELq/view?usp=drive_link</a>  Prilog 3 <a href="https://drive.google.com/file/d/1n5FYW-9WozHVJ2MnK0x0wC7KctoTRG_X/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1n5FYW-9WozHVJ2MnK0x0wC7KctoTRG_X/view?usp=drive_link</a>  Prilog 4 <a href="https://drive.google.com/file/d/1KzA4sIrp3clwa-OTISaFHQNHKHsVwhX1/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1KzA4sIrp3clwa-OTISaFHQNHKHsVwhX1/view?usp=drive_link</a>  Prilog 5 <a href="https://drive.google.com/file/d/1DLFDMLJFNBLkZ6EX7f8R3dK3UL4oCoUB/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1DLFDMLJFNBLkZ6EX7f8R3dK3UL4oCoUB/view?usp=drive_link</a>
<b>NASTAVNE METODE I STRATEGIJE</b>	Razgovor. Objašnjenje. Upute. Praktični rad. Gledanje filmova. Gledanje videouputa.
<b>OBLICI RADA</b>	Samostalan rad. Rad u paru. Rad u skupini.
<b>POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA</b>	1. Razvoj medijske pismenosti – Radionica optičkih igračaka; autorica Jelena Alpeza, mag.praesc.educ; Agencija za elektroničke medije i Unicef; Zagreb, travanj 2018. medijskapismenost.hr <a href="https://www.medijskapismenost.hr/wp-content/uploads/2018/04/radionica-optic%CC%8Ckih-igracaka.pdf">https://www.medijskapismenost.hr/wp-content/uploads/2018/04/radionica-optic%CC%8Ckih-igracaka.pdf</a> 2. <a href="https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673">https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673</a> 3. <a href="https://www.cutoutfoldup.com/1136-phenakistoscope.php">https://www.cutoutfoldup.com/1136-phenakistoscope.php</a> 4. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LI_UJ4YzUvg">https://www.youtube.com/watch?v=LI_UJ4YzUvg</a>

5. <https://www.howcast.com/videos/148840-how-to-create-a-phenakistoscope>  
 6. <https://www.creativebug.com/classseries/single/steam-make-a-paper-zoetrope>

### 1. AKTIVNOST – Od braće Lumière do Avengersa i Avatara

#### UČITELJ

Učitelj upućuje učenike u povijest filma i prve pokretne slike. Povijest filma započinje u davnom 16. stoljeću kada je jedan od najpoznatijih ljudi

renesanse, Leonardo da Vinci, skicirao izgled camere obscure, predmeta koji je pomoću

12 svjetla ocrtavao oblike iz prirode.

<https://www.youtube.com/watch?v=1mSYQVNrVbl>

Upute za izradu camere obscura dostupne su na sljedećoj poveznici

<https://www.youtube.com/watch?v=HPT9vRin13U>

Za samu povijest današnjega filma važna je i stara Kina u kojoj su se projicirale sjene na prozirno platno. Povjesničari nisu sigurni koji je znanstvenik prvi izumio preteču projektora.

U 19. stoljeću započelo je snažno zanimanje za kinetiku, te je izumljeno mnogo „igračaka“ koje su se igrale s ljudskim okom i tromosti oka. Godine 1889. Louis Aime Augustin Le Prince konstruirao je prvu kameru, a Thomas Alva Edison 1893. godine prezentirao je patent zvan kinetoskop, ali on se veže i uz dimenzije filmskog formata koje se koriste i danas.

Najpoznatije ime u svijetu kinematografije je dakako ono braće Lumière te njihov uređaj

kinematograf. Oni su 28. prosinca 1895. godine u Parizu održali svoju prvu projekciju

filma Izlazak radnika iz tvornice. Njihov stil bio je začetak dokumentarnih filmova,

projicirali su snimke stvarnih događaja, poput dolaska vlaka na stanicu, barke koja napušta

luku, radnika koji izlaze iz tvornice, rušenja zida.

Na svjetskoj izložbi u Parizu 1900.

godine, postavili su veliki ekran koji je film učinio dostupnim za 25.000 gledatelja.

Kratak video o povijesti razvoja kamere dostupan je na sljedećoj poveznici

<https://www.youtube.com/watch?v=VuH2KrpvgiA>

Učenici gledaju prve filmove braće Lumière i komentiraju ih.

Filmovi su dostupni na sljedećim poveznicama:

<https://www.youtube.com/watch?v=-1MHqicBKGE>

[https://www.youtube.com/watch?v=85\\_veBBLRho](https://www.youtube.com/watch?v=85_veBBLRho)

Učitelj treba istaknuti da su 1895. godine pokretači filmske umjetnosti, braća Auguste i Louis Lumière, izumili

kinematograf koji se može vidjeti na sljedećoj poveznici

[https://youtu.be/U8lfaIEtngl?si=voAwGadShfmaL\\_Oq](https://youtu.be/U8lfaIEtngl?si=voAwGadShfmaL_Oq)

#### UČENIK

Učenici gledaju prve filmove i iznose dojmove o viđenom.

Ako netko od učenika želi, kao projektni zadatak mogu izraditi kameru obscura.

Učenici u skupinama (ili parovima) na dostupnim uređajima (tablet, mobitel) istražuju tko su bili braća Auguste i Louis Lumière i što su izumili. Istražuju kako su nastali prvi filmovi – Izlazak radnika iz tvornice i Ulazak vlaka u stanicu te

