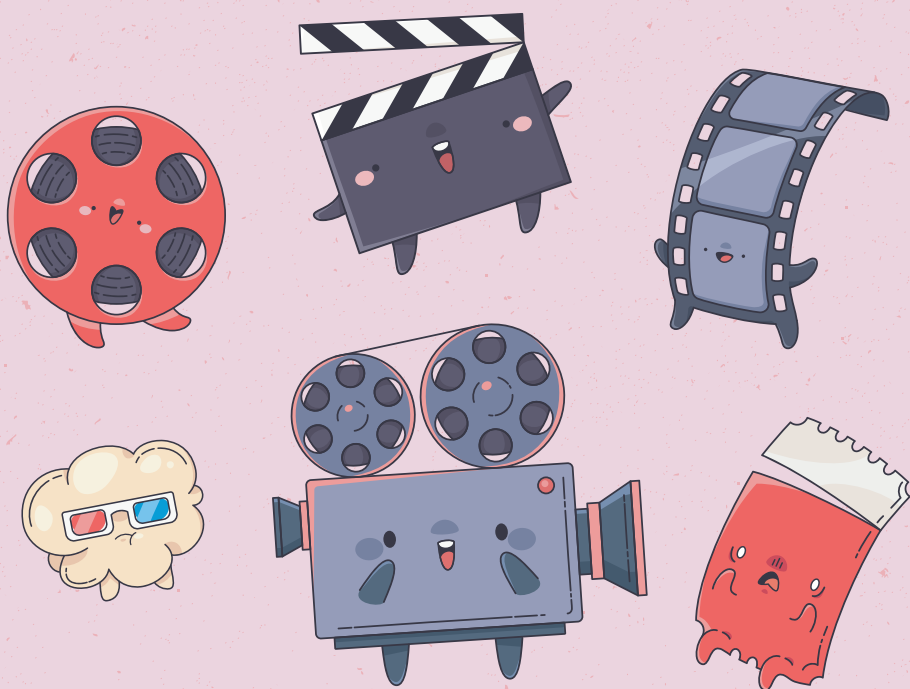
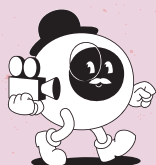


EMOCIJE U FILMU

– osjećam se kao filmski lik



Jelena Alpeza
Maja Radošević



FILMSKA
PISMENOST

Emocije u filmu

– osjećam se
kao filmski lik

Autorice

Jelena Alpeza
Maja Radošević

Izdavač

Hrvatski audiovizualni centar
Odjel za filmsku pismenost i razvoj publike
2026.

Za izdavača

Christopher Peter Marcich

Urednica

Ingrid Padjen Đurić

Grafička obrada i prijelom

Antonio Britvar

Fotografije

odgojiteljice i djeca Dječjeg vrtića Pčelica, Zagreb

Ilustracije

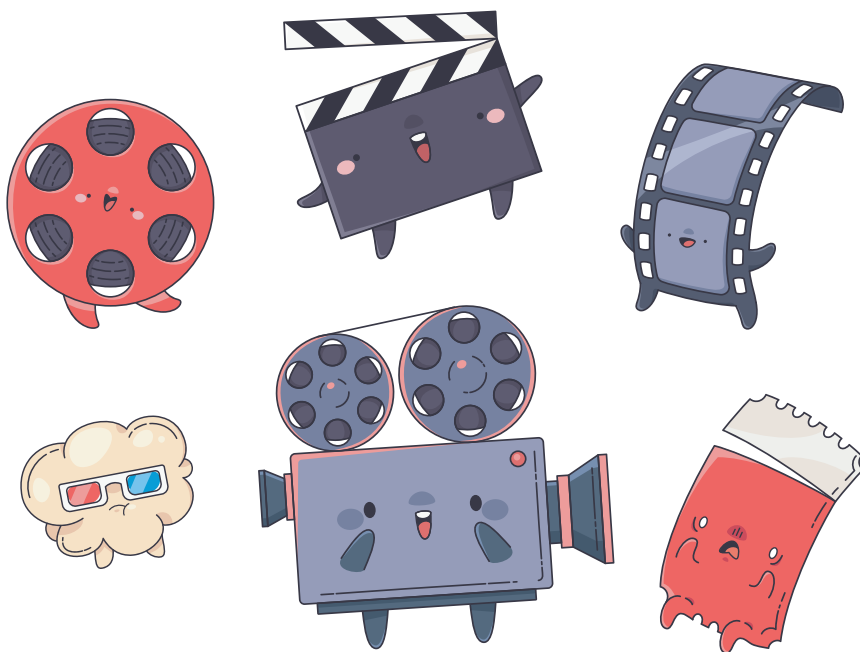
Freepik



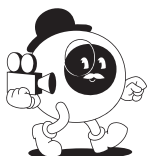
Hrvatski
audiovizualni
centar
Croatian Audiovisual Centre

EMOCIJE U FILMU

– osjećam se kao filmski lik

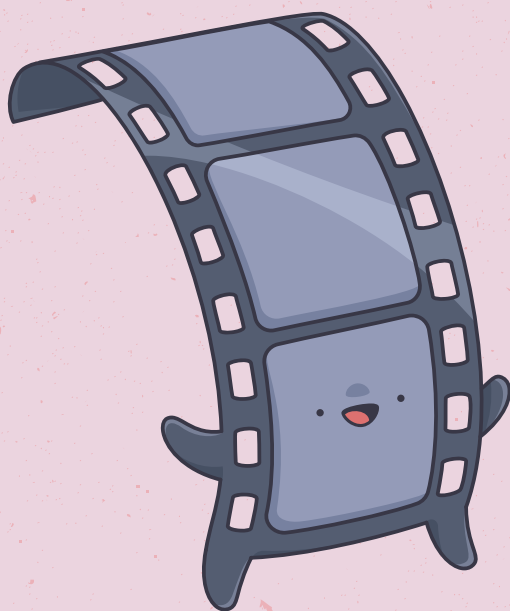


**Jelena Alpeza
Maja Radošević**



**FILMSKA
PISMENOST**

Sadržaj



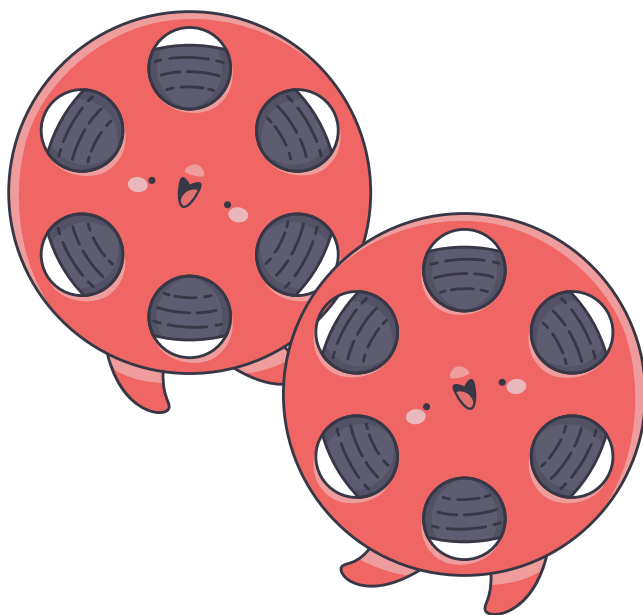
Predgovor	4
1. Film kao važan medij u razvoju emocionalne pismenosti djeteta	10
2. Filmovi s temom emocija	10
3. Filmska izražajna sredstva	15
3.1. Kadar	16
3.2. Gluma – izražavanje emocija kroz likove	16
3.3. Glazba i zvukovi – emocionalna podloga i usmjeravanje doživljaja	16
3.4. Boja – vizualni izraz emocija	16
4. Kreativne filmske aktivnosti	21
5. Didaktička perspektiva	21
6. Uloga roditelja i odgojitelja	21
7. Zaključak	21
Literatura	22

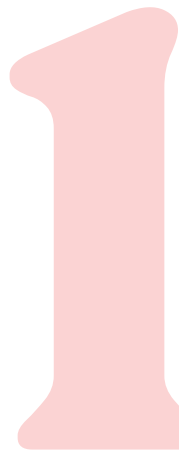
Predgovor

Film je umjetnost koja djecu prirodno privlači svojim slikama, zvukom i emocijama. Film koristi razna filmska izražajna sredstva kako bi pokazao osjećaje i pobudio emotivnu povezanost gledatelja s likovima u filmu. Emocije u filmu su povezane s načinom pripovijedanja i prikaza psiholoških stanja likova. Gledajući film, dijete se može poistovjetiti likovima i doživjeti njihove osjećaje kao vlastite. Cilj priručnika je ponuditi primjere iz prakse te njihovu didaktičku perspektivu. Naglasiti važnost zajedničkog i obiteljskog gledanja filma, razumijevanja i tumačenja sadržaja, djetetove percepcija viđenog i doživljenog tijekom projekcije te pomoći odgojiteljima u uvođenju filmske kulture u svakodnevni odgojno-obrazovni rad. Film može biti prvo djetetovo umjetničko iskustvo koje ga potiče na razmišljanje, (su)osjećanje i stvaranje.

Nadamo se da će vam ovaj priručnik biti koristan u osmišljanju kreativnih filmskih aktivnosti u kojima ćete zajedno s djecom s veseljem i radoznalošću pristupiti gledanju filmova.

