

## ЧАС\_18 – Имагинација

Трајање	1h до 2h (у функцији реализације или не неког одељењског филма )
Материјал	<p>За цело одељење :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Компјутер повезан са видеопроектором или интерактивном таблом</li> <li>• <a href="#">Видео 4</a> ,кога можете преузети са сајта пројекта</li> <li>• Видео камера или фотоапарат који поседује функције „филм“ и „пауза“</li> <li>• Листови А4 и А3 формата за реализацију „story-board“</li> <li>• Фломастери</li> </ul>
Циљеви	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Навести ученике да размишљају о појмовима реалности и имагинарности</li> <li>• Указати на употребу трикова да би се телу дала имагинарна својства</li> </ul>
Радне компетенције	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Практиковање истраживачког приступа : посматрање, постављање питања</li> <li>• Манипулација и експериментисање, формулисање хипотезе и њено тестирање, аргументација</li> <li>• Јасно усмено изражавање уз коришћење одговарајућег речника</li> <li>• Размена мишљења, постављање питања, доказ свог тврђења или става</li> <li>• Показати неопходност критичког мишљења у односу на информације и њихов третман</li> <li>• Употреба информатичких средстава при презентацији неког рада</li> </ul>
Кључне речи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Специјални ефекти, фантазија, фикција, имагинација, реалност, „story-board“, трикови</li> </ul>

### Почетно питање

Наставник поставља питање : „*да ли све оно што видимо на екрану постоји и у реалности ?*“ и дебата се развија. Деца, на основу свог личног искуства и медија (филмови, видео игре, итд. који представљају објекте или догађаје „немогућим“ у реалности) имају бројне идеје о елементима који су плод имагинарног и оне који потичу из реалности. Неки могу поменути „*магију*“, „*змајеве*“, или „*приче или филмове који приказују ствари које не постоје, али које би могле да се остваре*“.

Ученицима се поставља питање да наведу како су формирали идеје о непостојећим стварима : „*на основу моје имагинације*“, „*на основу приче коју сам прочитао*“, „*на основу филма који сам гледао*“. На овај начин се покрећу идеје наведене током уводног часа о мишљењу као функцији мозга.

### Активност и дебата : „*Баволов шегрт*“

Наставник приказује [Видео 4](#) , у ком неко дете може да „као у магији“ приказује појаву и нестанак неких предмета. На крају приказа филма, наставник тражи од ученика да га опишу, и да цитирају елементе или догађаје који би могли да постоје у реалности и оне који су плод „фантазије“. Као помоћ у формирању идеја може да послужи табела с две колоне. На пример :

Елементи који су могући у реалности	Елементи фантазије
Деца постављају на сто уобичајене предмете: тањир, прибор, вода...	„Магична“ појава предмета „Магични“ нестанак предмета

Помоћ наставника се наставља посредством нових питања, на пример, разлике између диносауруса (који су постојали, налазимо њихове фосилне остатке, иако је њихово понашање и изглед који им се приписује у књигама и филмовима често фантастични ) и змајева (који никада нису постојали, односно плод су фантазије). Ово је управо моменат да наставник наведе децу на размишљање о фиктивним ситуацијама које су могуће, али које није пожељно реализовати у реалности јер су опасне за оног који то покуша и/или друге (актови насиља, опасна возња...).



Наставник тражи од ученика да објасне како је, према њиховом мишљењу, аутор филма успео да прикаже пјаву и нестанак предмета. Дебата се развија, а као резултат се наводе примери попут : *„прекинуо је снимање видеа, па га је затим поново наставио када је склонио предмете“*, *„то су трикови, специјални ефекти, које свакодневно гледамо у филмовима на телевизији и у биоскопу“*. Наставник им открива да је синеаст користио ефекат прекидања снимања, а затим поновног наставка снимања.