<p>Učitelj zatim pokazuje najavu za jedan od suvremenih igranih filmova koji obiluje specijalnim vizualnim efektima, a za to može poslužiti najava za neki od sljedećih filmova:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eOrNdBpGMv8">https://www.youtube.com/watch?v=eOrNdBpGMv8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ybji16u608U">https://www.youtube.com/watch?v=ybji16u608U</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1Q8fG0TtVAY">https://www.youtube.com/watch?v=1Q8fG0TtVAY</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d9MyW72ELq0">https://www.youtube.com/watch?v=d9MyW72ELq0</a>  Učitelj objašnjava da je za napredak filmske umjetnosti bila potrebna kombinacija brojnih znanosti i vrsta umjetnosti (matematika, kemija, fizika, biologija, slikarstvo, crtanje, kiparstvo, književnost, informatika, elektrotehnika...).</p>	<p>posebno istražuju reakciju publike kod prvih prikazivanja ovih filmova.</p> <p>Učenici iznose rezultate svojega istraživanja u kratkim izlaganjima. Međusobno nadopunjuju podatke.</p> <p>Učenici iznose dojmove o napredovanju filmske umjetnosti.</p>
<p><b>2. AKTIVNOST – Pokret koji daje život</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>  Učitelj daje upute za istraživački rad. Ako učenici ne otkriju značenje riječi <i>animacija</i>, učitelj objašnjava da dolazi od latinske riječi <i>anim</i>, što znači oživjeti ili udahnuti dušu. Doslovce, to bi značilo da animacijom oživljavamo ono što inače nije živo – sliku, fotografiju, predmet, lik...  Učenici rade u parovima ili skupinama, ovisno o njihovu broju. Svaki par ili skupina ima zadatak izraditi određenu optičku igračku.  Učitelj svakoj skupini daje upute za izradu jedne optičke igračke (prilozi 1, 2, 3, 4, 5) i potreban materijal. Umjesto pripremljenih uputa, učitelj može, u skladu s potrebama učenika, samostalno pripremiti upute, budući da na internetu postoje brojni videozapisi s uputama kako izraditi određenu optičku igračku.  Učitelj treba pripremiti potreban materijal ili ga i izrezati, ovisno o dobi učenika, raspoloživom vremenu te o vještinama učenika.</p>	<p><b>UČENIK</b>  Učenici istražuju značenje riječi <i>animacija</i> i njezino podrijetlo. Povezuju značenje riječi s filmom.</p> <p>Učenici iznose mišljenje na koji je način 'živa slika' povezana s današnjom popularnom kulturom.</p> <p>Učenici se dijele u parove ili skupine te slijede upute i izrađuju optičke igračke.</p>
<p><b>3. AKTIVNOST – Izrada optičkih igračaka</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>  Učitelj je unaprijed pripremio materijal i radne postaje s potrebnim materijalom. Na svakoj radnoj postaji su i upute za izradu, kao i tablet. Učenici rade u skupinama ili parovima prema uputama. Prema potrebi, učitelj pomaže u izradi. Svaka skupina izrađuje svoju optičku igračku prema uputama koje su u prilogu:  - thaumtrope je jednostavna optička igračka koja se lako može izraditi, a pomaže u razumijevanju iluzije pokreta u animiranim filmovima i videoigrama. Thaumtrope radi na načelu brze rotacije jednoga komada kartona na kojemu se sa svake strane nalazi jedan crtež. Karton se rotira brzim okretanjem štapića rukom. Kako je ljudsko oko tromo, brzim pokretanjem dviju slika nastaje dojam pokreta, tj. vidimo nešto što zapravo ne postoji (prilog 1)</p>	<p><b>UČENIK</b>  Učenici rade u skupinama na radnim postajama. Na raspolaganju su im upute, tablet i radni materijal. Prema potrebi, traže pomoć učitelja.</p>

- flip book ili „knjiga za listanje“ je optička igračka koju je najjednostavnije izraditi, zabavna je i dočarava pokret. Potreban je papirnati blok manje ili srednje veličine s većim brojem mekših listova te pribor za crtanje (olovka, bojice ili flomasteri). Za početak najbolje je koristiti grafitnu olovku kako bi se moguće pogreške mogle izbrisati gumicom (prilog 2)

- phenakistascope ili fenakistoskop (također poznat i kao fenakistiskop ili fenakitiskop) je rani uređaj za animaciju slika. Izumio ga je oko 1832. belgijski fizičar Joseph Plateau kako bi dokazao svoju tezu o iluziji o pokretu koju stvara brzo izmjenjivanje statičkih prizora. Taj uređaj, koji je u 19. stoljeću bio popularna igračka, poslužio je kao nadahnuće kasnijim pionirima tehnologije filma (prilog 3)

- zoetrope je *stroboskopski* uređaj, tj. instrument koji omogućuje da se objekt vidi kao da se kreće. Izrađen je 1834. godine, a sastoji se od svojevrsnog bubnja s urezima kroz koje gledatelj može vidjeti niz crteža koji, kada se vrte, stvaraju iluziju pokreta. Zoetrop je bio poznat i pod drugim imenima, kao što su *čarobni bubanj*, *vražji točak* i *točak života* (prilog 4)

- hologramski projektor - hologram se najčešće opisuje kao trodimenzionalna slika, najviše zbog činjenice što prilikom promatranja ostavlja takav dojam. To je skup svjetlosti koji prolazi kroz hologramski medij. Svjetlost se ponovno širi, odnosno pokazuje svoje fizikalne sposobnosti (prilog 5).

#### VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA

Svi učenici isprobavaju sve nastale optičke igračke. Komentiraju složenost njihove izrade i uspješnost. Optičke igračke mogu biti izložene u školskom predvorju kako bi ih ostali učenici mogli isprobati.

<b>TEMA/PROJEKT</b>	<b>Mali koraci, veliki skokovi – stop-animacija</b>
---------------------	---

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:**

Učenici će razumjeti osnovna načela stop-animacije, uključujući pokret, kadrove i animacijske tehnike poput postavljanja i snimanja slika korak po korak.

Učenici će svoje ideje kreativno izraziti tehnikom stop-animacije.

Učenici će razvijati vještine rada u alatima za stop-animaciju i uređivanje videa.

**ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:**

Učenici će razviti suradničke vještine i rad u timu, surađivat će međusobno u procesu snimanja animiranoga filma. Učenici će kritički promišljati o medijskim sadržajima, analizom primjera stop-animacije prepoznat će tehničke i estetske elemente u animiranim filmovima te razumjeti njihov utjecaj na publiku i društvo. Učenici će primjenjivati inovativna i kreativna rješenja, planirati i upravljati svojim aktivnostima. Učenici će samostalno koristiti razne uređaje i programe.

<b>MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI</b>	učionica; 10 sati
<b>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD</b>	Tablet. Mobitel. Crteži. Razni predmeti. Pribor za crtanje. Program za stop-animaciju.
<b>PRILOZI</b>	
<b>NASTAVNE METODE I STRATEGIJE</b>	Razgovor. Objašnjenje. Gledanje animiranih filmova. Gledanje videovodiča. Upute. Praktični rad.
<b>OBLICI RADA</b>	Samostalan rad. Rad u paru. Rad u skupini.
<b>POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA</b>	H. Piercy, Studio za animaciju, Školska knjiga, Zagreb, 2014. <a href="https://www.skole.hr/animirani-film/">https://www.skole.hr/animirani-film/</a> <a href="https://www.kinovalli.net/stop-animacija/">https://www.kinovalli.net/stop-animacija/</a> <a href="https://www.medijskapismenost.hr/napravite-svoj-film-u-tehnici-stop-animacije/">https://www.medijskapismenost.hr/napravite-svoj-film-u-tehnici-stop-animacije/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Sg26r_Dwg2U">https://www.youtube.com/watch?v=Sg26r_Dwg2U</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-DzV3-1InTQ">https://www.youtube.com/watch?v=-DzV3-1InTQ</a> <a href="https://www.cateater.com/tutorials.html">https://www.cateater.com/tutorials.html</a>

