

# Uporaba animiranog filma u radu s djecom predškolske dobi

---

**Hanžek, Petra**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:304535>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-30**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**Petra Hanžek**

**UPORABA ANIMIRANOG FILMA U RADU S  
DJECOM PREDŠKOLSKE DOBI**

**Diplomski rad**

**Zagreb, rujan 2020.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**Petra Hanžek**

**UPORABA ANIMIRANOG FILMA U RADU S  
DJECOM PREDŠKOLSKE DOBI**

**Diplomski rad**

**MENTOR: doc. dr. sc. Marina Gabelica**

**SUMENTOR: stručna suradnica Ana Đorđić, prof.**

**Zagreb, rujan 2020.**

## SAŽETAK

Pojavom suvremenih medija pružaju se novi načini dolazaka do informacija i novi oblici provođenja slobodnog vremena. Mediji imaju sve veću ulogu u samom životu djece pa i u njihovu obrazovanju. S obzirom na to da je riječ o djeci, jednu od najvažnijih uloga u obrazovanju i odrastanju ima animirani film koji pruža pogled na svijet na djeci primjeren način. Film je sinteza niza umjetnosti (likovne, fotografije, književnosti, kazališta, glazbe i drugih), a pritom se želi reći da filmsko djelo preuzima elemente drugih umjetnosti i iz njih stvara novu, drugačiju cjelinu, različitu od ostalih umjetnosti. Zbog toga što stvara novu cjelinu, valja imati na umu da na film treba gledati kao na samostalnu umjetnost koja ima svoja specifična izražajna sredstva te da nije dobro, kao što nam pokazuje i povijest filma, pretpostavljati da film mehanički preuzima sadržaj i način izražavanja drugih umjetnosti. Bitna stavka filmske umjetnosti je da sastavnice drugih umjetnosti i dalje postoje, ali ne više svaka za sebe, nego da one čine novo filmsko jedinstvo. Za razumijevanje filma i njegovih vrijednosti treba pružiti kvalitetan filmski odgoj putem kojeg će mladi gledatelj moći razlikovati kvalitetno umjetničko djelo od blijedog filmskog pokušaja. Animirani film utječe na oblikovanje ukusa te odgojnih i etičkih osobina svake osobe, a posebno mladih ličnosti kao što su djeca predškolske dobi. Zbog toga je odgoj za film potreban kao što je potrebno odgajati i za bilo koju drugu umjetnost. Kako bi dijete znalo tumačiti animirani film, potrebna mu je pomoć roditelja ili odgojitelja. Odgojitelj je prvenstveno stručna osoba koja poznaje intelektualno-emocionalni razvoj i razvoj recepcijskih mogućnosti djece. Stoga je uloga odgojitelja da djecu educira i usmjeri prema promišljanju o onome što im se nudi. Cilj ovog rada je obradom animiranog filma prikazati kako koristiti animirani film u radu s djecom predškolske dobi.

Ključne riječi: animirani film, djeca predškolske dobi, odgojitelji, filmski odgoj

## **SUMMARY**

The appearance of modern media provides new ways of accessing information and new forms of spending leisure time. The media has an increasing role in the life of children and their education. Since it is about children, one of the most important roles in their education and childhood has an animated film that provides a child-friendly view of the world . The film is a synthesis of a series of arts (visual arts, photography, literature, theatre, music and others), and in doing so it is to say that the film work takes elements of other arts and create a new, different whole, different from other arts. Because it creates a new whole, it is necessary to keep in mind that film should be seen as an independent art that has its own specific means of expression and that it is not good to assume, as the history of the film shows, that film mechanically takes over the content and expression of other arts. It is important for film art that the components of other arts still exist, but not each for itself anymore, but in form of a new film unity. To understand film and its values, it is necessary to provide a quality cinematic education through which a young viewer will be able to distinguish a quality work of art from its pale film attempt. Animated film influences the shaping of tastes and educational and ethical characteristics of each person, especially young person such as preschool children. Therefore, film education is needed as it is to be educated for any other art. In order to be able to interpret an animated film the child needs help of a parent or educator. The educator is primarily an expert who knows the intellectual-emotional development and development of children's receptionabilities. Therefore, the role of educators is to educate and guide children towards thinking about what is offered to them. The aim of this paper is to show how to use animated film in working with preschool children by processing an animated film.

