3-6 let

SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM I

PEDAGOŠKO GRADIVO
2020

Mednarodni festival animiranega filma Animateka

animateka

UVOD

Slonov tekmovalni program I je kakovosten in pester program kratkih animiranih filmov, ki je del mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. V njem so zbrani najboljši sodobni animirani filmi domačih in tujih avtorjev – sporočilno in likovno bogata dela iz živalskega sveta, ki so raznolika po vsebini in tehniki. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 3. do 6. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica oddaj v Otroškem in mladinskem programu Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Andreja Goetz in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa in mentorici delavnic Društva za izvajanje filmske vzgoje Slon. Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za samostojno izvedbo pogovora in ustvarjalnih dejavnosti v vrtcu ali doma.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za samostojno izvedbo pogovora in ustvarjalnih dejavnosti v vrtcu ali doma. Letos smo gradivo nadgradili z novo rubriko, v kateri izveste več o tehniki animiranja za vsak posamezen film.

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij in posnetkov otroške ustvarjalnosti, pošljete jih lahko na petra.gajzler@animateka.si.

Več o festivalu Animateka: www.animateka.si
Več o Društvu Slon: http://www.drustvoslon.si/sl/

Pedagoško gradivo Slonov tekmovalni program III
Besedila: Andreja Goetz, Petra Gajžler
Oblikovanje: Andreja Goetz
Uredila: Petra Gajžler
Slikovno gradivo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
V digitalni obliki izdalo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2020

Mitch-match: 6. epizoda

Mitch-match Sorozat Hatodik Epizód

Géza M. Tóth, Madžarska, 2020, 2’12’’, brez dialogov

V škatlici je le še ena vžigalica. Ta vsakdanja stvar je protagonistka animirane serije Mitch-match. Vžigalica se v vsaki epizodi odpravi na potep in se na koncu vedno vrne v škatlico. Nekaj tako običajnega omogoča neskončne igrive, domiselne dogodivščine, ki nas popeljejo v fantazijski svet.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kdo je protagonist filma in kaj ta beseda pomeni? Veste, čemu je namenjen predmet, ki nastopa v filmu, in kako se ga uporablja? Kaj počnejo vžigalice v filmu? Ste opazili, da imajo raznobarvne glave? Naštejte vse barve, ki ste jih opazili, in povejte, kakšne vloge imajo v igri, ki jo igrajo vžigalice. Kaj se zgodi z vžigalico na koncu igre? Kako ste prepoznali, da igrajo nogomet? Z otroki spregovorite o tem, kaj poleg gibanja predmetov pripomore k temu, da prepoznajo dogajanje v filmu (barve, zvoki ...), in ali je tako poenostavljen prikaz likov z enobarvnimi ozadji in brez dialogov (pogovora med liki) zadoščal za njihovo razumevanje zgodbe.

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Iz predmetov preprostih oblik, ki jih najdete v naravi ali v vaši igralnici, ustvarite slike. Trši list poslikajte z eno barvo v poljubni likovni tehniki (z valčkanjem, odtiskovanjem, s čopiči ...). Ko se podlaga posuši, nanjo poljubno položite predmete in jih prilepite. Drugi naj ugotovijo, kaj slika upodablja.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v tehniki stop animacije, pri kateri so ustvarjalci za vsak premik vžigalice posneli po eno sličico. Film so snemali s ptičje perspektive. Med fotografiranjem so umaknili roke, zato jih v filmu ne vidimo. Več o tehnikah animiranega filma si lahko preberete v priročniku Animirajmo! (strani 63–71).

Abstraktne živali

Abstract Animals

Dana Sink, Ivica Šaranović, ZDA, Severna Makedonija, 2019, 1’18’’, brez dialogov

Krogla, piramida, vzmet, vetrnica ... To je le nekaj predmetov, iz katerih so v filmu sestavljene najrazličnejše abstraktne živali.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Naslov filma je Abstraktne živali. Skupaj z otroki pokukajte v SSKJ, kaj pomeni beseda abstrakten. Poskusite jo razložiti na čim preprostejši način. Pomagajte si z vprašanji, ki se nanašajo na konkretne primere živali iz filma, in s pogovorom. Koliko živali ste prepoznali v filmu in katere? Je morda kdo prepoznal kaj drugega? Z otroki se pogovorite o tem, kaj vse je pripomoglo k prepoznavanju določene živali (zvok!), in o tem, ali bi živali težje prepoznali brez zvoka. Zakaj?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Na list papirja narišite svojo abstraktno žival. Uporabite osnovne likovne elemente, kot so pika, črta in enobarvne ploskve. Pokažite jo drugim in preverite, ali prepoznajo upodobljeno žival. Če imajo težave pri ugibanju, jim pomagajte z zvokom, ki ga lahko ustvarite z glasom, telesom ali s pomočjo predmetov v okolici. Bodite čim bolj ustvarjalni!
Potem narišite isto žival na svoj običajen način in primerjajte risbi. Novo risbo ponovno pokažite drugim in preverite, ali sedaj prepoznajo upodobljeno žival. Primerjajte risbi ter se pogovorite o razlikah in podobnostih.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Pri tem filmu gre za mešano tehniko risane in stop animacije. Avtorji so nekatere elemente izdelali iz plastelina, postavili v prostor in posneli v tehniki stop animacije, pri kateri so za vsak premik posneli po eno fotografijo. Na obstoječi film so z računalnikom naknadno dodali druge elemente v risani tehniki, pri kateri so narisali vsak premik posebej.

