„ბავშვს შეუძლია განიცადოს დაბალანსებული განვითარება მხოლოდ მისი ინტელექტის შემთხვევაში რაციონალურობა და მგრძნობიარე ინტელექტი ვითარდება ჰარმონიაში და კომპლემენტარობაში. "

სკოლაში ხელოვნებისა და კულტურის გეგმა, საგანმანათლებლო დოკუმენტაციის ეროვნული ცენტრი, 2001 წ

კითხვა ფილმზე / საგანმანათლებლო საქმიანობა

ბავშვებთან ერთად ფილმის აღმოჩენა უნიკალური გამოცდილებაა; გართობა, ის საშუალებას გაძლევთ იმუშაოთ კლასში სასკოლო პროგრამების ყველა მიზნობრივ უნარზე და განავითაროთ მრავალჯერადი შესაძლებლობები. საკუთარი თავის გაგებისა და გაგების უნარი, გონებრივი სურათების შექმნა, დაკვირვება, კლასიფიკაცია, გამოგონება, სხვებთან კომუნიკაცია ან თუნდაც საკუთარი თავის გამოხატვა მოძრაობით, რიტმისა და ბგერის სამყაროებისადმი მგრძნობიარე. ფილმები ასევე მოუწოდებს ბავშვებს ამოიცნონ თავიანთი ემოციები და გაიგონ სხვების ემოციები. გარკვეული კითხვები საერთოა თითოეული ფილმისთვის; ზოგჯერ უფროსებისთვის ამკარა ხდება, ისინი სულაც არ არიან ბუნებრივი და ბავშვებთან ყოველი ყურება იქნება კითხვების დასმის შესაძლებლობა, რომელიც გახდება კრიტიკული აზროვნების განხორციელების და გემოვნების განვითარების რეფლექსები.

ბევრი აქტივობა ასევე საერთოა თითოეული ფილმისთვის. „ინსტრუმენტების ყუთი" გთავაზობთ აქტივობების ჩამონათვალს, რომელიც ემსახურება დაწყებითი სკოლის ყველა გაკვეთილს.

ფრანგული (და ან უცხო ენები)

გაიგე და აჩვენე ხალხს

- დაასახელეთ ავტორი და პროდიუსერი — სცენარი, რეჟისორი, ანიმაცია, მუსიკა...
- ტვინის შტორმი — რა შეინარჩუნეს მოსწავლეებმა, რა გაიგეს ან ვერ გაიგეს, რას გრძნობდნენ...
- მოუყევით ამბავი ზეპირად ან წერილობით — რამდენიმე წინადადებით შემდეგ ერთ წინადადებაში რაც შეიძლება მოკლედ.
- დაასახელეთ, დაასახელეთ (ლექსიკა) და აღწერეთ ფილმის ელემენტები — საგნები, ადგილები, ფორმები, ფერები, ხმები... აღწერეთ პერსონაჟები (პორტრეტი) და მათი როლი ფილმში.
- ფილმის დამახსოვრების უნარი — ნახვის შემდეგ რამდენიმე დღეში. (მუსიკის გაგრძელება: დაიმახსოვრე სცენები მუსიკალური ეფექტების გამოყენებით).
- ობიექტებს შორის ურთიერთობების და პოზიციების იდენტიფიცირება — ადგილის ხმნიზედები, ქვით, ქვემოთ, მიგნით... ზეპირი ან/და წერილობითი (ვიზუალური ხელოვნების გაფართოება).
- დაასახელეთ, დაასახელეთ და აღწერეთ პერსონაჟების ქმედებები — შეადგინეთ ზმნების სია, რომლებიც აღწერს მოქმედებებს.
- განასხვავებენ ფიქციასა და რეალობას შორის — არის თუ არა ეს ფიქცია, ამბავი, რეალობის მთაგონებული კონტექსტი? ეს სიზმარია? ეს დამაჯერებელია?
- დაასახელეთ ფილმის ძირითადი ელემენტები — პერსონაჟები, საგნები, რომლებიც აუცილებელია ფილმის გასაგებად.
- დაასახელეთ ფილმის სცენები, ძირითადი მომენტები — რამდენი სცენა? რატომ არის ეს საკვანძო მომენტი?
- ინდიკატორების, დროითი და სივრცითი ინდიკატორების იდენტიფიცირება. — როდის ? რამდენ ხანს ? ან ? პერსონაჟების პოზიცია სივრცეში.
- შეცვალეთ თვალსაზრისი — მოუყევით ამბავი რამდენიმე პერსონაჟის თვალთახედვით.
- ფილმისა და რეალური სამყაროს შედარება — ობიექტი რეალობაში (5 გრძნობა) და ფილმში (ცოცხალი სამყაროს გადართოება).
- აღწერეთ პერსონაჟი ფილმიდან — ფიზიკურად და ფსიქოლოგიურად.
- აღწერეთ ფილმის განწყობა — რა არის ატმოსფერო, ატმოსფერო?
- ფილმების კლასიფიკაცია (ვიზუალური სამყარო, მოთხრობები და ა.შ.) — რამდენიმე ფილმის ნახვის შემდეგ.
- განსაზღვრეთ მოთხრობის დრო და ადგილი — ისტორიული, მარადიული, ჩარმოსახვითი?
- განსაზღვრეთ ფილმის შესიჯები — დებატები და მცირე ფილოსოფიური სემინარები.
- ფილმის ავტორის განზრახვის გაგება — ავტორის დომინანტური განზრახვა და მისი მთავარი არგუმენტები.
- შეადარეთ რამდენიმე ფილმი — ჟანრები, ვიზუალური და ხმოვანი სამყარო, ნარატიული ფორმები, მეტყველების ფიგურები, პერსონაჟები, ფილმის რიტმი...
- დებატები იმის შესახებ, თუ რას უყურებენ ბავშვები სკოლის გარეთ — საყვარელი ფილმები? სერიალები, მხატვრული ფილმები, დოკუმენტური ფილმები, სატელევიზიო გადაცემები....