**1. AKTIVNOST – Povijest animiranoga filma**

<b>UČITELJ</b> Učitelj pokreće razgovor o animiranim filmovima. Učitelj govori o povijesti animiranoga filma, o čemu je više podataka i primjera dostupno na sljedećoj poveznici <a href="https://www.skole.hr/animirani-film/">https://www.skole.hr/animirani-film/</a> Više o povijesti hrvatskoga animiranoga filma dostupno je na poveznici <a href="https://www.globalnovine.eu/kultura/film/dan-animiranog-filma-povijest-animiranog-filma-u-hrvatskoj-duga-je-i-bogata-5022029">https://www.globalnovine.eu/kultura/film/dan-animiranog-filma-povijest-animiranog-filma-u-hrvatskoj-duga-je-i-bogata-5022029</a>	<b>UČENIK</b> Učenici iznose svoje mišljenje o animiranim filmovima općenito te se prisjećaju animiranih filmova koje su voljeli, i vole, te zašto ih vole. Učenici iznose svoje mišljenje o tome kako nastaju animirani filmovi i što je sve potrebno za njihov nastanak. Učenici istražuju povijest hrvatskoga animiranoga filma i gledaju prve animirane filmove.
---	---

<p>Učitelj upoznaje učenike s prvim filmova Zagrebačke škole crtanoga filma. Film 'Crvenkapica' nastao 1954. godine dostupan je na sljedećoj poveznici  <a href="https://youtu.be/i6xdkuHQkqM?si=y3hkXUK_YX0T-aC9">https://youtu.be/i6xdkuHQkqM?si=y3hkXUK_YX0T-aC9</a>                  Zagrebačka škola crtanog filma nastala je sredinom 20. stoljeća - sedamnaest autora stvara različita animirana djela, ali u njima prepoznajemo novi koncept animiranog filma.                  Prvi je svjetski uspjeh Zagrebačke škole crtanog filma velika nagrada Filmskog festivala u Veneciji za crtani film <i>Samac</i> Vatroslava Mimice, a zlatno razdoblje zaključuje Oscar za film <i>Surogat</i> Dušana Vukotića 1962. godine.                  Učitelj govori o filmu <i>Surogat</i>. Ako je potrebno, učitelj objašnjava pojam <i>surogat</i>. Film je dostupan na poveznici  <a href="https://youtu.be/u59XkVwL1Sk?si=www2BahUe7uo-n1">https://youtu.be/u59XkVwL1Sk?si=www2BahUe7uo-n1</a>                  Poslije gledanja filma učenici iznose svoj dojam o viđenom.                  Učitelj objašnjava da u tom šarenom napuhanom prostoru za sve postoji surogat od plastike pa i za osjećaje. Na plaži se rađa jedna zanosna ljubav, ljubomora i osveta, te na kraju tragedija. Sve se ispuhalo i splasnulo kada se u događaje umiješao jedan mali obični realni čavlić.                  Film je nastao u Zagreb Filmu 1961. godine, režirao ga je Dušan Vukotić prema scenariju Rudolfa Sremeca.</p>	<p>Učenici gledaju film 'Crvenkapica' i iznose dojam o njemu.</p> <p>Učenici istražuju podatke o Zagrebačkoj školi animiranoga filma.</p> <p>Učenici gledaju film <i>Surogat</i> i iznose svoje mišljenje o njemu.</p> <p>Učenici izrađuju plakat na kojemu predstavljaju povijest animiranoga filma – u svijetu i Hrvatskoj te ga izlažu na mjesto vidljivo i ostalim učenicima škole.</p>
<p><b>2. AKTIVNOST – Prvi koraci</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>                  Učitelj će upoznati učenike o osnovnim načelima stop-animacije – pokret, kadrovi, tehnike postavljanja i snimanja slika korak po korak.</p>	<p><b>UČENIK</b>                  Učenici prate objašnjenja i postavljaju pitanja i razjašnjavaju nedoumice.</p>
<p><b>3. AKTIVNOST – Sinopsis i scenarij</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>                  Učitelj dijeli učenike u parove ili skupine, ovisno o njihovu broju. Daje upute za osmišljavanje priče i pisanje sinopsisa i scenarija.</p>	<p><b>UČENIK</b>                  Učenici će u skupinama razvijati ideje za svoj animirani film. Ova aktivnost uključuje oluju ideja za priču, izradu storyboarda, definiranje likova i postavki te planiranje tehnika animacije koje će koristiti.                  Učenici pripremaju materijal koji će animirati: podloga, crteži, predmeti, <i>oblačići</i> za govor i onomatopeju, pribor za pisanje, oprema za snimanje (mobitel, tablet, fotoaparati).</p>

#### 4. AKTIVNOST– Korak po korak!

<p><b>UČITELJ</b> Kroz praktičnu demonstraciju učitelj će pokazati osnovne tehnike stop-animacije, poput postavljanja i snimanja slika te korištenja različitih materijala za animaciju.</p> <p>Učitelj prati rad skupina, daje savjete i dodatna objašnjenja. Učenike upućuje na praktične videovodiče na internetu koji daju upute za rad u digitalnim alatima za stop-animaciju i montažu. Ovaj je dio aktivnosti najzahtjevniji i traži najviše vremena i truda te učenike treba poticati i ohrabrivati.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici prate demonstraciju učitelja i postavljaju pitanja.</p> <p>Učenici rade u parovima ili skupinama kako bi snimili svoj animirani film prema ideji koju su razvili. Svaka grupa planira svoje aktivnosti i rad. Animirani filmovi stop-animacijom mogu se raditi u aplikaciji Stop Motion Studio <a href="https://www.cateater.com/">https://www.cateater.com/</a> koja i u besplatnoj inačici nudi mogućnosti dovoljne za uspješnu izradu animiranoga filma.</p> <p>Dodavanje glazbe ili efekata može se napraviti u plaćenju inačici aplikacije, ali i u nekom drugom programu za montažu videa, kao što su CapCut, Movie Maker, Edius, Lightworks, VideoPad, DaVinci Resolve.</p>
<p><b>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</b></p>	<p>Učenici gledaju sve nastale filmove i međusobno ih komentiraju i vrednuju. Filmovi mogu biti prikazani na Satima razrednoga odjela, hrvatskoga jezika i informatike drugih razreda. Filmovi mogu biti postavljeni na školsku internetsku stranicu i na profilima društvenih mreža. Također, filmovi mogu biti poslani na festivale dječjega filmskoga stvaralaštva i na natječaje.</p>

**PRIPREMA ZA IZVOĐENJE IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI: FILMSKA EKIPA**

TEMA/PROJEKT	ZVJEZDANE STAZE
--------------	-----------------

**DOB UČENIKA/RAZRED: od 5. do 8. razreda****ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI**

Učenici će istražiti različite lokacije u svom mjestu i okolici.

Učenici će steći osnovna znanja o kameri Insta 360° i njezinim funkcijama.

Učenici će razviti istraživačke vještine kroz samostalno istraživanje relevantnih izvora informacija.

Učenici će pripremiti prezentacije ili plakate koji će im pomoći u razumijevanju osnova rada s kamerom Insta 360°.

**ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:**

Učenici će prepoznati važnost aktivnog sudjelovanja u društvenom životu i razumjeti svoje uloge i odgovornosti kao građani. Učenici će razumjeti važnost tehnoloških alata u suvremenom svijetu te primijeniti digitalne vještine u svakodnevnom životu i učenju. Učenici će razviti kritičko razmišljanje o uporabi tehnologije, prepoznajući njene prednosti i izazove te primjenjujući načela digitalne sigurnosti. Učenici će usvojiti strategije za samoorganizirano učenje, uključujući planiranje vremena, samostalno istraživanje i suradničko učenje.

