

ЧАС_13 – Време пред екраном

Трајање	30 минута
Материјал	За цело одељење : <ul style="list-style-type: none">• Компјутер повезан с видеопроектором или интерактивном таблом• Видео 2 могуће преузети са сајта пројекта• Хронометар или сат са секундаром• Зрна која могу да проклијају (пасуљ)• Бокал, памук, вода
Циљеви	<ul style="list-style-type: none">• Размислити о начину на који је представљено трајање неког догађаја на екрану и остварити манипулацију истог у реалности
Радне компетенције	<ul style="list-style-type: none">• Практиковање истраживачког приступа : посматрање, постављање питања• Размена мишљења, постављање питања, доказ свог тврђења или става• Коришћење уобичајених јединица мере
Кључне речи	Хронологија, трајање, монтажа, сценарио

Час је посвећен разматрању појма времена онако како може бити представљено на екрану у филмовима, видео играма, и процедури која омогућује кондензовање или дилатацију трајања догађаја који се представљају на екрану.

Почетно питање

Наставник се обраћа одељењу : „размислите о последњем филму или цртаном филму који сте гледали, или о радњи последње видео игре у којој сте учествовали. Да ли вам време тече на исти начин при гледању филма, у некој игри или у реалности ?“

Дебата у одељењу указује на неке примере попут „време не тече на исти начин за актере у неком филму и у реалности“, „понекад се у неком кратком филму прикаже цео живот неке личности“, „када би се време одвијало на исти начин, онда би била потребна година или више да би се сазнао крај неке приче“. Помажући развој дискусије, наставник би могао да пита : „колико сати, дана, месеци је обухваћено у некој радњи, која вам је позната, представљеној на екрану ? да ли има делова, односно момената, који нису представљени?“, итд.

Активност : Време на екрану

Разматрање овог проблема почиње представљањем кратког филма ([Видео 2](#)) који приказује клијање и раст биљке из зрна пасуља. Један од ученика је задужен да мери време трајања филма. По завршетку филма, наставник пита : „шта је представљено овим филмом ? која је радња у питању ?“ Одговори одељења су попут следећих : „видим како биљка расте“, „зрно клија, а затим постаје биљка“, „развија се корен, затим биљка расте, избија из земље и добија листове“. Ученици се позивају да размисле да ли време пројекције (1 мин и 30 s) одговара оном што се десило. Наставник би могао да пита : „да ли биљка може да нарасте (од зрна до листова) за 1 мин и 30 s ?“.

Наставник позива ученике да у филму нађу индиције на основу којих би могли да одреде колико је дана потребно да би се од зрна формирала биљка. Филм се поново приказује. Неки ученици ће запазити да „ је потребно да прође више ноћи и дана“, „потребно је 4“. Поменуто „ 4 дана“ се пишу испод времена трајања филма „1 мин и 30 s“.



Заједничко мишљење, дебата

Наставник позива ученике да објасне такву разлику : *“активност је убрзана, као кад прелазимо од једног тренутка на други, попут таласа, скокова, па се нешто изоставља“*. Очигледно је да на екрану можемо радњу кондензовати приказујући само неке делове, неке „сцене“. Можемо „манипулисати временом потребним за приказивање неке радње која би иначе трајала знатно дуже када би се посматрала онако како се одвија у реалности“

Педагошка напомена

Наставник би ову активност могао да искористи за решавање математичког проблема, јер ученици могу да у својој експерименталној свесци израчунају колико пута је радња на екрану убрзана у односу на оно клико она траје у реалности (4 дана = 96 сати = 5760 минута). Могу да закључе да је филм у трајању од 1 минут и 30 секунди (или 1,5 минута) 3840 пута бржи од одвијања те исте радње у реалности.

Наставник сад пита, да ли су аутори видеа могли да замисле и друге модификације времена, друге варијанте хронологије радње. *„Могли су да радњу још више убрзају, или пак да је продуже, чак су могли и да измешају слике, али у том случају не би радња била логична, могли су и да пусте филм у супротном смеру, итд.“* Наставник пита да ли су неки од поменутих начина коришћени у филмовима или емисијама које су деца виђ гледала. Неки ће можда поменути успорена емитовања карактеристичних догађаја на спортским такмичењима, или пак убрзавање неке сцене с циљем да се остваре комични ефекти.

Наставник усмерава пажњу деце на уочавање разлике техничк поделе сценарија на поједине сцене а затим монтаже филма (која се састоји у избору делова приче које ће бити обједињене у целину),

од убрзања или успорења које се односи на брзину дефилеа слика (то и сами радиоомо током гледања неке радње).

Активност : Време у реалности

Наставник може да пита ученике како могу да провере да ли су аутори филма приказали реално време клијања зрна пасуља. Ученици могу да предложе експеримент реалног клијања зрна пасуља. Ставља им на располагање бокал, памук, воду и зрна пасуља. На ученицима је да током следећих дана посматрају и бележе запажања, у вези времена потребног за клијање, у експерименталну свеску. Може и да им се предложи да свакодневне промене цртају и упореде их с клијањем које је приказано филмом. Оно је вероватно другачије од оног приказаног на филму (траје 4 дана) : ученици то запажају и могу да извуку закључке о вези „реалности“ приказаних на екрану.

Закључак, забелешке

Одељење приказује добијене резултате и заједнички извлачи закључак који се пише на табли и у експерименталне свеске. На пример : *„Време трајања филма, игре не одговара трајању неке радње или приче. На екрану је могућа манипулација временом : јер је у кратком временском интервалу могуће приказати оно што се у реалности дешава више дана, више месеци, или чак више година. Приказ филма је могуће убрзавати и усправати, па чак га емитовати у супротном смеру тј., враћати се у времену.“*

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 : *„Потребно је имати на уму да време приказано у филму, видео играма, углавном не одговара оном у реалности.“*