Keywords: animated film, preschool children, educators, cinematic education

## SADRŽAJ

UVOD.....	1
1. FILM.....	2
1.1. FILMSKI ROD .....	4
2. ANIMACIJA I ANIMIRANI FILM .....	5
2.1. VRSTE ANIMIRANOG FILMA.....	6
2.1.1. CRTANI ANIMIRANI FILM.....	6
2.1.2. LUTKARSKI FILM.....	7
2.1.3. RAČUNALNO ANIMIRANI FILM .....	8
2.2. HRVATSKI ANIMIRANI FILM.....	9
2.3. POVIJEST ANIMIRANOG FILMA .....	11
3. PREDŠKOLSKA DJECA I ANIMIRANI FILM .....	16
3.1. POZITIVNI UTJECAJI ANIMIRANOG FILMA NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI .....	18
3.2. NEGATIVNI UTJECAJI ANIMIRANOG FILMA NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI .....	19
4. MEDIJSKA PISMENOST PREDŠKOLSKE DJECE .....	21
5. KOMPETENCIJE ODGOJITELJA ZA MEDIJSKO OPISMENJAVANJE .....	23
6. METODIČKA OBRADA .....	25
ZAKLJUČAK .....	40
LITERATURA .....	41

## UVOD

Gledanje animiranih filmova postala je jedna od najvažnijih zanimacija djece modernog doba. Štoviše, animirani film nešto je što će većina ljudi automatski povezati s djecom predškolske i školske dobi iako je animirani film filmski rod koji je namijenjen i odraslima. Animirani filmovi često obilježavaju djetinjstvo i dječji razvoj, a djeca provode veliki dio svojeg slobodnog vremena gledajući animirane filmove. Također, Habib i Soliman (2015) navode da djeca svoje slobodno vrijeme provode gledajući animirane filmove radije nego u igri s vršnjacima u parku ili na igralištu. Animirani su filmovi raznovrsni, najčešće poučni i namijenjeni su svima. Kroz animirani film djeca mogu istraživati i upoznati svijet odraslih na njima primjeren način. Animirani film nudi široku paletu avantura i informacija o djetetu nepoznatim krajevima svijeta, a film općenito nudi ogromno životno iskustvo bez izlaska iz sigurnosti vlastitog doma (Mikić, 2001). Stoga animirani filmovi zaokupljaju pažnju gotovo svakog djeteta, a ujedno pružaju zabavu i veselje. Medijski odgoj vrlo je važan jer djecu i mlade treba upoznati i suočiti s okruženjem u kojem rastu i oblikuju se, a danas je to medijsko okruženje (Mikić, 2015). Animirani film može biti izvrstan materijal za razvijanje igračkih aktivnosti, mašte, kognitivne motivacije s obzirom na to da dijete izrađuje kvalitativnu analizu gledanih (rasprava o značenjima i idejama crtanih filmova, rasprava o likovima i njihovim odnosima, upotreba zapleta u igri i u produktivnoj aktivnosti). Mikić (2001) navodi da se, također, razvijaju sposobnosti percepcije, koncentracije i vizualne memorije, ali i apstrakcija, indukcija, dedukcija, analiza i sinteza.

Na samom početku rada obradit ćemo pojam filma i njegove vrste, potom ćemo obraditi animirani film, njegove vrste te povijest filma na području Hrvatske i svijeta. Zatim ćemo reći nešto više o povezanosti predškolske djece i animiranog filma, kao i o njegovim utjecajima na predškolsku djecu. Bavit ćemo se medijskom pismenošću predškolske djece i definirati kompetencije odgojitelja za medijsko opismenjavanje, a na kraju je priložena metodička obrada jednog animiranog filma.

# 1. FILM

Film dolazi od engleske riječi *film* koja u prijevodu znači tanka kožica, membrana. Prema Mikiću (2001; str. 25), film je „elastična, prozirna, bezbojna i perforirana podloga obično od triacetata celuloze ili poliestera na kojoj je nanescna fotografska, na svijetlo osjetljiva emulzija, odnosno željezni oksid koji služi za snimanje zvuka“. Film je poznat kao „sedma umjetnost“ i sadrži brojne elemente drugih umjetnosti koje zajedno čine filmsko djelo. Mikić (2001; str. 24) navodi da postoje različite definicije filma, a kao razlog tomu navodi to što „filmska umjetnost objedinjuje umjetnosti – narativne, vizualne, glazbene i dramske – s mogućnošću da ih mehanički reproducira, odnosno nadograđuje svojim specifičnim izražajnim sredstvima.“ Sam razvoj filma usko je vezan uz tehnički razvoj pa osoba koja želi temeljito analizirati film ipak mora poznavati tehničke pretpostavke bez kojih je film nezamisliv (Mikić, 2001; str. 17).