Vaše autorice



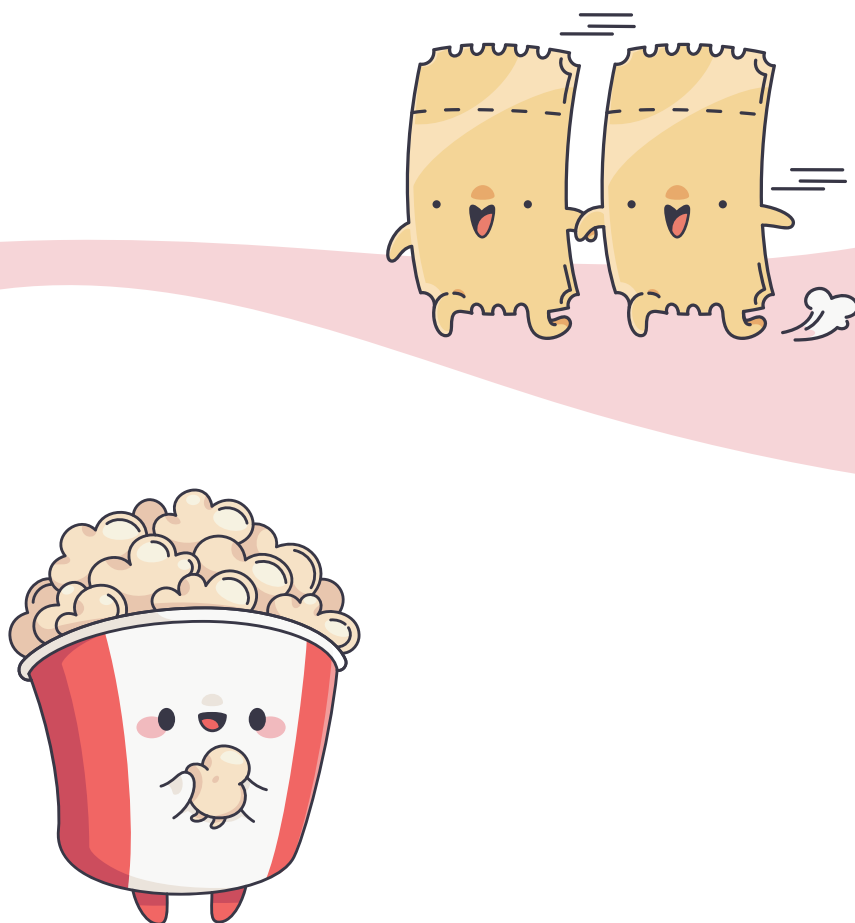


Film kao važan medij u razvoju emocionalne pismenosti djeteta

Emocije su dio ljudskog postojanja i njihova je uloga neupitna. Emocije su složeni procesi, reakcija na sve što se događa u nama i oko nas. Uključuju subjektivni doživljaj, fiziološke i ponašajne reakcije. Pomažu nam u samoprocjenjivanju, samorazumijevanju, snalaženju i donošenju odluka u svakodnevnim situacijama, komunikaciji, odnosima i interakcijama s drugima. Razumijevanje i upravljanje vlastitim emocijama važno je za osobnu dobrobit i kvalitetan suživot u zajednici. **Matthews, Koehn, Movahed Abtahi i Kerns (2016)** ističu nekoliko ključnih vještina potrebnih za razvoj emocionalne pismenosti i kompetencija: prepoznavanje, razumijevanje, prihvaćanje te upravljanje vlastitim emocijama, izražavanje emocija na društveno prihvatljiv način, prepoznavanje i razumijevanje tuđih emocija te empatiju i razumijevanje kako emocije utječu na odnose s drugima. Emocionalna inteligencija kod djece se razvija postupno. Rezultat toga su razni čimbenici: biološki, socijalni, iskustveni. Prema **CASEL kompetencijskom okviru (The Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning), (2017)** socijalne i emocionalne kompetencije su povezane, a odnose se na samosvijest, socijalnu svijest, socijalne vještine i odgovorno donošenje odluka. Djeca rane i predškolske dobi najviše uče kroz neposredno iskustvo, igru, promatranje i doživljaj. Istraživanje psihologinje **Wendy L. Josephson (1995)** ukazalo je na velike razlike kod djece u razumijevanju medijskih sadržaja. Ona ističe da djeca tek u dobi od šest godina počinju bolje razumijevati stvarne od fiktivnih sadržaja. Traže uzore u filmskim animiranim likovima. Najnovije nacionalno istraživanje Hrvatskog audiovizualnog centra (HAVC) koje je provedeno 2024. godine potvrđuje da su djeca uglavnom pasivni korisnici medijskih sadržaja te ih samo 20% aktivno razumije sadržaj koji konzumira (**Prijedlog kurikuluma za nastavu Filmske umjetnosti, 2025**).

Film je moćan medij koji može značajno utjecati na razvoj medijske, filmske i emocionalne pismenosti te socialnih kompetencija djece rane i predškolske dobi. Kroz filmski narativ djeca se susreću s različitim emocionalnim situacijama i likovima. Odgojno-obrazovna funkcija filma je njegova sposobnost kombiniranja vizualnog, auditivnog i narativnog doživljaja koja može pomoći djetetu prepoznati i razumjeti emocije uživljavanjem u naraciju i/ili povezujući se s filmskim likovima. Film tako može pomoći djetetu u identifikaciji s emocionalnim stanjima lika/likova, ali i prepoznavanju, razumijevanju, samoregulaciji i verbalizaciji vlastitih osjećaja. Vizualna i auditivna komponenta filma može dodatno pojačati emocionalni doživljaj. Gledajući film djeca mogu prepoznati neke osnovne emocije kao što su: sreću, tugu, strah, ljutnju, ali i složenije sekundarne emocije: krivnju, ljubomoru, sram, kajanje iznenađenje, gađenje.

Filmska izražajna sredstva kao što su: kadar, gluma, glazba i zvuk, boja, montaža svojim vještim korištenjem u filmu i jasnim ciljem mogu izazvati snažan doživljaj kod gledatelja, pomoći kod uživanja u radnju, poistovjećivanja te emocionalne povezanosti s likovima. Emocije koje filmska radnja može potaknuti nisu samo prolazna i trenutna stanje tijekom projekcije. Vještim filmskim pripovijedanjem to emotivno iskustvo ostavlja snažan dojam, nastavlja se i nakon projekcije te otvara prostor za razgovor o osjećajima, vrijednostima, moralnim dilemama. Film je vrijedan odgojno-obrazovni alat koji omogućuje djeci prepoznavanje i razumijevanje emocija i važan je čimbenik u povezivanju umjetnosti i estetike sa socioemocionalnim razvojem djece.



2. Primjeri filmova s temom emocija

Filmovi koji su ponuđeni u ovom priručniku nude raspon žanrova, stilova i emocionalnih tema:

Bambi, (1942.), Walt Disney - tuga, strah, radost

Crveni balon, (1956.), Albert Lamorisse - radost, usamljenost, tuga, nada

Izvrnuto obrnuto, (2015.), Pete Docter, Ronnie del Carmen - radost, tuga, strah, gađenje, bijes

Ježeva kuća, (2017.), Eva Cvijanović - ponos, strah, zadovoljstvo

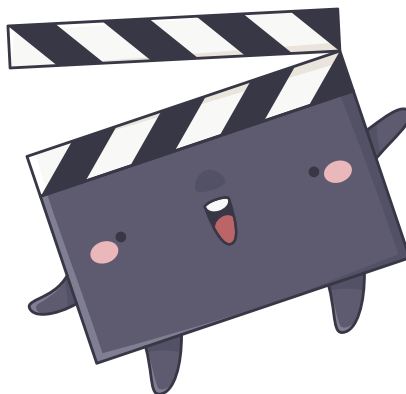
Kralj lavova, (1994.), Rogers Sellers, Robi Minkoffak - tuga, krivnja, nada, radost, sram, ponos

Mališan, (1921.), Charlie Chaplin - ljubav, radost, tuga, suosjećanje

Tri razbojnika, (2007.), Heyo Freit - strah, nada, dobrotu, pohlepa, radost

Poplava, (2024.), Gints Zilbaldois - strah, beznađe, tuga, nada, solidarnost

Snježno kraljevstvo 2, (2019.), Walt Disney produkcija - strah, tuga, ljubav, nada



3 Filmska izražajna sredstva – kadar, gluma, boja, glazba, zvuk

Filmska izražajna sredstva, kako se navodi u **Filmskoj enciklopediji (1986-1990)** su postupci kojima se stvara film, odnosno u funkciji su filma. Umjetnički i tehnički elementi filma kao što su: kadar, gluma, glazba, zvuk, boja koriste se u filmu kako bi se ispričala filmska priča i ideja samog autora filma te prenijela emocija.

3.1. Kadar kao sredstvo oblikovanja emocionalne atmosfere

Kadar je osnovna jedinica filmskog izraza. Okvir, neprekinuti niz kamerom snimljenih slika, a predstavlja način kojim redatelj navodi gledatelja na promatranje filmske stvarnosti. Dramaturška uloga odabira kadra u filmu je izuzetno važna (Filmska enciklopedija, 1986-1990). Kadar je nevidljivo, ali snažno sredstvo emocionalnog oblikovanja u filmu. Njegova je snaga u tome što stvara ritam, emocionalno povezuje likove s gledateljem, gradi doživljaj prostora i blizine. U kombinaciji s glumom, glazbom, zvukom, bojom, kadar postaje ključni alat kojim film potiče dječju maštu, suosjećanje i emocionalni razvoj. U filmovima za djecu kadar je posebno važan. Djeca svijet percipiraju slikovno pa način kadriranja izravno utječe na njihov emocionalni doživljaj i razumijevanje radnje. Kadar ne pokazuje samo ono što se događa, on usmjerava djetetovu pažnju i potiče ga da emocionalno interpretira ono što vidi. Kroz kadar dijete uči razlikovati blizinu i udaljenost kako fizičku tako i emocionalnu. Kao dobar primjer možemo navesti prizor iz animiranog filma *Kralj lavova* (Simba gleda u nebo i "sluša" Mufaseine upute kako mora nastaviti životni ciklus kraljevstva).