<b>MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI</b>	Škola. Mjesto stanovanja i okolica; 8 sati
<b>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD</b>	Kamera 360°. Prijenosno računalo. Pribor za pisanje i crtanje.
<b>PRILOZI</b>	
<b>NASTAVNE METODE I STRATEGIJE</b>	Razgovor. Suradničko učenje. Doživljavanje i izražavanje doživljenog. Timski rad. Snimanje na terenu. Pregledavanje snimljenoga materijala. Uređivanje snimljenoga materijala.
<b>OBLICI RADA</b>	Frontalni oblik rada. Samostalan rad. Rad u skupinama
<b>POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA</b>	<a href="https://www.youtube.com/@insta360tutorials">https://www.youtube.com/@insta360tutorials</a> <a href="https://www.insta360.com/x3/guide">https://www.insta360.com/x3/guide</a>

**1.****1. AKTIVNOST – Istraži i pokaži****UČITELJ**

Učitelj daje upute za istraživački rad o osnovama fotografije i videa, kao i o funkcijama kamere Insta 360.

**UČENIK**

Učenici istražuju različite izvore informacija na internetu koji pružaju osnovne informacije o kameri Insta 360, njezinim tehničkim značajkama i mogućnostima. Nakon istraživanja učenici će pripremiti prezentacije ili plakate koji će sadržavati ključne informacije o kameri Insta 360, poput njezinih značajki, načina rada, i primjena u snimanju fotografija i videa.



<b>2. AKTIVNOST – Šetnja na papiru</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj i učenici razgovaraju o temama svojih virtualnih šetnja, a to mogu biti školska zgrada, vanjska učionica, školsko dvorište, omiljeni park, obližnja povijesna znamenitost i slično.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici s učiteljem osmišljavaju teme svojih virtualnih šetnja. Učenici će raditi u parovima ili manjim skupinama kako bi osmislili priču ili temu koju će pokazati u virtualnoj šetnji. Učenici će koristiti papir i olovke za izradu storyboarda koji će sadržavati skice virtualne šetnje, uključujući lokacije, radnje i eventualne interakcije.</p>
<b>3. AKTIVNOST – Škola u mom oku</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj će podijeliti učenicima zadatke istraživanja različitih dijelova školske okoline.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici će koristiti kameru 360° kako bi snimili sveobuhvatne poglede školskog dvorišta, učionica, sportskih terena, knjižnice i drugih relevantnih prostora u školskoj zgradi i oko nje. Nakon snimanja, učenici će pregledati i analizirati svoje snimke te identificirati zanimljive značajke i potencijalne mogućnosti za poboljšanje školskog okruženja. Učenici će prezentirati svoje nalaze ostatku razreda, koristeći snimke kamerom 360° kako bi ih uključili u svoju prezentaciju.</p>
<b>4. AKTIVNOST – Šetnja!</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj daje dodatne upute za daljnje snimanje.</p>	<p><b>UČENICI</b> Učenici će snimiti različite dijelove svojega mjesta i zavičaja. Nakon snimanja učenici će u aplikaciji za kameru Insta 360° uređivati snimke kako bi stvorili virtualnu šetnju.</p>
<p><b>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</b></p>	<p>Učenici će prezentirati svoje virtualne šetnje ostatku razreda, objašnjavajući povijesne kontekste i značajke mjesta ili događaja. Virtualne šetnje mogu biti postavljene na internetsku stranicu škole i na profile društvenih mreža. Virtualna šetnja može biti ponuđena i lokalnoj samoupravi koja je može uključiti u svoje promidžbene materijale.</p>

**PRIPREMA ZA IZVOĐENJE IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI: FILMSKA EKIPA****TEMA/PROJEKT****Ključ je u mojim rukama – Dan sigurnijeg interneta****DOB UČENIKA/RAZRED: od 5. do 8. razreda****ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:**

Učenici će objasniti pravila za sigurnije korištenje interneta.

Učenici će opisati rizična ponašanja na internetu.

Učenici će opisati vlastito nepoželjno ponašanje na internetu.

Učenici će snimiti kratki video koji promiče pravila ponašanja za sigurniju uporabu interneta.

Učenici će širiti znanje o sigurnosti na internetu u školskoj zajednici.

**ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:**

Učenici će upravljati emocijama i ponašanjem, razvijati će osobne potencijale, opisivati i uvažavati potrebe i osjećaje drugih. Učenici će razlikovati sigurne od nesigurnih situacija u zajednici i opisati kako postupiti u rizičnim situacijama. Primjenjivat će inovativna i kreativna rješenja, samostalno i uz pomoć učitelja će koristiti poznate uređaje i programe. Razlikovat će vrste komunikacije i vrste nasilja. Uz podršku učitelja ili samostalno tražit će nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primijeniti pri rješavanju problema.

**MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI**

Učionica, školska zgrada i dvorište, kuća; 4 sata

**NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD**

Računalo. Prijenosno računalo. Tableti. Mobiteli. Kamera. Mikrofon. Samoljepljivi papirići. Papir A3 i A4.

**PRILOZI**

Upitnik za roditelje (prilog 1)

[https://drive.google.com/file/d/1AHZxVnhEOLIUONQfWTLu01K7T39OgTvl/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1AHZxVnhEOLIUONQfWTLu01K7T39OgTvl/view?usp=drive_link)

**NASTAVNE METODE I STRATEGIJE**

Razgovor. Suradničko učenje. Doživljavanje i izražavanje doživljenog. Interpretacija. Timski rad. Gledanje filma. Iznošenje mišljenja. Pisanje sinopsisa i scenarija. Snimanje filma. Projekcija nastalih filmova.

**OBLICI RADA**

Frontalni oblik rada. Samostalan rad. Rad u skupinama.

**POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA**

D. Maršalek, M. Šmit, M. Plazibat, Aktivnosti za razvoj medijske pismenosti, Školska knjiga, Zagreb, 2019.

<https://www.medijskapismenost.hr/nas-online-zivot-o-kojem-roditelji-trebaju-znati-film-i-nastavna-priprema/>

## 1. AKTIVNOST – Nekad i sada!

### UČITELJ

Učitelj je sat prije podijelio učenicima upitnik za roditelje i učenici ga trebaju donijeti na sat (prilog 1).

### UČENIK

Učenici čitaju odgovore svojih roditelja, uspoređuju odgovore i komentiraju ih. Uspoređuju svoje i djetinjstvo svojih roditelja te iznose mišljenje o prednostima i nedostacima odrastanja bez digitalne tehnologije i s njom.

## 2. AKTIVNOST – Moj zid

### UČITELJ

Svaki učenik dobije 10-ak samoljepljivih papirića. Učitelj pozove učenike da na papiriće napišu svoje podatke koji su bitni za njih, svoje osobine, činjenice koje govore nešto o njima i njihovoj obitelji. Učitelj može predložiti da to budu ime i prezime, adresa, broj telefona, ime roditelja, radno mjesto roditelja, automobil koji imaju, OIB, s koliko prolaze, čime se bave, koliko su novaca uštedjeli, tko im je simpatija, visina i težina, ime kućnoga ljubimca, tko im je najbolji prijatelj...