შექმენით ინდივიდუალურად ან კოლექტიურად

- ნარმოიდგინეთ ახალი სათაური — შეადარეთ შემოთავაზებული სათაურები და განმარტეთ არჩევანი (პლასტიკური ხელოვნების გაფართოება: ფილმის პოსტერი).
- ნარმოიდგინეთ ფილმის დიალოგები — შემდეგ წაიკითხეთ ფილმის ყურებისას.
- გააკეთე წიგნი ფილმის სურათებით (ბავშვები მთხრობელები) — ახსენით მთხრობელის არჩევანი: ეთხარით პირველ ან მესამე პირში, აწმყოში თუ წარსულში...
- შექმენით ფილმის სიუჟეტი ფილმის კადრებიდან — დაამატეთ ნარწერა. მიუთითეთ კამერის მოძრაობები 9-დან 12 ნლამდე (ვიზუალური ხელოვნების გაფართოება).
- შექმენით ახალი პერსონაჟი — პერსონაჟი, რომელიც იპოვის თავის ადგილს ისტორიაში. ადამიანი, ცხოველი, ობიექტი თუ აბსტრაქცია... (პერსონიფიკაცია).
- ნარმოიდგინეთ დასაწყისი და დასასრული — დასაწყისი ფილმამდე, ახალი დასასრული ან ფილმის გაგრძელება. ორი განსხვავებული დასასრული...
- შეცვალეთ ფილმის მომენტი ან ელემენტი და წარმოიდგინეთ ახალი ამბავი — ფილმის ძირითადი ელემენტები ან მეორადი ელემენტები. რა მოხდება, თუ ფილმში უსულო ნივთი გაცოცხლდება?
- ხელახლა შექმენით ფილმის ვადები — უწესრიგო წინადადებებიდან (პლასტიკური ხელოვნების გაფართოება ფილმიდან სურათებით).

გამოხატეთ თქვენი მოსაზრებები და ემოციები

- გამოხატეთ პირადი აზრი ფილმის შესახებ — თვალსაზრისები, კავშირები. დაიცავი შენი აზრი. რატომ მოგვარს ცოტა, ბევრი, ვნებიანად...?
- შეადარეთ პირად გამოცდილებას — შეგახსენებთ ფილმი პირად გამოცდილებას?
- აღიარეთ თქვენი ემოციები და გაიგეთ სხვების ემოციები — იდენტიფიცირება და გამოხატეთ თქვენი ემოციები. საკლასო დიალოგი. იხილეთ ემოციების ლექსიკონი.

პლასტიკური ხელოვნება

იდენტიფიცირეთ საკუთარი თავი და იყავით მგრძნობიარე ხელოვნების მიმართ

- გააანალიზეთ ფილმის ვიზუალური სამყარო — ხელოვნების ისტორია, მხატვრული მოძრაობები... სხვადასხვა მხატვრული გამონათქვამების აღმოჩენა და შედარება.
- შეადარეთ წარმოდგენის სხვა ფორმებს — მაგალითად, ვაშლი ხელოვნების ისტორიაში (მხატვრული გამოხატულება, როგორც სამყაროს ხედვა).
- ცნობების იდენტიფიცირება — შეადარეთ კინემატოგრაფიულ, ლიტერატურულ, ფერწერულ ნაწარმოებებს...