Kadrovima se naglašava ritam i napetost filma (prizor iz animiranog filma *Tri razbojnika* - djeca koja rade teške poslove na polju dok kaplje tamno crvena boja kao iz krvavog oblaka, a u daljini vidimo sirotište).

Korištenjem krupnih kadrova u kojima se prikazuje lik ili neki detalj uspostavlja se emocionalna povezanost između lika/likova i djeteta (Tinin osmijeh dok istražuje špilju u animiranom filmu *Tri razbojnika*, plač dječaka u igranom filmu *Mališan* dok ga razdvajaju od Skitnice i odvoze u sirotište, izbeumljeno mačje lice dok pokušava isplivati u animiranom filmu *Poplava*, crveni balon koji ispuhan leži na tlu u igranom filmu *Crveni balon* itd.). Odabir kadrova u filmu koristi se kako bi gledatelj jasnije prepoznao emociju – tugu, strah, veselje i drugo. Time se pojačava empatija jer dijete prepoznaje i doživljava osjećaje lika/likova te se može s njim/a poistovjetiti. Kadrovi omogućuju povezivanja vizualnih znakova s osjećajima. Kao primjer možemo navesti kadar u animiranom filmu *Kralj lavova* gdje se kamera približi Simbinom uplakanom licu, a dijete može izravno osjetiti njegovu tugu i strah.

Srednji plan prikazuje likove do pojasa. Ovaj kadar stvara emocionalnu povezanost i toplinu, osjećaj bliskosti, odnose među likovima. U filmovima za djecu srednji se planovi često koriste u scenama prijateljstva, igre ili zajedništva. Kao dobar primjer može se navesti prizor iz animiranog filma *Snježno kraljevstvo 2* kad glavni likovi Elsa i Anna zajedno plešu te se dobije osjećaj blizine, ljubavi i sigurnosti.

Total ili opći planovi prikazuju čitav prizor, pejzaž ili mjesto radnje (prizori šume u ananimiranom filmu *Bambi*, savane u *Kralju lavova* i drugima). Oni mogu stvoriti osjećaj veličanstvenosti, čuđenja ili usamljenosti, ovisno o kontekstu i upotrebi svjetla. Takva vrsta kadrova potiče osjećaj znatiželje, želju za istraživanjem i pobuđuje maštu.

Dinamični kadrovi (pokret kamere) u filmovima: panorama, vožnja kamere ili nagib stvaraju osjećaj uzbuđenja, straha ili napetosti (*Poplava*, *Kralj lavova*, *Tri razbojnika*, *Bambi*, *Crveni balon*). Brzi pokreti kamere mogu ubrzati ritam i pojačati adrenalin, dok spori pokreti smiruju. Ciljanim korištenjem različitih filmskih izražajnih sredstava može se postići drugačiji emocionalni ugođaj:

- krupni plan + tiha glazba + hladne boje → tuga, usamljenost
- total + vesela glazba + svijetle boje → radost, sloboda, avantura
- brzi rezovi + jaki zvukovi + intenzivne boje → napetost, uzbuđenje

Upečatljiv primjer koji to dobro ilustrira je u animiranom filmu *Poplava*. Povezanost ritma kadrova, glazbe, zvuka te boje doprinose osjećaju napetosti i prijetnje, a zatim smirenja i olakšanja. U prizoru vidimo dinamičnu izmjenu kadrova - brzo nadiranje vode i velikih valova. Na licu glavnog lika Mačke vidi se panika, a po završetku tog izrazito napetog prizora dolazi do usporavanja te smirenja. Glazba prati događanja u prizoru. Čujemo bubnjeve tijekom nadiranja vode, a kad se voda počinje povlačiti glazba je sporija i laganija. Zvukovi su realistični. Čujemo lomljenje drveća, zvuk vjetara što stvara napetost. Boje koje dominiraju su sive i tamnoplave tijekom kulminacije u prizoru, a kako se prizor smiruje tako i boje postaju svjetlije i toplije.

3.2. Gluma – izražavanje emocija kroz likove

Gluma je jedno od najvažnijih izražajnih sredstava u filmu jer djeca putem likova uče prepoznati i razumjeti odnose i emocije. Filmovi za djecu često koriste naglašenu mimiku, geste, ton glasa kako bi emocije bile razumljive i mlađem gledatelju koji još nema razvijene kognitivne sposobnost za prepoznavanje suptilnih emocija i stanja. Mimika i geste glumaca ili animiranih likova (npr. širok osmijeh, suze, prestrašeno lice) pomažu djeci da se emocionalno povežu s likovima. U animiranim filmovima glumci svojim glasovima daju karakter likovima. U igranim filmovima *Crveni balon*, *Mališan* svojim izrazima lica te pokretima izazivaju kod gledatelja različite psihološke i emocionalne reakcije. Kroz izražajnu glumu i upečatljive narative likova djeca mogu proživljavati njihove gubitke, strahove i pobjede kao svoje. Kao odličan primjer možemo navesti igrani film *Mališan*. Gluma Charlie Chaplina kao lika Skitnice temeljni je jezik filma i primarni način poticanja emocija kod gledatelja. Lik se oslanja na geste, mimiku, neverbalne znakove te ne predstavlja jezičnu barijeru u razumijevanju prikazanih emocija: tuge, sreće, straha. Drugi primjer koji možemo navesti

je lik dječaka Pascala u filmu *Crveni balon*. Lik djeluje prirodno i autentično, interakcija s balonom je neverbalna, ali snažno prenosi emocije te kod gledatelja izaziva simpatiju. Frekvencija i boja glasa može biti povezana s percepcijom karaktera lika. Tako topli ton daje osjećaj sigurnosti - primjer lik Bambijeve majke, a dubok i smiren može izazvati poštovanje - lik Mufase, Simbinog oca. Duboki glasovi mogu stvarati i nelagodu - likovi braće razbojnika u animiranom filmu *Tri razbojnika*, osobito glas Marka, razbojnika naoružanog kuburom, tonovi niskih frekvencija mogu stvoriti osjećaj napetosti i straha - lik Tete, animirani film *Tri razbojnika*. Njezin glas je oštar i prodoran te izaziva neugodu i strah. Glasovi viših frekvencija koriste se kod likova koji su komični - lik Lupka u animiranom filmu *Bambi* ili nervozni - lik Cvjetića. Djeca uče oponašajući. Gledajući filmove kroz način kako su likovi emocionalno prikazani djeca se mogu poistovjetiti s likom/likovima, suosjećati s njima, osvještavati i prepoznavati vlastite emocije, verbalizirati ih. Navedenim primjerima naglašavamo važnost filma kao medija koji pomaže u razvijaju emocionalne pismenosti djece.

3.3. Glazba i zvuk – emocionalna podloga i usmjeravanje doživljaja

Glazba, zvuk i ritam u filmu imaju izravan utjecaj na djetetov emocionalni doživljaj i emocionalnu identifikaciju s likom/likovima. Dječja reakcija na ritam, melodiju i tonalitet u filmu je spontana, a često pomaže u razumijevanju i značenju radnje. Glazba i tempo u filmu stvaraju ugođaj. Brza i vesela glazba potiče uzbuđenje i radost, a sporija i tiha može stvoriti osjećaj nježnosti, tuge, napetosti. U animiranom filmu *Kralju lavova*, scena smrti Mufase, praćena je tihom, tužnom glazbom pa djeca bez objašnjenja razumiju da se događa nešto tragično. Suprotno tome, pjesma *Hakuna Matata* izaziva veselje i olakšanje.

Ponavljajuće kratke glazbeni lajtmotivi mogu se povezati uz određene likove, mjesto, emociju. Pomažu gledatelju povezati lajtmotiv s događajem ili emocijom te djeca mogu znati što slijedi u filmu prije nego što vide sljedeći prizor. Kao primjer možemo navesti lajtmotiv u animiranom filmu *Kralj lavova*. Lajtmotiv je vezan za lik Mufase koji simbolizira autoritet i pravednu vladavinu. U temi se koriste limeni puhački instrumenti i zbor. Korištenje različitih instrumenata mogu proizvesti različitu atmosferu te kod gledatelja izazvati različite emocionalne reakcije. Elsin lajtmotiv u animiranom filmu *Srnježno kraljevstvo 2* vezan je uz glavni lik. Simbolizira unutarnji nemir i čuđenje. Ovdje se kao lajtmotiv koristi ljudski glas. Od instrumenata čuje se violina koja naglašava napetost i uzbuđenje, violončelo i kontrabas koji stvaraju osjećaj tajanstvenosti i emocionalne ozbiljnosti. Lajtmotiv u animiranom filmu *Ježeva kuća* daje strukturu filmu i iznimno je važan. Tema je ponavljajuća, nježna, melodična i vezana uz lik Ježa. Predstavlja osjećaj važnosti doma, ponosa, sigurnosti, vjernosti. Od instrumenata koriste se uglavnom gudački instrumenti. Melodija je optimistična.