Nakon što su ispisali papiriće svaki učenik dobije A3 papir na čijem vrhu napiše svoje ime i na njega zalijepi ispisane papiriće. Učitelj objasni da su tako napravili svoj 'zid' na društvenoj mreži na kojem su objavili neke svoje podatke koji su sada vidljivi.

Učitelj predlaže da sve te 'zidove' iznesu na ulicu, uz pločnik, kako bi i ostali, poznati i nepoznati ljudi, mogli vidjeti navedene informacije i podatke. Ako u blizini škole postoji mjesna oglasna ploča, učitelj može reći da je dogovorio s lokalnom samoupravom da oni svoje podatke izvjesu na nju sljedećih nekoliko dana.

Nakon prve reakcije, učitelj ponudi učenicima da, žele li, maknu sa 'zida' neki papirić. Slijedi rasprava o tome što bi učenici htjeli da nepoznati ljudi na društvenim mrežama znaju o njima i što im nesvjesno dopuštano da znaju (*naravno, 'zidove' ne iznose na ulicu* ).

### UČENIK

Učenici ispisuju svoje podatke na samoljepljive listiće.

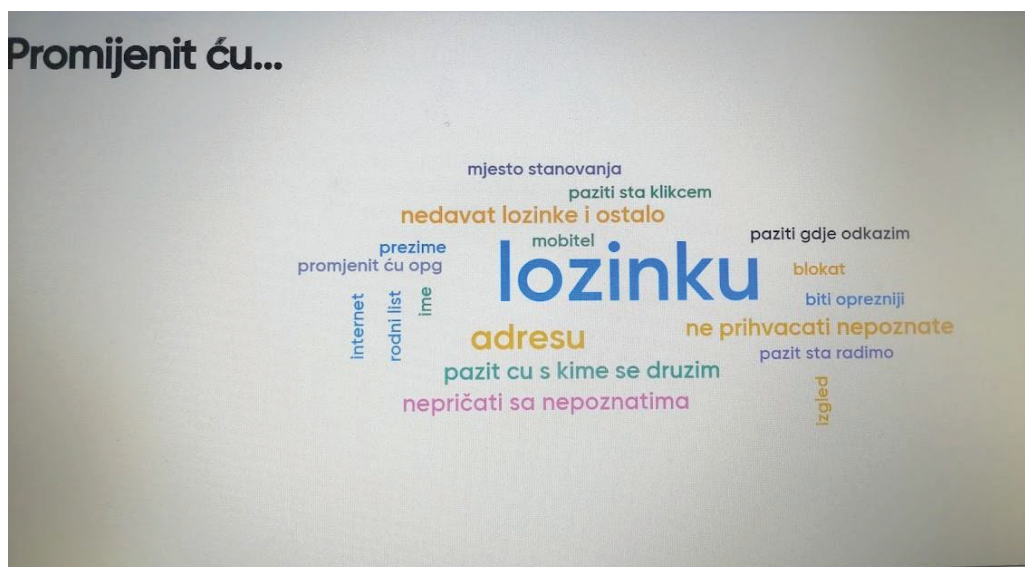
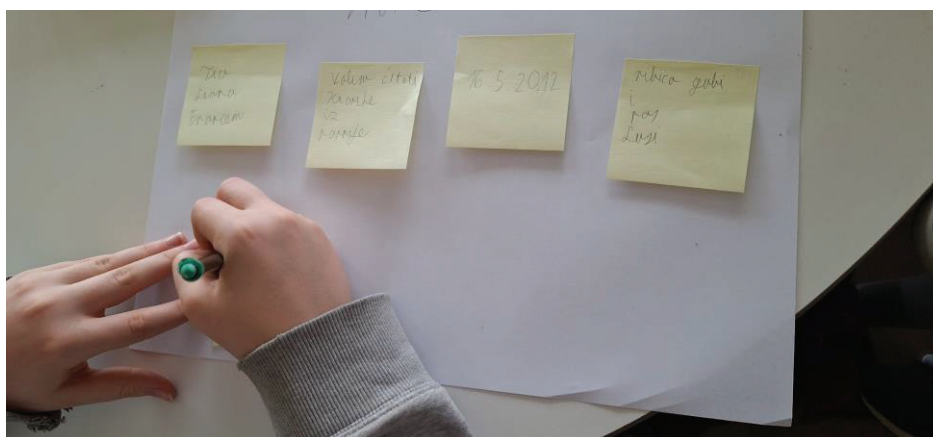
Učenici lijepo samoljepljive listiće na A3 papir sa svojim imenom i prezimenom.

Učenici reagiraju na učiteljev prijedlog i iznose mišljenje o njemu. Uklanjaju samoljepljive listiće s podacima za koje ne žele da ostali vide.

Učenici sudjeluju u raspravi o izloženosti svojih privatnih podataka na internetu.

<b>3. AKTIVNOST – Naš online život o kojem roditelji trebaju znati</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj najavljuje gledanje kratkoga filma koji su napravili učenici polaznici Medijske skupine OŠ Dalj.</p> <p>Film "Naš online život, o kojem roditelji trebaju znati" pobijedio je u osnovnoškolskoj kategoriji na filmskom natječaju "Naš online život o kojem roditelji ništa ne znaju" koji su uz 3. Dane medijske pismenosti organizirali Agencija za elektroničke medije, Ured UNICEF-a za Hrvatsku i Hrvatski filmski savez 2020. godine.</p> <p>Film je dostupan na poveznici <a href="https://youtu.be/7xdlrFtzlos?si=vacunjDsO2hwgBwz">https://youtu.be/7xdlrFtzlos?si=vacunjDsO2hwgBwz</a></p> <p>Učitelj potiče učenike na iznošenje mišljenja o filmu i iznošenje vlastitih iskustava.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici gledaju kratki film o sigurnosti na internetu.</p> <p>Nakon gledanja filma učenici iznose razmišljanja o njemu: koga predstavljaju likovi u crnom i pod maskama, zašto oni nestanu kada uđe odrasla osoba u prostoriju te neka se pokušaju sjetiti nekih opasnosti koje bi mogli predstavljati maskirani likovi, primjerice izloženost neprimjerenim sadržajima, izloženost cyberbullyingu, pretjerana upotreba interneta i slično.</p>
<b>4. AKTIVNOST – U našem filmu</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj podijeli učenike u skupine koje će raditi na scenariju kratkoga filma koji će prikazati važnost pridržavanja pravila za sigurniju uporabu interneta.</p> <p>Učitelj prati rad učenika, daje savjete i pomaže pri osmišljavanju scena.</p> <p>Učitelj pomaže kod uređivanja videa i videomontaže, daje savjete i upute.</p>	<p><b>UČENIK</b> Učenici rade u skupinama. Svaka skupina razgovara o sigurnosti na internetu, iznose osobna iskustva (pozitivna i negativna) te pišu sinopsis kratkoga filma u kojemu će prikazati važnost pridržavanja pravila za sigurniju uporabu interneta. Ako je potrebno, učenici provode istraživanje o pravilima za sigurniju uporabu interneta te rezultate istraživanja koriste u sljedećim aktivnostima.</p> <p>Učenici na temelju sinopsisa pišu scenarij te osmišljavaju postupke snimanja na terenu.</p> <p>Učenici zatim izlaze na teren (učionica, školski hodnik, neki drugi školski prostor, školsko dvorište, igralište, nečija kuća, soba...). Učenici snimaju svoj kratki film s jasnom porukom te ga uređuju u programu za montažu (CapCut, Movie Maker, Edius, Lightworks, VideoPad, DaVinci Resolve).</p> <p>Učenici pokazuju svoje kratke filmove te ih međusobno komentiraju i vrednuju.</p>
<b>5. AKTIVNOST – Promijenit ću...</b>	
<p><b>UČITELJ</b> Učitelj provodi završnu evaluaciju aktivnosti u digitalnom alatu Mentimeter. Pozvat će učenike da razmisle o pravilima za sigurnost na internetu i usporede ih sa svojim navikama ponašanja.</p> <p>Učitelj u Mentimetru oblikuje tri tvrdnje koje učenici trebaju nadopuniti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Iznenadilo me...</li> <li>b) Shvatio sam...</li> <li>c) Promijenit ću...</li> </ol>	<p><b>UČENIK</b> Učenici će razmisliti o tvrdnjama koje treba nadopuniti te će iznijeti svoje zaključke o tome što ga je iznenadilo, što je shvatio i što će promijeniti.</p> <p>Učenici čitaju odluke svojih prijatelja te mogu nekoliko njih komentirati.</p>