Školjka z moje odejice

Die Muschel auf meiner Schmusedecke

Angela Steffen, Nemčija, 2019, 3’54’’, pripovedovanje v slovenščini

Školjka, ena od prebivalk odejice, ima težavo: preveč je sramežljiva, da bi se igrala z drugimi. Jo bodo prebivalci odejice vendarle prepričali, naj pokuka iz lupine?

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Animirani film je del serije kratkih filmov o živalih, ki prebivajo na odeji. V tej epizodi spoznamo morsko školjko. Kaj počne in kako se vede? Kdo vse jo poskuša povabiti k igri? Zakaj se ne odzove povabilu, ko k njej pristopita morska zvezda in morski konjiček? Kako se ji približa riba in zakaj je uspešnejša kot njena predhodnika? Zakaj je bilo za morsko školjko dobro, da je pokukala iz svoje lupine? Poznate frazo pokukati iz svoje lupine? Kaj pomeni? Ste tudi vi kdaj sramežljivi? Kdaj in kako to pokažete? Kako bi si želeli, da se takrat do vas vedejo drugi? Kako premagate sramežljivost? Kaj pa, če je sramežljiv kdo drug? Kako se mu približate?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Z otroki se posedite v krog. Naštejte različne oblike vedenja ali človeške lastnosti in razmislite, katera žival jih najbolje predstavlja (na primer: priden kot čebela, počasen kot polž ...). Vsak naj izbere žival, ki najbolje opiše eno od njegovih lastnosti. Prikaže naj jo s pantomimo. Iz lista papirja izrežite kroge, na katere naj otroci narišejo izbrane živali, in jih preluknjajte, da jih bodo otroci lahko obesili okoli vratu kot talisman.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Gre za 2D računalniško animacijo. Ustvarjalci so najprej zbrali in fotografirali različne vzorce tkanin in fotografije prenesli na računalnik. Zbrane vzorce so uporabili za ozadja in površine likov. Gibanje so ustvarili z računalniškim programom za animiranje.

Tako zraste: petelin

Miha Kalan, Jernej Žmitek , Slovenija, 2020, 5’, slovenščina

Mala živalca se rodi. Mora si poiskati hrano, da lahko raste. Včasih mora biti previdna in se skriti pred plenilci. Dnevi minevajo in živalca ni več tako majhna. Sedaj je že odrasla in sama raziskuje svet, dokler ne opazi nekoga zelo posebnega. Družico iste vrste! Zaljubita se in življenjski krog se znova prične.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Na koncu filma vam je pripovedovalec zastavil uganko. Ste poznali odgovor? Kaj se najprej izleže iz jajca? In kaj nastane iz piščančka? V čem se petelin in kokoš razlikujeta? Kdo je samec in kdo samica? Kaj mislite, zakaj ima petelin razkošnejše perje? Kako se imenuje prostor, kjer prebivajo kokoši in petelin? Kaj dela kokoš, da se iz jajc izvalijo piščančki, in ali mislite, da se iz vsakega jajca, ki ga znese kokoš, izvali piščanec? Kdo je v filmu kokošji tat? Poznate še kakšno žival, ki odnaša kokoši? Na koncu se mladi petelin zagleda v kokoško. Kaj se izvali iz njune ljubezni in sklene življenjski krog? Tako kot konec je poetično tudi besedilo, ki ga pripoveduje pripovedovalec v filmu. Kako imenujemo tako obliko tvorjenja besed?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Skupaj se lotite kratke raziskovalne naloge in izdelajte plakat o kokoših in petelinih. Kako dobro v resnici poznate te živali? Kje boste poiskali informacije o njih? V pomoč so vam lahko tudi ta vprašanja: Koliko časa traja, da se iz jajca izvali piščanček? Katera jajca jemo in v katerih se skriva piščanček? Ali kokoši vedno nesejo jajca? Kakšna je njihova življenjska doba? Kaj jedo in komu vse so hrana? Poimenujte posamezne dele njihovega telesa. Vse svoje ugotovitve in druge zanimivosti o kokoših in petelinih v obliki miselnega vzorca narišite in zapišite na velik list papirja. Zdaj ste že pravi mali poznavalci teh živali in lahko pripravite kratek kviz, s katerim preverite, koliko o kokoših in petelinih vedo vaši prijatelji in starši. Poiščite pesmice o kokoši, petelinu in piščančkih. Raziščite različne fraze, ki vsebujejo besede petelin, kokoš ali piščanček. Kaj pomenijo? Izmislite si še vi kakšno rimo ali pa spesnite pesem o svoji najljubši živali.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Ta animirani film je ustvarjen v 2D računalniški tehniki. Ustvarjalci so najprej z računalnikom narisali like in jih razdelili v več slojev (trup, perje, noge, kljun). Posamezne dele so sestavili kot nekakšen kolaž in jih z računalniškimi programi animirali.