Zvučni efekti su uz glazbu neizostavni u filmskoj naraciji te utječu na psihološke i emocionalne reakcije gledatelja. Primjeri zvučnih efekata su šum kiše, lomljenje drveća, valovi u animiranom filmu *Poplava* koji izazivaju tjeskobu, strah i osjećaj bezizlaznosti. Zvuk vatre/požara u animiranom filmu *Bambi* također izaziva osjećaj straha, opasnosti, bezizlaznosti. U animiranom filmu *Izvrnuto Obrnuto* kada lik Bing Bonga počinje nestajati čuje se šuštavi zvuk, a gledatelju omogućuje da osjeti gubitak kada se sjećanje gubi i nestaje u prah. Zvukovi smijeha u animiranom filmu *Tri razbojnika*, scena u sirotištu kad djeca preuzimaju sirotište, sretna su, jedu slatkiše i gađaju se njima. Zvukovi tišine važni su jer stvaraju

emocionalni kontekst i pomažu djeci razumjeti raspoloženje. Zvuk šutanja Gale (Vjetra), obzirom na pjevajući efekt, izaziva divljenje. Tišina je snažan zvučni element koji se koristi u filmovima. Ona naglašava nadolazeću radnju, često izaziva i pojačava osjećaj tjeskobe, nelagode, tuge. U animiranom filmu *Bambi* tišina se koristi prije tragedije koja se dogodi glavnom liku, Bambiju, a to je ubojstvo majke. Potpuna tišina u prizoru izaziva napetost, nelagodnu i navodi na tragediju. Takav nedostatak zvuka simbolizira trauma, potiče tugu i suosjećanje.

3.4. Boja – vizualni izraz emocija

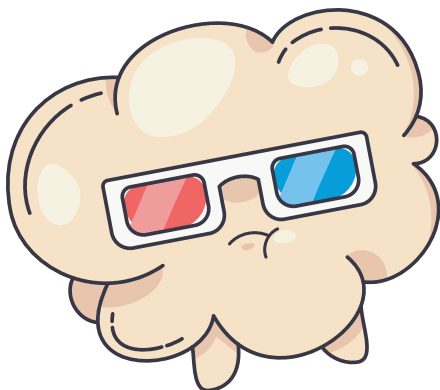
Boja u filmu jedna je od najvažnijih filmskih izražajnih sredstava. Ona utječe na atmosferu u filmu, definira likove, asocira na promjenu radnje, oblikuje i naglašava unutarnja emocionalna stanja likova. Djeluje na meta razini utječući na emocije, percepciju i razumijevanje narativa filma. Utječe simbolično i psihološki na raspoloženje gledatelja. Djeca na boje reagiraju intenzivnije, povezuju ih s raspoloženjem i emocijama. Korištenjem različitih paleta boja u filmskom narativu svjesno se utječe na stvaranje atmosfere u filmu:

- **tople boje:** crvena, narančasta, žuta mogu popuditi osjećaj radosti, sreće, optimizma, energije i sigurnosti, ali i ljutnje, bijesa, nametljivosti, bezobzirnosti. Izrazito žute i zlatne boje u početku filma se koriste kako bi naglasile radost, toplinu, sreću, zadovoljstvo i sigurnost. U animiranom filmu *Kralj lavova* paleta toplih tonova se koristi kod prikaza kralja Mufase te naglašava njegovu snagu, pravednost, toplinu, sigurnost i harmoniju koja vlada.
- **hladne boje:** plava, zelena, ljubičasta daju osjećaj mira, opuštenosti, ali u filmu mogu naglašavati tugu, napetost, ljubomoru, oholost, emocionalnu hladnoću, zloću, gađenje. U animiranom filmu *Poplava* koriste se pretežno hladne boje – tamno plava, smeđa, siva koje naglašavaju dramu. Simboliziraju opasnost, prijetnju, izazivaju tjeskobu. Lik Scara u animiranom filmu *Kralj lavova* prikazan je izrazito zelene boje očiju koje svojim simbolikom naglašavaju njegovu zavist, zloću, podmuklost. Lik Tete u animiranom filmu *Tri razbojnika* prikazan je u hladnim bojama. Lice joj je zelene boje, odjevena je u dugačku ljubičastu haljinu. Bojama joj je naglašena zloća, bezosjećajnost, okrutnost. Njena pojava izaziva tjeskobu i strah.
- **kontrastne boje:** kombinacije boja stvaraju snažan vizualni kontrast, a koriste se kako bi naglasile promjene u raspoloženju ili radnji filma. Naglašavaju sukob, napetost u radnji i odnosu između likova. Dobar primjer korištenja kontrastnih boja koji opisuju radnju u filmu bez suvišnih dijaloga je film *Crveni balon*. Dijelovi grada u kojima se kreće dječak Pascal prikazani su u hladnim tonovima sive i smeđe boje. Boje su prigušenih tonova pa ih gledatelj gotovo i ne primjećuje (primjer iz prakse – film je na djecu ostavio dojam crno-bijelog filma te su bili uvjereni da se boja pojavljuje jedino u scenama s balonom). Lik dječaka ostavlja emocionalno neutralan dojam sve do pojave crvenog balona koji potpuno mijenja emocionalno ozračje lika i potiče pozitivne emocije. Kontrast sivih i smeđih tonova s intenzivnom crvenom bojom balona pobuđuje radost, nadu, veselje te vrhunac emocija. Trijumf pobjede dobrog nad zlom prikazan je u sceni gdje dječak stoji pored ispuhanog balona, ubrzo ga okruži mnoštvo balona te zajedno polete prema nebu. U animiranom filmu *Tri razbojnika*

koriste se tamniji tonovi crne, sive, tamnoplave boje. Razbojnici su prikazani u hladnim i tamnijim tonovima što ocrta njihovu zastrašujuću pojavu, ali ocrta i njihovu usamljenost i monoton život. Lik djevojčice unosi u njihov život kontrast što je prikazano bojama (plava kosa, ružičasta odjeća) te mijenja sumorno ozračje. Pojava djevojčice Tine unosi vedrinu, nadu i optimizam. Kontrast boja je najvažniji element u animiranom filmu *Ježeva kuća*. Vizualno prikazuje glavnu poruku filma. To je sukob između unutarnjih vrijednosti i privrženosti domu glavnog lika te osude i ismijavanja drugih likova. Ježev dom je prikazan u toplim, zemljanim tonovima time se naglašava sigurnost, privrženost i unutarnje vrijednosti glavnog lika. Nasuprot tome, šuma je prikazana u hladnim tonovima koji naglašavaju kontrast u odnosu na sigurnost Ježeve kuće.

Simbolika boja, osobito u filmovima za djecu, koristi se kako bi naglasila određenu emociju ili karakternu osobinu lika/likova. Djeca brzo uočavaju da boje u filmu imaju određeno značenje. Svaka emocija ima svoju svrhu i ulogu u našim životima te su dio naše osobnosti, moramo ih prihvatiti i naučiti kako se nositi s njima.

Animirani film *Snježno kraljevstvo 2* koristi različite palete boja koje opisuju glavne likove, njihove transformacije i emocionalna stanja. Lik Elze je prikazan je u hladnim plavim, ljubičastim i akvamarin tonovima. Ove boje simboliziraju moć, potragu lika za nepoznatim, njenom hladnom ljepotom, izolacijom. Lik Anne prikazan je u toplim tonovima zlatne, narančaste, crvene boje, a simbolizira razboritost, vezanost i ljubav prema domu, ali i avanturistički duh. Takvim prikazom likova naglašavaju se njihovi različiti karakteri i priroda njihovog sestrinskog odnosa. U animiranom filmu *Izvrnuto obrnuto* svaka emocija je prikazana je kao zasebni lik koji ima svoju boju i obilježje. Tuga je plava i pasivna, sreća žuta i optimistična, strah je ljubičast i zadužen za prepoznavanje opasnosti, bijes je crven i pravedan, gadljivost zelena, ali i zaštitnička. Ovakvim vizualnim prikazom emocija djeca lakše razlikuju emocije i prepoznaju njihovu važnost u vlastitom životu.



4. Kreativne filmske aktivnosti

Važnost permanentnog obrazovanja odgojitelja/učitelja predstavlja temelj njihove profesionalne kompetentnosti i uspješnog djelovanja u suvremenom odgojno-obrazovnom sustavu. Uključivanje odgojno-obrazovnih ustanova u razne medijske projekte u suradnji s vanjskim partnerima važan je oblik takvog obrazovanja. Kroz sudjelovanje u Erasmus plus međunarodnim projektima, projektima udruga za poticanje i promicanje filmske i medijske pismenosti (Sedmi kontinent, Društvo za komunikaciju i medijsku pismenost, Roda, Bacači sjenki i dr.), filmskim i drugim kulturnim institucijama (Hrvatski audiovizualni centar, Hrvatski filmski savez) nevladinim organizacijama i lokalnom zajednicom, odgojitelji/učitelji imaju priliku upoznavati nove metode rada, razvijati filmske, medijske i digitalne kompetencije. Takvi projekti i suradnje omogućuju im međusobnu razmjenu znanja, primjenu suvremenih tehnologija i stvaranje kreativnih sadržaja koji obogaćuju rad s djecom te pružaju mogućnosti organiziranja projekcija filmskih klasika, recentnih te drugih kvalitetnih filmova ne samo za djecu, već i za sve ostale dionike (roditelje, druge članove obitelji, odgojitelje/učitelje). Osim profesionalnog rasta, sudjelovanje u medijskim projektima pridonosi i većoj vidljivosti rada odgojno-obrazovne ustanove, jačanju suradničke kulture te povezivanju s različitim dionicima zajednice. Time se stvara dinamično okruženje koje potiče inovativnost i aktivno sudjelovanje svih uključenih.