<p>Učitelj će pozvati učenike da razmisle o svojem ponašanju na internetu te da u svakodnevnom životu koriste pravila o kojima su razgovarali.</p>	
<p><b>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</b></p>	<p>Postavljanje kratkih filmova na školsku stranicu i na profile na društvenim mrežama. Prikazivanje filmova ostalim učenicima na satima razrednog odjela ili na satima hrvatskoga jezika i informatike. Učenici će potaknuti druge na promjenu ponašanja na internetu u odnosu na pravila za sigurnost na internetu.</p>



**PRIPREMA ZA IZVOĐENJE IZVANNASTAVNE AKTIVNOSTI: FILMSKA EKIPA****TEMA/PROJEKT** Povratak u budućnost – prikriveno oglašavanje**DOB UČENIKA/RAZRED:** od 5. do 8. razreda**ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:**

Učenici će prepoznati medijske sadržaje koji promiču pozitivne vrijednosti.

Učenici će prepoznati različite oblike prikrivenog oglašavanja koji se pojavljuju u filmovima, serijama, objavama influencera, gamera i drugih kreatora medijskoga sadržaja na internetu.

Učenici će analizirati utjecaj prikrivenog oglašavanja na gledatelje.

Učenici će kritički promatrati primjere prikrivenog oglašavanja u medijima.

Učenici će razviti vještine prepoznavanja i tumačenja marketinških poruka koje se pokušavaju prenijeti.

Učenici će razviti svijest o potrebi kritičkog promišljanja medijskih sadržaja.

**ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:**

Učenici će objasniti ulogu medija u oblikovanju javnog mišljenja i utjecaju marketinških strategija na potrošače. Učenici će primijeniti stečena znanja i vještine medijske pismenosti u prepoznavanju i analizi prikrivenog oglašavanja u medijskim sadržajima. Učenici će surađivati u analizi i raspravi o prikrivenom oglašavanju. Učenici će upravljati emocijama i ponašanjem. Učenici će prepoznati osnovne tržišne odnose. Učenici će samostalno koristiti poznate uređaje i programe, rješavat će jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. Učenici će opisati opasnosti od pretjeranog korištenja ekrana. Uz podršku učitelja ili samostalno tražit će nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjivati pri rješavanju problema.

**MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI**

Učionica; 5 sati (+ 2 sata za gledanje igranoga filma – izborna aktivnost)

**NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD**

Prijenosno računalo. Kamera. Časopisi za mlade. Nastavni listić.

**PRILOZI**

Prilog 1 – primjeri prikrivenoga oglašavanja u časopisima za mlade  
[https://docs.google.com/document/d/1ubfJxeKIXrrSAUUbbi-57Uo4OsvlzFil/edit?usp=drive\\_link&oid=104203359604360882103&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1ubfJxeKIXrrSAUUbbi-57Uo4OsvlzFil/edit?usp=drive_link&oid=104203359604360882103&rtpof=true&sd=true)

Prilog 2 – nastavni listić  
[https://drive.google.com/file/d/1D05Cm63fwpHXK1sbrZZRI0kmM2zfy1iL/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1D05Cm63fwpHXK1sbrZZRI0kmM2zfy1iL/view?usp=drive_link)

Prilog 3 – primjeri prikrivenoga oglašavanja u igranom filmu 'Povratak u budućnost'  
[https://docs.google.com/document/d/1ck7uU7Zu9VQEeb9T3frqyrVHMQLcsOWVv/edit?usp=drive\\_link&oid=104203359604360882103&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1ck7uU7Zu9VQEeb9T3frqyrVHMQLcsOWVv/edit?usp=drive_link&oid=104203359604360882103&rtpof=true&sd=true)

**NASTAVNE METODE I STRATEGIJE**

Razgovor. Suradničko učenje. Doživljavanje i izražavanje doživljenog. Timski rad. Snimanje. Uređivanje snimljenoga materijala. Prikazivanje izrađenih prikrivenih oglasa.