Ptiček in čebele

Der Kleine Vogel und die Bienen

Lena von Döhren, Švica, 2020, 4’20’’, brez dialogov

Ptiček visoko v javorjevih vejah navdušeno opazuje popke, ki poganjajo na njegovem drevesu. Povsod v okolici vse brenči in šumi. Toliko vsega je še za raziskati! Ptiček radovedno sledi hecnim čebelam, pri tem pa ne opazi, da mu je za petami vročekrvna lisica.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj počne ptiček na veji? Kdo se mu pridruži? Kaj je privabilo čebelo? Kaj počne čebela v cvetu? Kakšna je njena vloga v naravi? Kaj v filmu počne ptiček? Zakaj sledi čebeli? Kdo sledi ptičku? Ali je ptiček opazil nevarnost, ki mu preti za petami? Kako se reši lisice? Vse tri živali pogosto uporabljamo za opis človeških značajskih lastnosti. Kakšen je človek, ki je kot čebela? Kaj pa človek, ki je kot ptiček (na veji)? In človek, ki je kot lisica? Katera od omenjenih lastnosti je negativna in katera pozitivna? V filmu ni dialogov (pogovorov med liki), slišimo pa različne zvoke in šume. Katere?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Raziščite, katere rastline privabljajo čebele. Vsak naj prinese kakšno seme medonosne rastline, nato pa jih v vrtcu posadite v lončke in pridno zalivajte. Ko bo zunaj toplo, jih presadite na cvetlični vrt ali balkonsko gredico in počakajte na čebele. Opazujte jih od daleč in se jih ne dotikajte. Čebele pičijo le, če se počutijo ogrožene. Ali ste vedeli, da poznamo tudi hotele za čebele oziroma žuželke nasploh? Postavite ga lahko v vrtcu ali doma. Navodila za izdelavo najdete tukaj.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v 2D računalniški tehniki. Avtorji so ozadja narisali z računalnikom. Na enak način so ustvarili like, animirali pa so jih tako, da so narisali vsak premik posebej. To je risana tehnika animiranja.

Tartufi

Na Lanýže!

Alexandra Májová, Kateřina Karhanková, Češka, 2019, 7’, pripovedovanje v slovenščini

Medveda hočeta za kosilo pripraviti nekaj novega. V kuharski knjigi najdeta recept za tartufe – redke gobe, ki naj bi imele neopisljiv okus in rastejo pod zemljo, od koder jih lahko izvohajo samo divje svinje. A medvedoma je preveč nerodno, da bi za pomoč prosila merjasca – saj zmoreta sama! Izkaže pa se, da je stvar nekoliko drugačna, kot sta si jo predstavljala.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj sta si zaželela medveda? Kaj pomeni beseda specialiteta? Ali ste že slišali za tartufe ali jih morda celo že pokusili? Kakšnega okusa so, ga lahko opišete? Kam sta šla medveda iskat tartufe? Katero čutilo mora biti posebej izostreno pri iskanju? Kakšen vonj zasledujeta medveda in s čim zamenjata tartufe? S čigavo pomočjo jih najdeta? Kako se jima divja svinja zahvali, ker sta rešila malega merjasca? Kako medveda opišeta jed? Imate svojo najljubšo jed? Katero? Opišite njen okus!

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Voh je zelo pomembno čutilo, ki se ga premalo zavedamo. Z njim lahko zaznavamo stvari, še preden jih vidimo. Zavežite si oči in prepoznajte različna živila po vonju. Poskusite s kavo, zelišči, kislimi kumaricami, nageljnovimi žbicami, cimetom. Kaj pa kaj manj izrazitega? Z vohom poskusite ugotoviti, kaj bo za kosilo, še preden vam ga postrežejo. Vonje opišite ali narišite. Kakšne barve in oblike bi bil določen vonj? Na kaj vas spominja?

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Površine, iz katerih so ustvarjeni liki in ozadja, so ustvarjalci narisali na papir, jih fotografirali in prenesli na računalnik. Tam so jih z računalniškimi programi izrezali, sestavili in animirali. To je 2D računalniška tehnika animiranja v tehniki izrezanke.