4.1. Aktivnosti za razumijevanje filmskih izražajnih sredstava u filmu

4.1.1. Kadar – važnost kadrova u animiranim filmovima *Tri razbojnika*, *Bambi*, *Poplava*

Animirani filmovi poput *Tri razbojnika*, *Bambi*, *Poplava* te brojni drugi, pružaju dobru platformu za razgovor i raspravu s djecom, njihovo kreativno istraživanje te bolje razumijevanje međuljudskih odnosa i emocija koje iz tih odnosa proizlaze. U animiranom filmu *Tri razbojnika* kadrovi imaju izražene vizualne elemente i važni su jer koriste jake kontraste hladnih nasuprot toplijim tonovima. Kadrovi su jednostavni, vizualno dominantni, kontrastnih boja (crna, plava, crvena) s ciljem naglašavanja emocija. U pedagoškom kontekstu pomažu djeci razlikovati emocionalna stanja likova: strah, iznenađenje, radost. Takvi vizualni elementi jasnije dočaravaju emotivnu transformaciju likova (tri strašna razbojnika postaju brižni i nježni prema djevojčici Tini). Kontrastni prikazi mogu poticati razgovor i raspravu s djecom o mogućnostima mijenjanja ljudskih postupaka te transformacija likova što i na njih može utjecati. Kod animiranog filma *Poplava* dinamika i vizualizacija kadrova ključni su jer gledatelju jasno prenose emocionalne odnose među životinjama. U animiranom filmu *Bambi* također su istaknuti vizualni elementi kadrova kao nositelji atmosfere, simbolike i snažnog emotivnog dojma (pejzaži, promjene godišnjih doba, Bambijevo rođenje, smrt njegove majke, požar). Korištenje boje, svjetla te ritma pridonose poetičnom filmskom narativu. Djeci omogućuju bolje uočavanje promjena u prirodi,

osjećaj protoka vremena (izmjene dana i noći). Korištenje svjetla koristi se za naglašavanje prizora opasnosti (odlazak Bambija s majkom izvan sigurnosti šume, ali i smirenosti (malo, tek izleglo lane koje mirno spava uz majku). Kadrovi s naglašenim korištenjem svjetla i sjene pomažu djeci uočavati različite atmosfere. Vizualne osobine kadrova u animiranom filmu *Poplava* ističu vodu kao dominantan element. Naglašavaju brzu promjenu u izgledu okoliša od samotnog, ali sigurnog prostora do ugroženog naglim prodiranjem vode. Dinamika kadrova izaziva nelagodu i strah. Takav vizualni prikaz djecu potiče na razumijevanje opasnosti kroz vizualnu dramatizaciju. Kadrovi izbezumljenog Mačka izazivaju napetost, neizvjesnost i strah. S druge strane dolazak praznog broda u koji uskače glavni lik Mačka kako bi se spasila, dovodi do opuštanja i nade. Kadrovi u kojima se glavnom liku pridružuju i drugi likovi: Pas, Vodenprase, Lemur, Ptica potiču na razgovor o solidarnosti i pomoći unatoč razlikama u vrstama i karakternim osobinama.



Autor: LV., 4,5 god., DV Pčelica

1. AKTIVNOST – Šuma

Cilj ove aktivnosti je da djeca istraže kako kadrovi mogu prikazati veličinu i atmosferu prostora te emocije izražena ekspresijom lica.

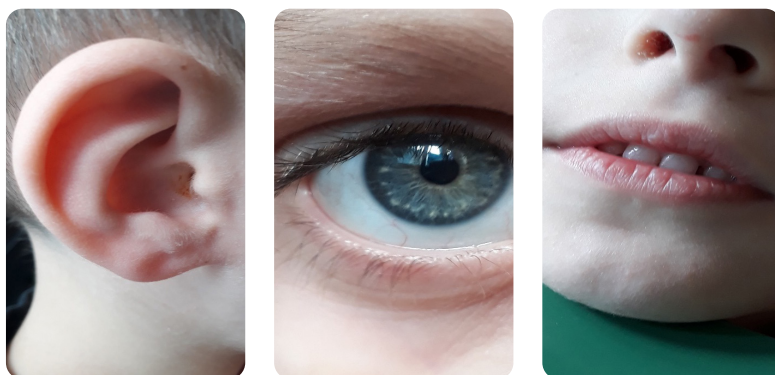
Tijek aktivnosti

Na DVD-u s djecom pogledajte prizor iz animiranog filma *Bambi* gdje se vidi cijela šuma (total), a zatim pronađite kadar Bambijevo lica (krupni plan). Djeci se ponudi likovni pribor za crtanje te dvije teme po izboru: total šume, drveće, cvijeće, životinje ili samo detalj Bambijevog lica. Po završetku aktivnosti razgovarajte s djecom o crtežima: Što vidite na crtežu šume? Što je veliko, a što malo na crtežu? Kakvo je Bambijevo oko na crtežu? Veliko ili malo? Opišite ga (detalj oka: boja, oblik). Vidite li oko na životinjama u crtežu šume? Kakve je veličine? Čije je oko veće/manje Bambijevo ili šumske životinje?



Autor crteža: B.T., 6,5 god.;
autorica fotografije: odgojiteljica J. Alpeza, DV Pčelica

Možete ponuditi fotoaparate ili mobitel. Djeca fotografiraju detalje lica. Fotografije isprintajte te o njima razgovarajte.



Autor fotografija T.B.Z., 5,4 god., DV Pčelica

2. AKTIVNOST – Kadrovi u kutijama

Cilj aktivnosti je kroz igru, istraživanje i praktično iskustvo razviti razumijevanje kadra kao osnovu filmskog jezika kod djece predškolske dobi.

Tijek aktivnosti

Djeci se ponude tri kartonske kutije s rupama različitih veličina. Prva kutija ima najmanju rupu, druga rupu srednje veličine, a treća najveću rupu. Djeca odabiru plišane ili PVC igračke te ih postave u prostor na određenu udaljenost ispred pozadine po izboru (fotografije prirode, na primjer šume, brežuljaka i sl.). Svakom se djetetu ponudi da promatraju postavljene igračke kroz različite otvore na kutijama te pokušaju ispričati priču ovisno o otvoru kroz koji promatraju prizor.

4.1.2. Gluma – igrani film *Mališan* i animirani film *Ježeva kuća*

Igrani film *Mališan* je crno-bijeli nijemi film. Gluma se u filmu temelji na neverbalnoj ekspresiji, mimici i gestama te dinamici izmijenjene emocionalnih stanja likova. Gluma je često je kontrastna, odnosno prelazi iz komedije u melodramu čime stvara emocionalni ritam: smijeh, iznenadna tuga te opet toplina.

1. AKTIVNOST – Izrazimo emocije tijelom i licem

Cilj aktivnosti je prepoznavanje emocija, poticanje empatije, razumijevanje odnosa između likova, neverbalno izražavanje emocija kroz mimiku, gestu, pokret.

Tijek aktivnosti

Nakon projekcije pitanjima potaknite djecu na razgovor o filmu: *Kako se osjećao Mališan u scenama zajedničkog objedovanja? Kako se osjećao Skitnica? Koje ste emocije prepoznali? Kako ste ih prepoznali? Kako se osjećao Mališan u scenama kad su ga odvodili u sirotište? Kako se osjećao Skitnica kad je ostao bez Mališana?*

Pripremite kartice s licima koja izražavaju različite emocije: sreća, tuga, ljutnja, strah i druge, a zatim i kartice s likom Mališana i Skitnice. Djecu podijelite u parove te im prvo ponudite da izvlače kartice glavnih likova filma. Svako dijete u paru je jedan lik. Zatim im ponudite da nasumično izvlače kartice koje prikazuju emociju. Pojasnite pravila igre. Svako dijete je u ulozi lika kojeg je izvukao. Zadatak im je emociju s kartice prikazati tijelom, licem, pokretom. Parovi izmjenjuju uloge. Tijekom igre *Pantomime* pripremite i instrumentalnu glazbu kako bi poslužila kao podloga. Nakon igre *Pantomime* ponudite likovne aktivnosti u tehnici po izboru. Teme koje se mogu ponuditi: *Moja najdraži prizor u filmu, Mališan i Skitnica, Najсреtniji trenutak u filmu, Najtužniji trenutak.*



Autor fotografije:
I.T., 6 god., DV Pčelica



Autor fotografije:
T.B.Z., 5,4 god., DV Pčelica



Autor crteža F.K. 6,2 god.,
autor fotografije T.M.J., DV Pčelica)

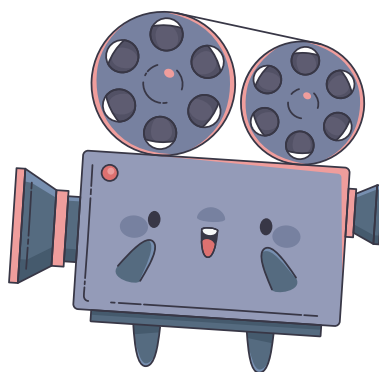
Gluma, odnosno glasovi glumaca koji oživljavaju likove, izuzetno su važni u animiranim filmovima jer prikazuju emocionalni život likova, udahnuje im karakter te se gledatelju lakše emotivno privezati. Glumac modulacijom glasa pridonosi ritamu naracije te pomaže stvaranju pomalo mistične atmosfere i stvaranju emocionalne napetosti između likova. Sami likovi te glumačka interpretacija je upečatljiva i emotivno djeluje na gledatelja/djecu. Likovi i glumačka interpretacija udahnuju filmu životnost.

2. AKTIVNOST – Šumski predmeti (izrada labirinta)

Cilj aktivnosti je produbljivanje razumijevanja teme filma te simbolike - ljubav glavnog lika i vezanost za dom kao sigurnog mjesta.

