

ЧАС_11– Емоције на екрану

Трајање	1h1
Материјал	За цело одељење : <ul style="list-style-type: none">• Видео 1 могуће га је преузети са сајта пројекта• Компјутер повезан с видеопројектором или интерактивном таблом
Циљеви	<ul style="list-style-type: none">• Открити да екрани омогућују да се емоције виде и покрену у нама
Радне компетенције	<ul style="list-style-type: none">• Практиковање истраживачког приступа : посматрање, постављање питања• Јасно усмено изражавање уз коришћење одговарајућег речника• Изражавање својих емоција и својих жеља
Кључне речи	<ul style="list-style-type: none">• Звучна трака, емоција, фикција, сценарио

Ученици се позивају да се присете идеја које су навели током уводног часа у вези начина на који екрани изазивају неке од функција мозга : способност тетирања емоција.

Почетно питање

Наставник пита : „*којим средствима можемо изазвати емоције код неког ?*“ Ово питање се пише на табли и у експерименталним свескама. Предлози ученика могу бити врло различити : „*уплашити га страшном маском*“, „*изненадити пуцањем неког балона*“, „*развеселити га давањем неког поклона*“, „*изазвати гађење показјући неку трулеж*“, *уплашити га приказивањем неког неизвесног мучног филма*“, итд.

Запажања и дебата : емоције на екрану



Наставник користи идеју о приказивању неког филма и пита ученике да ли посматрање неких слика може да изазове емоције. Приказује [Видео 1](#) и тражи од ученика да открију и забележе емоције које изражавају две индивидуе. Ученици могу да препознају иритацију, изненађење, страх... а наставник предлаже да опишу индиције које су им омогућиле да идентификују ове емоције (изрази лица, понашање, гестови, ...) као и узрок њихвог изазивања.

Наставник наставља питајући : „*да ли сте гледајући сцену и сами осетили неке емоције ? исте оне као код индивидуа које сте гледали ? неке друге ?*“

Затим најављује ученицима да ће поново видети филма два пута:

- Са звучном траком „забавна музика“ (опција гледање +слушање+музика А);
- Са звучном траком „узнемиравајућа музика“ (опција гледање +слушање+музика В).

Испитује одељење : „*које емоције сте осетили током првог гледања ?током другог ? шта се променило?*“ Одељење дебатује и запажа да екрани могу да користе поред слика и музику, или још уоштеније звуке и тишину с циљем да креирају одговарајући амбијент и у нама изазову емоције.

Активности : емоције на екрану

Ученици се деле у мале групе и покушавају да се ангажују у вези следећег проблема : „*свака група би требало да замисли и напише причу, у неколико десетина редова, о томе шта би могло да се деси пошто се погледа видео. Конкретније: потребно је да изаберете неку емоцију и покушате да је изазовете код гледалаца, који ће гледати филм на основу вашег замисљеног сценарија.*“ Наставник, евентуално, може да свакој групи предложи неку емоцију. Свака група ради, а затим именује неког извештача који ће високим гласом прочитати причу. Други ученици то слушају, а затим описују емоције које су могли да осете слушајући сценарио својих другова.

Прикупљање резултата експеримента

Ученици се позивају да упореде емоције које су осетили у реалном животу и оне које су изазване неком причом попут садржаја њиховог сценарија, или садржаја у неким филмовима, видео играма, књигама. Дебату могу да појачају и питања : „*када сте били у биоскопу, да ли сте позвали полицију када сте видели убиство, да ли су ноге почеле да вам клецају када сте ан екрану угледали монструма ?*“ Дебата се наставља око овог питања : „*знамо да то није истина, а ипак нас је страх, али не на исти начин као када би то било у реалности*“, „*заборавио сам да сам у биоскопу, осећам да ми срце куца свом снагом*“, „*толико сам се уплашио гледајући филм тако да сам изгризао своје нокте*“, „*када ми неко чита тужну причу често заплачем, а иста ствар ми се дешава и у биоскопу*“, „*волимо приче или филмове који изазивају страх, плач или смех, доборо је доживети ове емоције а да то није стварно*“.

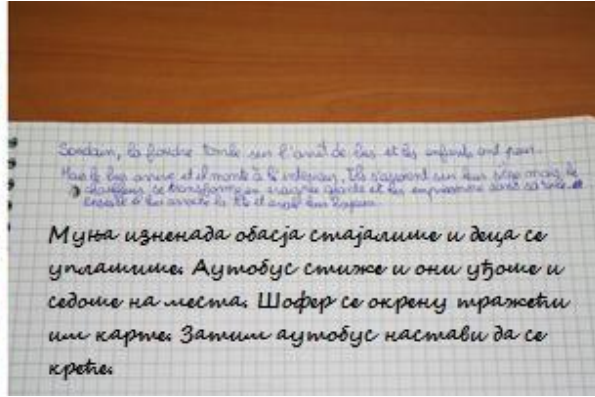
Може се десити да током ове дебате деца реагују на различите начине на различите типове сценарија. Наставник би могао да подстакне ученике да упознају иконице које се појављују пре приказивања филма или видео игре, а означавају за који узраст је филм или видео игра.

Закључак, забелешке

Одељење приказује добијене резултате и заједнички извлачи закључак који се пише на табли и у

експерименталне свеске. На пример :

„Ми волимо сценарија, слике, звуке, музику на екранима који изазивају у нама емоције : плача, смеха, страха. Међутим, дубоко смо свесни да то није стварно.“



Допринос „Повељи за боље коришћење екрана“

На крају овог часа одељење пише заједничку препоруку коју додаје „Повељи за боље коришћење екрана“ и дописује на постеру који виси на зиду у одељењу још од уводног часа. На пример :
„Иако нека прича (садржај филма, видеое игре, књиге) тестира и изазива наше емоције, не би требало да заборавимо да то није стварно.“