ექსპერიმენტი და შექმნა

- გააკეთეთ დეკორაციის გეგმა, წარმოადგინეთ სივრცე — მთავარი ელემენტები, გმირების მოგზაურობა...
- ასახავს პერსონაჟს ან საგანს — ნახატი და მოყვანობაში (სამოდელო თიხა) შემდეგ შეადარე.
- ექსპერიმენტი ჩარჩოებით — კამერით. ახლოდან, კამერის მიღმა... იხილეთ ფაილი: კინოს ლექსიკონი.
- გადაიღეთ ფილმი ან ანიმაცია კლასში — კამერა (stop motion), ვიდეოკამერა ან ტაბლეტი. გააკეთეთ თაემატრონი ან ფლიპბუქი.
- შექმენით ამბავი (ფილმის ყურებამდე) — ნარმოიდგინეთ ამბავი, რომელიც დაფუძნებულია ფილმიდან 2 ან 3 სურათზე, შემდეგ დახატეთ დაკარგული სურათები.
- შექმენით ფილმის პლაკატი — ელემენტების არჩევანი, განლაგება (ფრანგული გადართოება ან უცხო ენები, ნარმოიდგინეთ სათაური).

შესაბამისი კინემატოგრაფიული ტექნიკა

- დადგმის ტექნიკის იდენტიფიცირება — Flashback და სხვა ნარატიული საშუალებები.
- გამოიყენეთ კინემატოგრაფიული ლექსიკა — იხილეთ ფაილი: კინოს ლექსიკონი.
- შექმენით სიუჟეტი ფილმისთვის — დახატეთ ვინიეტები ფილმის სურათებიდან (ფრანგული გადართოება ან უცხო ენები).
- შედარება გამოხატვის სხვა ფორმებთან — რომანი, ლიქსი, კომიქსები, ფერწერა, ქანდაკება, თეატრი, დოკუმენტური ფილმი, რეკლამა...
- ანიმაციის ტექნიკის იდენტიფიცირება — ხელით ნახატი, გაჩერება, კომპიუტერი.
- აღმოაჩინეთ ახალი პროფესიები — სცენარისტი, რეჟისორი, ანიმატორი, პროდიუსერი, ხმის ინგინერი... იხილეთ ფაილი: კინოს პროფესიები.

მუსიკა

ხმის და მუსიკის როლი

- ხმოვანი ელემენტების აღწერა და შედარება — გამოავლინეთ მსგავსება და განსხვავებები.
- მუსიკის როლის გაგება — ურთიერთობა დადგმასთან და სურათებთან. საუნდტრეკი ფილმის გარეშე. ამონაწერი სხვადასხვა მუსიკით.
- იმღერე მუსიკა ფილმიდან — მარტო ან გუნდში, ინსტრუმენტებით ან მის გარეშე.
- მიბაძეთ ხმოვანი ეფექტი ფილმიდან — მარტივი საშუალებები, როგორიცაა ხელები, პირი, დაქუცმაცებული ქაღალდი...
- შეადგინეთ მუსიკა და/ან ხმოვანი ეფექტები ფილმისთვის — მარტივი საშუალებები, ხმა, ხელები თუ მუსიკალური ინსტრუმენტები... გაიგეთ ფილმზე გაკეთება.

EPS

შექმენით სხეულის ენა

- გამეორება, სცენის რეპროდუცირება ფილმიდან — დიალოგები და სცენოგრაფია. თეატრალური სპექტაკლი, მიმიკა. მიბაძეთ პოზებს, სახის გამონათქვამებს.
- განაახლეთ მოძრაობები თქვენი სხეულით — პერსონაჟების მოძრაობა, ხეები, ღრუბლები, აბსტრაქტული ფორმები...
- სთხოვეთ სხვა სტუდენტებს გამოიცნონ — მიბაძეთ პერსონაჟს ან ელემენტს ფილმიდან, პოზებით, მიმიკებიდან და გამოიცანი ხალხი.

მათემატიკა

მათემატიკა პატარებისთვის

- ცოტა აღგებრა — დათვალეთ ფილმის პერსონაჟები ან ელემენტები. რამდენჯერ...
- ცოტა გეომეტრია — გეომეტრიული ფორმების ამოცნობა და დახატვა.
- ფართი 3 განზომილებაში — იპოვეთ თქვენი გზა ფილმის ლოკაციების გარშემო. დაამატეთ დროითი განზომილება. ობიექტსა და სივრცეს შორის ურთიერთობა.