Tijek aktivnosti

Kako je djeci priča *Ježeva kućica* već od ranije poznata, nakon gledanja animiranog filma nije potreban dugačak uvod i razgovor prije provođenja aktivnosti. Naglasak u kratkom uvodu treba staviti na šumu kroz koju Jež putuje na putu do svog doma te na predmete koje putem nalazi, a koji su mu potrebni i korisni u domu. Odgojitelj/učitelj ponudi djeci prirodne materijale: lišće, kestene, žireve, kamenčiće, komadiće drva, grančice, mahovinu i drugo koji će predstavljati šumu i Ježev dom te veliki karton i ljepilo. Odgojiteljica/učiteljica najavljuje izradu makete s preprekama (labirint) te ih pita: *Što je labirint? Kako izgleda? Čemu služi? Jeste li ga negdje vidjeli?* Odgojitelj/učitelj pozove djecu na zajedničku izradu Ježeve kuće/labirinta. Djeca označavaju start i cilj na kartonskoj podlozi te flomasterima crtaju pravac kretanja i prepreke. Lijepe odabrane materijale na iscrtanu skicu. Po završetku izrade labirinta, izrađuju i likove koristeći prirodne ili likovne materijale po vlastitom izboru. Započinju igru u kojoj djeca pokušavaju zaobilaznjem prepreka dovesti ježa do kuće. Djeca se izmjenjuju u ulogama (jež, lisica, medvjed, vuk, divlja svinja). Nakon aktivnosti razgovarajte o tome koji je put bio najlakši, a koji najteži i jesu li uspjeli doći do cilja (ježeve kuće). Kako su se osjećali u ulozi ježa, a kako u ulogama drugih likova i drugo. Djeci možete ponuditi i drugačije aktivnosti, na primjer igru zvučni memori u kojoj povezuju likove životinja sa prirodnim zvukovima glasanja životinja.



4.1.3. Glazba i zvuk – primjeri iz animiranih filmova *Kralj lavova*, *Snježno kraljevstvo 2*, *Poplava*

Filmske aktivnosti na temu glazbe i zvuka iz animiranih i igranih filmova za djecu su izuzetno poučne i zabavne. Djeca će kroz prepoznavanje, analizu i kreativno stvaranje filmske glazbe te zvučnih efekata razviti slušnu percepciju i razumijevanje uloge zvuka u filmskoj priči. Pritom će naučiti kako glazba i zvučni elementi oblikuju atmosferu, prenose emocije te pridonose karakterizaciji likova. Djeca uče kako se promjene u ritmu, tempu, dinamici i melodiji odražavaju na njihovo tijelo i raspoloženje, kako skladatelj glazbom oblikuje ugođaj i atmosferu filmske priče. Kontrast između razigrane pjesme Hakuna Matata i teških tonova scene Mufasine smrti pomaže djeci razumjeti da glazba može prenijeti osjećaj radosti, slobode, bezbrižnost jednako snažno kao i tugu, napetost ili strah.



Autorica fotografije: odgojiteljica
J. Alpeza, DV Pčelica

1. AKTIVNOST – Pokret uz emotivnu glazbu

Cilj ove aktivnosti je potaknuti djecu da kroz pokret i slušanje glazbe pokušaju prepoznati i izraziti emocije.

Tijek aktivnosti

Odgojitelj/učitelj uvodi djecu u aktivnost. Razgovara s njima o ugođaju glazbe koju će slušati: tiha, spora ili dramatičnog karaktera (scena Mufasine smrti / Simbino bježanje i šok). Zatim djeca s odgojiteljem/učiteljem poslušaju kratki isječak glazbe iz filma te im se pojasni da je njihov zadatak kretanje i/ili ples prema osjećaju tijekom trajanja glazbe. Cilj je vidjeti kako se njihov pokret mijenja unutar različitih glazbenih raspoloženja, kako se djeca kreću prema osjećaju koji glazba u njima izaziva. U nastavku aktivnosti djeca poslušaju glazbu iz animiranog filma *Kralj lavova* Hakuna Matata. Djeca se kreću/plešu prateći ritm glazbe. Promatrajte pokrete, možete ih i snimati (ako za to imate dopuštenje) kako bi ih kasnije s djecom mogli pogledati te komentirati kretanja tijekom prve i druge aktivnosti. Nakon oba primjera možete postavljati pitanja jer djeca kroz govor spontano povezuju ritam, tempo, boju zvuka i emociju. Moguća pitanja: *Koja je glazba bila sporija, ako koja brža? Zašto? Kako i kada su se vaši pokreti promijenili? Koja vas je glazba tjerala na smijeh i skakanje? Je li neka glazba u vama pobudila neki osjećaj? Koji? Kako ste to pokazali tijelom? Kako glazba pomaže da shvatimo što likovi osjećaju?*

2. AKTIVNOST – Pogodi izvor zvuka (zvukovi iz animiranog filma *Poplava*)

Cilj aktivnosti je razumjeti kako korištenje i gradacija zvukova može stvoriti napetu i dramatičnu atmosferu u filmu, pridonosi sposobnosti povezivanja zvuka i radnje te razvoju slušne percepcije.

Tijek aktivnosti

Djeca slušaju nekoliko različitih zvukova prirode na računalo i/ili mobitelu koji su povezni s radnjom filma (obilna kiša, dolaženje i povlačenje vode, zvuk vjetrova, grmljavine, zvukovi kiše različitog intenziteta, valova, pucanja granja, tučnjave koja prethodi nadolazećoj poplavi, trčanje životinja, plivanje i drugo). Zadatak je pokušati pogoditi zvuk te ga povezati s radnjom u filmu. Aktivnost se može nastaviti likovnim izražavanjem u kojoj djeca crtaju prizore iz filma koji su na njih ostavili poseban dojam, a kasnije svoj crtež pokušaju ozvučiti.

3. AKTIVNOST – Foley radionica

Cilj radionice je osvijestiti kako se zvukovi kreiraju, zašto se u koriste u filmu te kako pojačavaju atmosferu i emocije.

Tijek aktivnosti

Ovom radionicom djeci se želi pokazati tehnika foley te njezina važnost u filmu. Ova se tehnika koristiti kako bi prizori u filmu bili što autentičniji, pridonijeli atmosferi filma te pomogli u boljem razumijevanju dijaloga i emocija. Zvukovi se snimaju i sinkroniziraju kako bi se potpuno uklopili u radnju. Djeca crtaju prizore iz filma. Dobivaju predmete kojima mogu imitirati zvukove iz filma: zvuk vode, pucanja drveća, valovi, škripanje jedra na brodu, kotrljanje predmeta na brodu i razne druge. Mogu se koristiti predmeti: spužve, plastične boce napunjene vodom različitih količina, bočice za prskanje, različite posude s vodom za miješanje i kapanje, bočice s pijeskom i rižom za zvukove kiše, plastična folija za zvuk vjetrova i drugo. Ponude se mobiteli ili diktafon za snimanje. Odgojitelj/učitelj zvukove prenosi na računalo. Djeca preslušaju sve snimljene zvukove te povezuju zvukove s predmetima. Aktivnost se može nastaviti odabirom zvukova koje će djeca koristiti kako bi prepričali ranije nacrtane prizore iz animiranog filma.



4.1.4. Boja – emocije i simbolika u filmovima *Izvrnuto obrnuto*, *Crveni balon*, *Snježno kraljevstvo 2*

1. **AKTIVNOST – Emocija na mom licu - autoportret** (aktivnost nakon animiranog filma *Izvrnuto obrnuto*)

Cilj ove aktivnosti je potaknuti djecu da kroz pokret i slušanje glazbe pokušaju prepoznati i izraziti emocije.

Tijek aktivnosti

Odgojitelji/učitelji pitanjima potiče djecu na promišljanje o emocijama, bojama i vizualnom izražavanju kao uvod u likovnu aktivnost. *Koji vam se lik iz filma najviše svidio i zašto? Je li to možda njegova boja, ponašanje ili osjećaj koji predstavlja? Ako biste svoju današnju emociju pretvorili u boju, koja bi to boja bila? Zašto? Koja vam je boja najugodnija i kakav vam osjećaj stvara? Može li se jedan osjećaj prikazati u više boja? Ako da, kojima? Jeste li se i vi nekad osjećali kao neki od lika/likova u filmu?*

Djeci se ponudi likovni materijal za crtanje. Zadatak je nacrtati autoportret kako se osjećam ovog trenutka, koristeći se bojama koje opisuju njihov trenutni osjećaj. Likovnu aktivnost možemo popratiti instrumentalnom ambijentalnom glazbom. Nakon likovne aktivnosti odgojitelj/učitelj okuplja djecu i razgovara ju o aktivnosti.



Autor crteža M.J., 6,7 god.,
autorica fotografije odgojiteljica J. Alpeza, DV Pčelica

2. AKTIVNOST – Moje lice, moja emocija (aktivnost nakon animiranog filma *Izvrnuto obrnuto*)

Djeci se ponude mobiteli kako bi fotografirali portrete djece koja to žele s određenom emocijom na licu. Djeca uređuju svoj portret korištenjem aplikacije Negative Image za promjenu boje lica. Aplikacija omogućava promjenu fotografije iz pozitivna u negativ te upotrebom RGB filtera mijenja boju fotografije. Dijete uređuje vlastiti portret s bojama po izboru. Nakon aktivnosti potiče se verbalizacija o prikazanim emocijama kroz fotografiju.