### **Педагошка напомена**

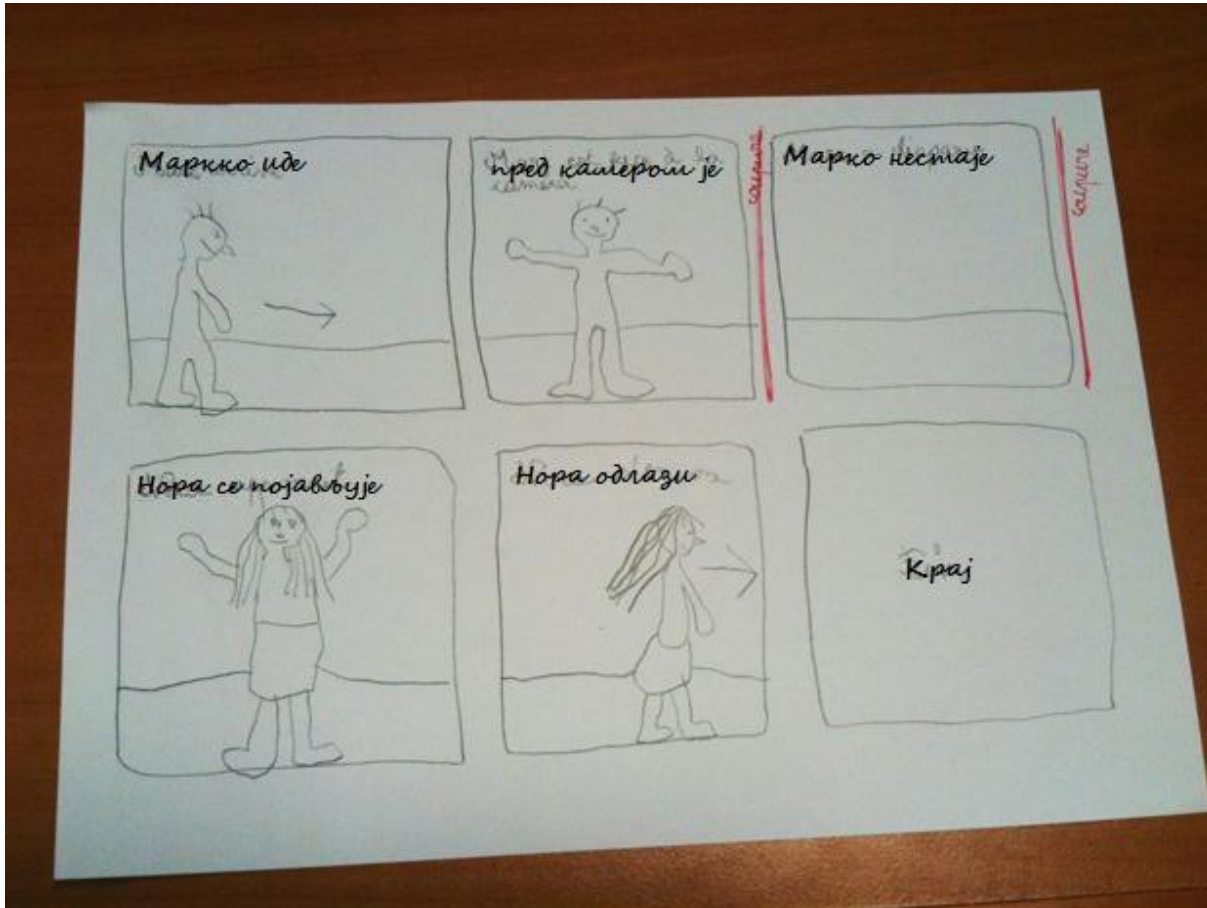
Деца ће можда правити алузију на чаробњаке који, такође, могу да прикажу настанак и нестанак ствари. Неки ученици ће спонтано нагласити да *„то није иста ствар“* : јер чаробњаци су истренирани да брзо реагују и одврате нашу пажњу *„да би могли да склоне предмет у рукав“* . Наставник може да нагласи да техничке процедуре синеаста или чаробњака нису исте, али је имагинација иста.

### **Активност : креација „story-board“ за филм (деца од 8-11 година)**

Наставник затим предлаже : *„да ли коришћењем идентичног трика можемо да, на екрану, реализујемо нестанак не само неког објекта него и неке индивидуе ? и да се уместо ње појави нека друга ?“* Расподељује ученике у групе и тражи да, заједнички на листу формата А4 или А3, креирају **„story-board“** на једној страници који ће садржавати сцене нестанка једне и појаве друге индивидуе на њено место. Ученици на **„story-board“** могу да додају и техничке индикације које сматрају неопходним за реализацију одговарајућег филма.

## Педагошка напомена

„story-board“ представља илустровану репрезентацију неког филма пре његове реализације. Реч је о документу који омогућује дефинисање скупа планова који чине филм који желимо да прикажемо. Сваки део „story-board“ описије план филмовања камером. Црвена линија између делова на листу значи да камера треба да се искључи, а затим поново укључи.



## Прикупљање резултата експеримента

После рада по групама на таблу се постављају плакати „story-board“ и свака група именује извештача који у кратким цртама описује предложене активности и употребљене трикове. Ученици би могли да предложе „прекиде“, на пример искључењем камере, али су могуће и појаве других идеја.

## Продужетак : реализација филма

Ако наставник или одељење поседују видео камеру или фотоапарат који располаже функцијама „филм“ и могућностима да привремено прекине снимање, изабраће једну од „story-board“ предложених и реализоваће филм следећи инструкције ученика.

## Педагошка напомена

Ако се не поседује фотоапарат с функцијом „пауза“, онда се снимљени делови филма

могу монтирати на компјутеру. Камера или фотоапарат с функцијом „пауза“ омогућују тренутно посматрање филма у одељењу.

### **Закључак, забелешке**

Одељење приказује добијене резултате и заједнички извлачи закључак који се пише на табли и у експерименталне свеске. На пример : *„Од оног што видимо на екрану, нешто се догодило или би могло да буде реално, а нешто пак није али можемо да га замислимо. Реализацију свега тога на екрану омогућују специјални трикови и ефекти.*

### **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 : *„Све оно што нам се приказује на екранима не мора увек и да буде истинито. Није пожељно покушавати и поново правити нешто чак и истинито ако то изгледа опасно по нас и друге.“*