**OBLICI RADA**

Frontalni oblik rada. Samostalan rad. Rad u skupinama

<p><b>POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA</b></p>	<p>D. Maršalek, M. Šmit, M. Plazibat, Aktivnosti za razvoj medijske pismenosti, Školska knjiga, Zagreb, 2019.  <a href="https://www.marketing-psycho.com/back-to-the-future-product-placement/">https://www.marketing-psycho.com/back-to-the-future-product-placement/</a>  <a href="https://propaganda.mediaeducationlab.com/hr/browse">https://propaganda.mediaeducationlab.com/hr/browse</a>  <a href="https://youtu.be/qvsgGtivCgs?si=FuHAKjG0KjKFHfKv">https://youtu.be/qvsgGtivCgs?si=FuHAKjG0KjKFHfKv</a>  <a href="https://youtu.be/VhWjQdzWeg0?si=nvvFY6WzYu-7YoRC">https://youtu.be/VhWjQdzWeg0?si=nvvFY6WzYu-7YoRC</a></p>
<p><b>1. AKTIVNOST – LOGO kviz</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>  Učitelj unaprijed na tablete skine jednu od aplikacija 'Logo Quiz' ili, ako učenici rade na svojim mobitelima, to naprave sami učenici na svojim uređajima.  Učenici kviz rješavaju u parovima ili skupinama, ovisno o broju raspoloživih uređaja. Kada su spremni za rješavanje kviza, učitelj daje znak za početak i određuje vrijeme za rješavanje kviza (primjerice, 3 ili 5 minuta). Kada istekne vrijeme, učitelj daje znak za prestanak igre i svaka skupina ističe svoj rezultat.  Ako nije moguće provesti ovu aktivnost, učitelj može osmisлити kviz u Kahootu ili pripremiti nastavne listiće s primjerima zaštitnih znakova robnih marka koje bi učenicima mogle biti prepoznatljive.  Slijedi razgovor o robnim markama koje su prepoznali.</p>	<p><b>UČENIK</b>   Učenici rješavaju jednu od dostupnih aplikacija Logo Quiza.   Učenici sudjeluju u razgovoru o robnim markama koje su prepoznali. Učenici iznose svoja iskustva u prepoznavanju zaštitnih znakova poznatih proizvoda, kako su saznali za njih, gdje ih najčešće vide i koliko na njih poznata robna marka ima utjecaja kod odlučivanja o kupnji.</p>
<p><b>2. AKTIVNOST – Novinarski članak ili reklama?</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b>  Učenici rade u parovima ili skupinama, ovisno o broju raspoloživih primjeraka časopisa. Učitelj svakoj skupini dodjeljuje primjerak časopisa za mlade za koji učenici pokazuju zanimanje te im daje zadatak da ga prelistaju, uoče reklame i oglase prebroje ih.  Za očekivati je da će učenici uočiti između 15 i 20 jasno istaknutih reklama i oglasa. Slijedi razgovor o reklamama i oglasima.  Učitelj će odabrati jedno izdanje časopisa i umnožiti stranicu na kojoj je primijetio prikriveni oglas. Učitelj može koristiti i primjere u prilogu 1.   Učitelj će objasniti učenicima da svaka reklama i svaki oglas, prema hrvatskim zakonima, moraju biti jasno označeni. Međutim, sve je više prikrivenih oglasa koji izgledaju kao novinarski tekst kako bi mu čitatelj pristupio s</p>	<p><b>UČENIK</b>  Učenici prate upute učitelja, listaju časopis za mlade i prepoznaju reklame i oglase.   Učenici sudjeluju u razgovoru o reklamama i oglasima u časopisu za mlade.   Učenici rade u paru te svaki par dobije primjerak stranice sa zadatkom pročitati tekst i riješiti nastavni listić (prilog 2) na kojemu će iznijeti svoja zapažanja o tekstu.   Slijedi razgovor o odgovorima učenika i objašnjenje njihova zaključka je li riječ o novinarskom tekstu ili reklami.</p>

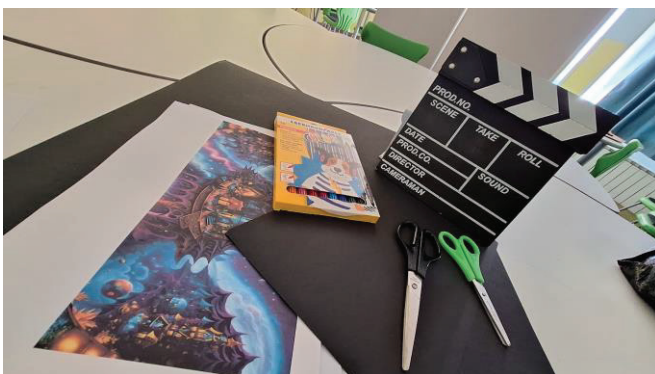
<p>više povjerenja i manje kritičnosti. Da bi oglašavanje bilo pošteno, u oglasu mora biti istaknut naručitelj (proizvođač, distributer, trgovac...), mora biti označeno kao oglas / reklama / propagandni materijal / plaćeni tekst, mora biti odvojen od sadržaja čiji su autori novinari i urednici te se ne smije oglašavati proizvod ili usluga koja nije u skladu s hrvatskim zakonima i drugim pravnim propisima i kodeksima oglašavanja (primjerice, alkoholna pića ili duhanski proizvodi).</p> <p>Učitelj će kao primjere navesti najčešće oblike prikrivenoga oglašavanja u časopisima za mlade, a to su, primjerice, rubrike Must have, pregled sadržaja torbice poznate osobe, jedan dan u kupnji s nekom poznatom osobom, u kući neke poznate osobe, njega lica neke poznate osobe i slično. Također, učitelj će istaknuti i ulogu fotografija te odjeće osoba na fotografijama, istaknutim robnim markama na odjeći, sportskim dresovima, kapama ili na pozadini za fotografiranje, što je, također, u kategoriji prikrivenoga oglašavanja.</p>	<p>Učitelj će zatim upoznati učenike s postojanjem prikrivenoga oglašavanja i opisati o čemu je riječ.</p>
<p><b>3. AKTIVNOST – Prikriveni oglasi u prošloj budućnosti</b></p>	
<p><b>UČITELJ</b></p> <p>Učitelj će učenike upoznati s filmom 'Povratak u budućnost' iz 1985. godine te im pokazati dijelove filma ili najavu. Ako ima dovoljno vremena, učenici mogu pogledati i cijeli film ili ga mogu pogledati kod kuće, ako je dostupan na nekoj platformi za gledanje filmova. Na sljedećim poveznicama dostupni su najava filma i njegovi dijelovi</p> <p><a href="https://youtu.be/qvsgGtivCgs?si=FuHAKjGOKjKFHfKv">https://youtu.be/qvsgGtivCgs?si=FuHAKjGOKjKFHfKv</a></p> <p>Primjeri prikrivenog oglašavanja u filmu 'Povratak u budućnost' dostupni su na sljedećoj poveznici</p> <p><a href="https://youtu.be/VhWjQdzWeg0?si=nvvFY6WzYu-7YoRC">https://youtu.be/VhWjQdzWeg0?si=nvvFY6WzYu-7YoRC</a></p> <p>Primjeri prikrivenog oglašavanja u drugim filmovima dostupni su na sljedećoj poveznici</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=bE6w5vu5dDQ">https://www.youtube.com/watch?v=bE6w5vu5dDQ</a>.</p> <p>Učitelj treba primjere prikrivenoga oglašavanja prilagoditi uzrastu učenika i njihovim interesima.</p> <p>U prilogu 3 fotografije su prikrivenoga oglašavanja u filmu 'Povratak u budućnost'.</p>	<p><b>UČENIK</b></p> <p>Učenici gledaju dijelove filma, najavu za film ili cijeli film (u školi ili kod kuće).</p> <p>Učenici uočavaju prikriveno oglašavanje u filmu i komentiraju ga.</p> <p>Učenici uočavaju prikriveno oglašavanje u filmovima i komentiraju ga. Također, mogu navesti i druge primjere koje su primijetili.</p>