Autor fotografije K.J., 5,3 god.,
fotografiju uredila L.V., 4,5 god.,
DV Pčelica



Autor fotografije L.P. 6,6 god.,
fotografiju uredio F.G. 6,2 god.,
DV Pčelica



Autor fotografije F.G., 6,2 god.,
fotografiju uredio L.P., 6,6 god.,
DV Pčelica



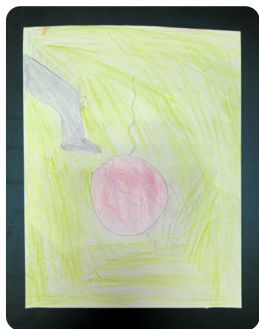
Autor fotografije L.P. 6,6 god.,
fotografiju uredila M.J., 6,8 god.,
DV Pčelica

3. AKTIVNOST – Kontrastne boje (aktivnost nakon igranog filma *Crveni balon*)

Cilj aktivnosti je potaknuti razumijevanje kako korištenje kontrastnih boja može potaknuti različita raspoloženja te potaknuti različite emocije - sreća, strah, tuga. Potaknuti razgovor s djecom o atmosferi u filmu, bojama koje su uočili te dojam koje su na njih ostavile.

Tijek aktivnosti

Prikažite isječak iz filma u kojoj siva boja eksterijera naglašava boju balona. Zatim slijedi likovna aktivnost. Djeci se ponude sivi/crni papir te likovni pribor (drvene boje, paste). Zadatak je nacrtati usamljeni predmet po izboru koristeći samo jednu toplu boju kako bi stvorili osjećaj nade, sreće ili iznenađenja. Za izradu likovnog rada može se ponuditi i neka druga likovna tehnika.



Autor crteža F.G., 6,2 god.,
autorica fotografije
odgojiteljica J. Alpeza, DV Pčelica

5 Didaktička perspektiva i važnost aktivnosti u razvoju filmske pismenosti

Kreativne filmske aktivnosti imaju snažnu didaktičku vrijednost jer omogućuju stjecanje temeljnih kompetencija filmske pismenosti i potiču cjelovit razvoj djeteta. Film kao audiovizualni medij prirodno povezuje sliku, zvuk, pokret i emociju, a djeci omogućuje dublje razumijevanje sebe i svijeta koji ga okružuje. Ovakve aktivnosti razvijaju perceptivne i vizualno-interpretativne vještine kroz promatranje kadrova, boja, glume i pokreta čime djeca ujedno uče i osnove filmskog jezika. Istovremeno potiču emocionalni razvoj omogućujući djeci prepoznavanje, imenovanje i tumačenje emocija likova kao i razvoj empatije. Kognitivni procesi poput zaključivanja, analiziranja, uspoređivanja i predviđanja jačaju se kroz razgovor o filmskim prizorima te kroz povezivanje zvuka, slike i radnje. Time se razvija kritičko mišljenje kao ključni element filmske i medijske pismenosti. Likovne, dramske, glazbene i plesne aktivnosti potiču kreativnost i pretvaraju dijete iz pasivnog gledatelja u aktivnog stvaratelja kreativnih sadržaja.

Film je poticajan u kontekstu jezičnih i komunikacijskih vještina. Opisujući radnju filma djeca izražavaju mišljenje i argumentiraju svoje doživljaje te bogate rječnik. Grupni zadaci pridonose socijalnom razvoju, jačajući suradnju, dogovor te zajedničko rješavanje problema.

Razvoj filmske pismenosti u ranoj i predškolskoj dobi važan je jer djeca svakodnevno susreću audiovizualne sadržaje pa je potrebno ponuditi im aktivnosti kako bi kroz igru učili promišljeno ih razumijevati i interpretirati. Film omogućuje interdisciplinarno učenje, jača estetsku osjetljivost te sprječava pasivno gledanje. Time se uz podršku odgojitelja/učitelja, i neizostavno roditelja, potiče djecu da kritički promišljaju o sadržaju koji gledaju. Za kvalitetno provođenje aktivnosti ključna je uloga odgojitelja/učitelja kao i njihovo kontinuirano stručno usavršavanje, osobito kroz projekte i suradnje koji jačaju njihove filmske, medijske i kreativne kompetencije. Uključivanje roditelja dodatno obogaćuje proces jer potiče suradnju između vrtića i obiteljskog doma.



Kreativne filmske aktivnosti: djeca – roditelji – odgojitelji/učitelji

Odgojitelji/učitelji imaju važnu ulogu u poticanju roditelja na uključivanje u filmske aktivnosti s djecom (filmske projekcije, radionice). Svojim preporukama, objašnjenjima i pružanjem podrške motiviraju roditelje da prepoznaju vrijednost filma kao odgojno-obrazovnog sredstva. Time roditeljima olakšavaju izbor kvalitetnih sadržaja i pružaju im podršku u zajedničkom gledanju i razgovoru o filmu. Na taj način jačaju suradnju obitelji i ustanove. Gledanje filmova zajedno s djecom važno je jer omogućuje bolje razumijevanje radnje, poruka i emocija koje film prenosi. Roditelji tako mogu pomagati djeci da shvate motive likova, emocionalne reakcije i moralne poruke. Zajedničko gledanje također pridonosi razvoju filmske i medijske pismenosti, jer djeca uz podršku odraslih uče kritički promišljati, razlikovati fikciju od stvarnosti te prepoznavati stereotipe i medijske utjecaje. Osim toga, film postaje poticaj za razgovor, sigurnije razumijevanje sadržaja i stvaranje vrijednih obiteljskih iskustava, čime se jačaju komunikacija i povezanost unutar obitelji.



Autorica fotografije:
odgojiteljica J. Alpeza, DV Pčelica



Autorica fotografije:
odgojiteljica M. Radošević, DV Pčelica



Autorica fotografije:
odgojiteljica J. Alpeza, DV Pčelica

6.1. Komentari djece i roditelja nakon projekcija filmova

Komentar dječaka nakon projekcije igranog filma *Mališan*:

F.G. (6,4 god.): "Meni se film nije sviđao jer ništa nisu govorili pa mislim da nisam ništa razumio." Odgojiteljica mu postavlja pitanja vezana uz radnju filma. "Sad tek vidim da sam sve skužio i da mi njihov govor nije trebao. Vidio sam kad su tužni i što sve rade. Sad mi se film ipak sviđa. Takav bez boje još nisam gledao."

Komentar dječaka E.J. (6 god.) nakon projekcije igranog filma *Crveni balon*:

"Film mi se sviđa, malo je tužan. Mislim da je bez boje kao i onaj od Charlie Chaplina. Čekaj, balon, prijatelj od dječaka, je crven. I kad balon umre i dođu drugi baloni isto ima boje."

Komentar dječaka F.G. (6,3 god.) nakon projekcije igranog filma *Crveni balon*:

"Super je u filmu to da ima malo boje, a i smiješno pričaju. Ne znam taj jezik, ali brzo pričaju, nekako ho, ho, ho. Film je malo smiješan, ali je i malo tužan. Bio sam jako ljut kad jer su oni dečki zgazili dječaku njegov omiljeni balon."

Komentar djevojčice I.J. (6 god.) tijekom projekcije animiranog filma *Poplava*, scena kad Mačku povuče vođeni val:

"Mama, molim te reci mi hoće li mica biti dobro, samo mi to reci. Reci da se neće utopiti. Neću to gledati." Majka ju tješi, smiruje. Djevojčica ne želi gledati scenu. Počinje ponovo gledati kad glazba najavljuje da je opasnost prošla. Glasno komentira: "Jako me je bilo strah da joj se nešto ne dogodi. Ipak ću gledati."

L.P. (6,4 god.): "Moja mama je gledala *Kralja lavova* i rekla mi je da uvijek plače dok ga gleda. Gledali smo ga doma E. i ja s mamom i tatom. Najtužnije mi je kad Simbin tata umre. Ipak, meni to nije ružan film. Simba ima dobre prijatelje i na kraju postane kralj."

Komentar djevojčice E.P. (4,5 god.) o animiranom filmu *Snježno kraljevstvo 2*:

"Elza je često ljuta i onda lupa nogom i onda puca led. Tako spašava Olafa. Ona ima moći." K.J. (5 god.) se nadovezuje: "Anna je Elzina sestra i jako je dobra. Dobra je i Elza, ali Anna svima stalno pomaže."

Majka dječaka L.M. (6,5 god.,) potaknuta njegovim oduševljenjem animiranim filmom *Tri razbojnika* koji su s vrtićem gledali u kinu odlučili kupiti DVD da ga kod kuće zajedno pogledaju:

"Namučila sam se pronaći ga, ali nije mi žao. Prekrasan film! L. je oduševljen razbojnicima, kaže da ih se malo bojao, ali je vidio da su dobri i paze na Tinu. Iako Tina malo laže, kaže L., valjda jer ih se i ona malo bojala, a poslije ih je učila čitati. Svi smo uživali u filmu, priči. Hvala što ste ih vodili."

Komentar majke M.J. nakon projekcije animiranog filma *Poplava*:

"Plakala sam tijekom filma i cijelim putem do kuće. U onoj sceni kad brod visi na drvu, mislila sam da je namjera svih životinja spasiti prijatelja, ali baš sam naivna. Oni su odjurili za nekim zecom ili čime više. Ostala je Mačka. Spasila je prijatelja, riskirala je. Svašta se vidi u tom filmu. Drago mi je da sam ga gledala s curama (kćeri 5 i 6,5 godina). One su film bolje podnijele. Ali su se obje bojale da se Mačka ne utopi. K. (5 god.) se skoro rasplakala. To bi očekivala od M. (6,5 godina), ali bila je ljuta na pse."

Komentar majke A.K. nakon zajedničke kućne projekcije animiranog filma *Bambi*:

"Krasan film, ali rasplakao me je. Njih (djecu) film nije toliko rastužio jer smo ih malo pripremili prije filma. Više su se koncentrirali na odnose Bambija i Feline, Tupka. Najviše ih se dojmilo Bambijevo rođenje i to veselje i neke smiješne scene. Imamo DVD i Kralja lavova, ali ne mogu još sam pod dojmom Bambija."

6.2. Prijedlozi aktivnosti za djecu i roditelje

Namjera nam je potaknuti kvalitetno zajedničko provođenje vremena djece i roditelja kroz projekciju odabranog film te razvijati sposobnost prepoznavanja, razumijevanja i izražavanja emocija unutar obitelji. Aktivnosti doprinose jačanju emocionalnih veza unutar obitelji, potiču razgovor o osjećajima te podržavaju bolje međusobno razumijevanje.

Prije svake projekcije djeca i roditelji dogovaraju se oko izbora filma.

1. **AKTIVNOST – Obiteljski emotivni dnevnik (igrani ili animirani film po izboru)**

Cilj aktivnosti je poticati djetetovu verbalizaciju, pokazati da su svi osjećaji legitimni te da i odrasli jednako osjećaju sreću, ljutnju, tugu, strah što kod djeteta stvara emocionalnu sigurnost.

Materijali: papiri, likovni materijal

Tijek aktivnosti

Nakon zajedničkog gledanja filma roditelji i dijete/djeca zajedno crtaju ili zapisuju (ovisno o dobi djeteta) osjećaje koje su doživjeli tijekom filma. Moguća pitanja: *Koji bi prizor iz filma izdvojio kao poseban? Zašto? Koji te prizor najviše rastužio, razveselio, nasmijao? Zašto? Koji lik ti se najviše svidio? Zašto?* Roditelj zapisuje dječje i svoje komentare u dnevnik i svatko za sebe crta taj osjećaj na svom licu. Nakon svakog gledanja filma provodi se ista aktivnost te se komentari i crteži prilažu u dnevnik. Projekcije istog filma mogu se ponoviti i više puta pa će biti zanimljivo pratiti u dnevniku jesu li isti osjećaji, dojmovi i komentari.

2. **AKTIVNOST – Recept za emocije**

Cilj aktivnosti je kroz zajedničko gledanje filma djece i roditelja pomoći djeci da prepoznaju, razumiju i razgovaraju o različitim, ponekad isprepletenim emocijama koje doživljavaju u svakodnevnom životu. Emocije mogu varirati od ugodnih do neugodnih. Roditelji su ključni jer tako pomažu djetetu u razumijevanju, prihvaćanju emocija te samoregulaciji.

Materijali: posudice, jestive namirnice (izabrane prema boji, okusu, mirisu)

Tijek aktivnosti

Zadatak roditelja i djece je kuhanje po receptu za dan obojan emocijama koje se u njima isprepliću, a izazvane su filmom.

Primjer recepta za *sretan dan*: uzeti tri mjerice Žute Radosti (banana, kruška), dodamo mjericu Plave Tuge (borovnice, šljive) i veliku šaku Crvene Hrabrosti (jagode, trešnje). Zajedno pripremaju, serviraju te konzumiraju pripremljeno jelo.

3. **AKTIVNOST – Sigurni kadar**

Cilj zajedničke aktivnosti je razumijevanje i povezivanje filmskog kadra s fizičkom i emocionalnom bliskošću u stvarnom životu. Kadriranje se može prikazati kao simbol stvaranja sigurnog okruženja.

Materijali: fotoaparat/mobitel, printer, tvrdi papir ili karton, olovka, ravnalo, škare, ljepilo

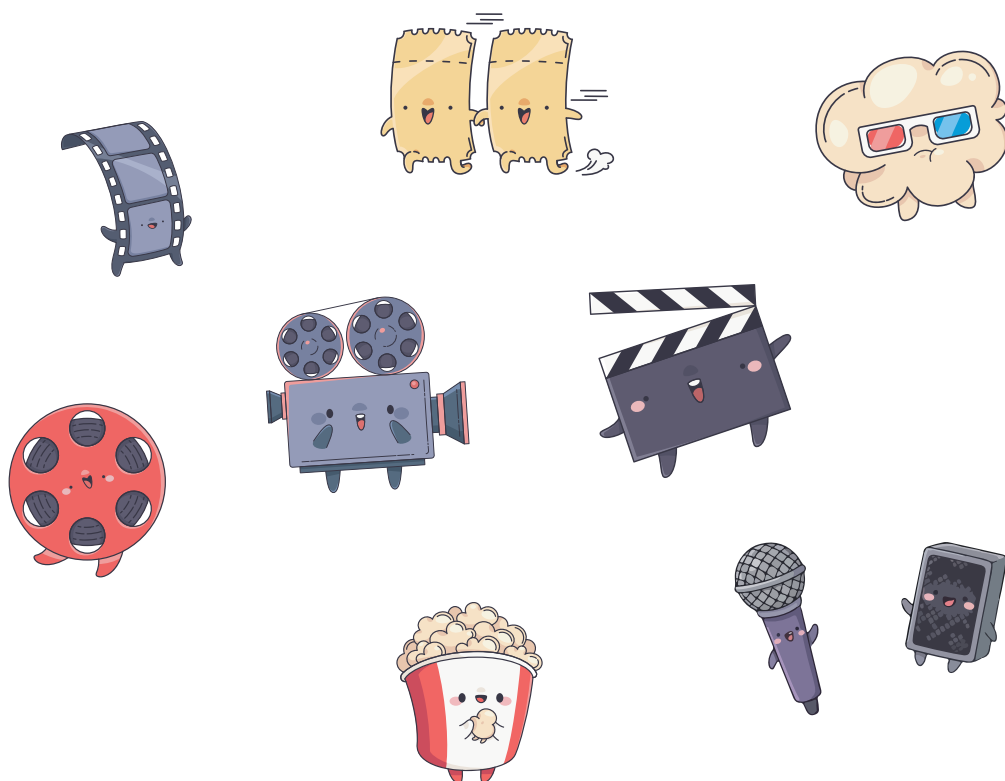
Tijek aktivnosti

Zadatak za obitelj je da zajedno naprave kadar/okvir koji prikazuje fizičku i emocionalnu bliskost. Roditelj potiče dijete na razgovor o osjećajima. Zajedno odabiru neki osjećaj te ga pokretom pokušaju pokazati. Na primjer, zagrlje se, drže za ruke ili rade nešto što ih čini sretnima, sigurnima. Snime taj prizor. Fotografija se isprinta te stavi u zajednički pripremljen okvir te ga imenuju. Nakon svake projekcije zajedno se prisjećaju prizora iz filma koji prikazuje fizičku i emocionalnu bliskost te ponovno izrađuju *Sigurni kadar*.

7

Zaključak

Emocije su temeljni dio ljudskog razvoja, a razumijevanje i regulacija emocija ključni su za dobrobit i kvalitetne odnose. Djeca emocionalne i socijalne vještine usvajaju postupno kroz iskustvo, igru i promatranje, a film je važan u odgojno-obrazovnom procesu kao alat koji može imati veliku ulogu u emocionalnom opismenjavanju djece rane i predškolske dobi. Kroz filmske narative, likove i situacije djeca lakše prepoznaju i imenuju emocije, razvijaju empatiju te uče o međuljudskim odnosima. Filmska izražajna sredstva kao što su kadar, gluma, glazba, zvuk, boja snažno oblikuju emocionalni doživljaj djece, potiču maštu, suosjećanje i razumijevanje kompleksnih i slojevitih osjećaja. Sudjelovanje odgojitelja/učitelja u filmskim i medijskim edukacijama i projektima dodatno jača njihovu kompetentnost. Svojim znanjima i iskustvom pomažu roditeljima u odabiru kvalitetnih filmova za djecu te im predlažu ideje za aktivnosti prije i nakon projekcije. Film stoga predstavlja poveznicu između sedme umjetnosti i djetetovog socioemocionalnog razvoja, jača razumijevanje odnosa i emocija unutar obitelji obogaćujući djetetovo iskustvo potičući ga na izražavanje, promišljanje i razumijevanje svijeta oko sebe.



Literatura

1. Brezinščak, T., Selam Bagarić, S., Prijatelj, K. i Pepeonik, M. (2023). *Emocionalna pismenost - Smjernice za roditelje, odgajatelje, nastavnike i sve koji žele znati više*. Preuzeto 6. studenoga 2025. <https://mentalnozdravlje.zagreb.hr>
2. DePaoli, J., Atwell, M.N., Bridgeland, J. (2017). *Ready to Lead: A Nacional Principal Survey on How Social and Emotional Learning Can Prepare Children and Transform Schools, A Report for CASEL*. Preuzeto 6. studenoga 2025. <https://www.files.eric.ed.gov>
3. Filmska enciklopedija (1986-90). *Izražajna sredstava filmska*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2025. Preuzeto 8. studenoga 2025. <https://filmska.lzmk.hr/članak/izrazajna-sredstva-filmska>
4. Gilić, N. i sur. (2025). *Prijedlog kurikuluma za nastavu Filmske umjetnosti*, Zagreb. HAVC. Preuzeto 6. studenoga 2025. <https://www.skole.hr>
5. Josephson, W.L. (1995). *Television violence: A Review Of The Effects on Children Of Different Ages*. *Komunikacija odgoja - odgoj komunicira. Emocionalna i medijska pismenost*, (str. 49). Naklada Pragma.
6. Kovačević, B., Ramadanović, E. (2016). *Primarne emocije u hrvatskoj frazeologiji*. *Časopis instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje*, 42/2, 505-506
7. Popović, M. (2022., rujan). *Emocije i vrste emocija. Primarne i sekundarne emocije*. Psihijatar.net. Preuzeto 8. studenoga 2025. <https://www.psihijatar.net>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....