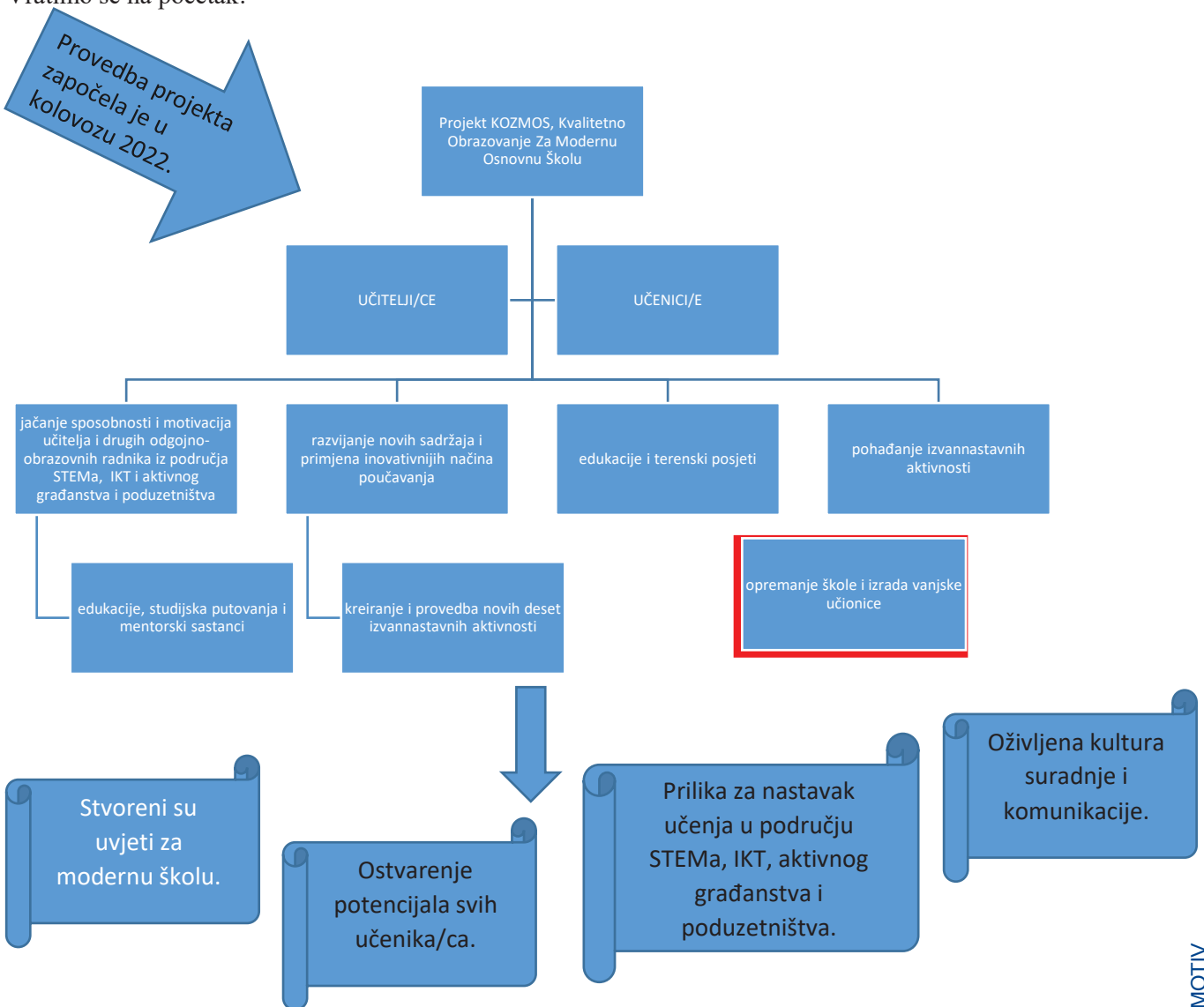
#### 4. AKTIVNOST – Prikriveno oglasi!

<p><b>UČITELJ</b></p> <p>Učenici će u parovima ili skupinama, ovisno o broju učenika i učiteljevoj procjeni njihovih vještina, izraditi prikriveni oglas za zadani pojam.</p> <p>Učitelj daje upute za snimanje reklame koju će snimiti dostupnim uređajima (mobitel, tablet, kamera).</p>	<p><b>UČENICI</b></p> <p>Učenici će izvlačenjem papirića doznati za što će izraditi prikriveni oglas, a to mogu biti tenisice, školski predmet, predmet iz školske torbe, hrana...</p> <p>Učenike treba uputiti da reklamu oblikuju tako da bude prikrivena, da predmet koji se reklamira nije u prvom planu i da u zadanom pojmu pronađu ono što bi trebalo istaknuti kao pozitivno i privlačno, ali na prikriveni način.</p> <p>Učenici osmišljavaju reklamu i snimaju je te obrađuju u odgovarajućem alatu za uređivanje videa, kao što su CapCut, Movie Maker, Edius, Lightworks, VideoPad, DaVinci Resolve.</p>
<p><b>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</b></p>	<p>Učenici će pokazati svoje reklame ostatku razreda koji treba uočiti prikriveni oglas. Izrađene reklame mogu biti postavljene na internetsku stranicu škole i na profile društvenih mreža. Također, mogu se koristiti u nastavi hrvatskoga jezika, informatike ili na satima razrednoga odjela.</p>





I na kraju...evo nas u travnju 2024.  
Vratimo se na početak!



Tijekom projekta osmišljeno je deset novih izvannastavnih aktivnosti. Učitelji/ce uključeni/e u projekt osmišljavali su aktivnost prema svojim interesima i idejama. Stvaranje kurikuluma i pripremanje izvedbe aktivnosti, odvijalo se sistematično uz zajedničke sastanke, razmjenu ideja i međusobnu podršku. Izvannastavne aktivnosti su raznovrsne i važno je naglasiti da je jedna od tih aktivnosti namijenjena za rad u posebnom odjelu. U priručniku je kurikulum izvannastavne aktivnosti i pripreme za neposredan rad. Prilozi navedeni u pripremama bit će dostupni na na <https://kozmos-u-dalju.eu/index.php/hr/> . Sve aktivnosti su provedene sa zainteresiranim učenicima tijekom 35 nastavnih sati.

Entuzijizam, motiviranost, kreativnost i stručnost su riječi koje me podsjećaju na autore/ice svih priručnika, a toplina i osjećaj dobrodošlice počinje na ulaznim vratima Osnovne škole Dalj.

I na kraju...evo nas u travnju 2024.,  
hvala na iznimnom iskustvu stvaranja,  
Zehra Delić.

Lined paper with 30 horizontal lines.







Iceland  
Liechtenstein  
Norway grants



REPUBLIKA HRVATSKA  
Ministarstvo regionalnoga razvoja  
i fondova Europske unije

Projekt KOZMOS podržan je kroz financijski mehanizam Europskog gospodarskog prostora (EGP) sredstvima Islanda, Kneževine Lihtenštajn i Kraljevine Norveške.

Sadržaj ove publikacije isključiva je odgovornost Osnovne škole Dalj.