Film je prvenstveno vizualan, stoga je najbliži slikarstvu i fotografiji, jer je riječ o fotografskoj registraciji zbivanja. U razdoblju impresionizma slikarstvo se najviše približilo poimanju filma, a tomu je prvenstveno pridonijela prezentacija slika u nizu. Važno je napomenuti da jedna fotografija ili slika nije film, ali najmanja je statička jedinica filma ako pogledamo filmsku vrpcu. U tom slučaju fotografija je tek trenutak, odnosno zaustavljeni pokret (Mikić, 2001; str. 19-20). Kada se govori o poveznicama likovnog i filmskog, Mikić se posebno osvrće na odnos filma i stripa naglašavajući sličnost u pripovjednim i likovnim oblicima. Ta sličnost posebno se može vidjeti u knjizi snimanja. „Likovno, crtežom ili fotografijom razrađena knjiga snimanja, kadar po kadar naziva se *storyboard*. Ponekad se rabi za igrani film, a u animiranom filmu obavezno“ (Mikić, 2001; str. 290).

„Storyboard ili ilustrirani scenariji su grafički elementi organizirani po nekom tijeku radnje. Sastoji se od crteža u obliku stripa, a koristi se kao pomoć pri vizualizaciji tijekom animiranog filma, tj. lakšem komuniciranju same ideje. Nacrtni detalji pojedinih scena često su popraćeni tekstualnim bilješkama koje opisuju stvari i događaje unutar same scene. Cilj takvog scenarija je da unaprijed vidimo kako bi nam trebao izgledati završen rad“.<sup>1</sup>

Težak (1990) navodi da ono što razlikuje strip od filma jest to što je u stripu slika nepokretna s obilježjem kinetičke sugestije, a u filmu je pokretna s obilježjem optičke iluzije.

---

<sup>1</sup> Faze proizvodnje animiranog filma (n.d.) URL: <https://sites.google.com/site/animiranifilm200/faze-proizvodnje-animiranog-filma> (17.8.2020.)



Narativnost je osnovna poveznica umjetnost riječi i filmske umjetnosti, a umjetnost naracije najčešće se povezuje s romanom. Glavna razlika naracije u romanu i filmu jest ta što u književnom djelu svaki čitatelj pojedini opis doživljava na svoj način dok u filmu to nije tako. „Filmska slika uvijek prikazuje nešto konkretno, što samo po sebi ne predstavlja ni znak ni simbol“ (Mikić, 2001; str. 21). Isti autor naglašava da i roman i film stvaraju autori, konkretno pisac i redatelj. Nadalje, filmski redatelj u stanju je temeljitije opisati neki prizor ili događaj negoli što će to učiniti književnik, jer ono što se ne može prenijeti opisom, uspješno dočarava slika (Mikić, 2001). Filmske adaptacije temelje se na književnim predlošcima. Prilikom filmske adaptacije izvorno djelo dobiva neke nove vrijednosti prilagođene filmskom mediju. Iako se čini kao „lak posao“, adaptacija zahtjeva veliki trud kao i pisanje originalnog scenarija, jer je adaptacija također stvaralački postupak, a ne nešto manje vrijedno (Mikić, 2001; str. 22).

Povezanost kazališta i filma počinje od prvih dana kinematografije kada su braća Lumière i Méliès snimali prizore kao da se odvijaju u kazalištu (Mikić, 2001; str. 22). Prema Težaku (1990; str. 354), film i kazalište po mnogočemu su srodni: trebaju literarni predložak (scenarij, dramu), izvođače (glumce, pjevače, plesače, svirače), tehničko osoblje, scenografiju, rasvjetu, gledalište. Isti autor navodi da je film utjecao na kazalište, odnosno na scenske umjetnosti. Koliko su kazalište i film slični govori i činjenica da su mnogi filmski glumci i redatelji potekli iz kazališta, a mnogi i usporedno djeluju u kazalištu i kinematografiji (Težak, 1990; str. 356).

Kao što je već rečeno, film je slika u pokretu. Ovu rečenicu možemo nadograditi i reći da je film slika u pokretu sa zvukom. Obje rečenice su točne jer glazba u filmu nije nužna, ali ona svakako obogaćuje film. U filmu ima ulogu izazivanja i poticanja emocija (Mikić, 2001). Prema Mikiću (2001; str. 23), film nudi iste mogućnosti kao i glazba glede ritma, melodije. „U filmu nailazimo na brzu, često alogičnu ritmičku kombinaciju kadrova, neobične kutove snimanja, pretapanja i transformaciju pokreta.“

## 1.1. FILMSKI ROD

Filmski rod obuhvaća dokumentarni, igrani, animirani, eksperimentalni, obrazovni (znanstveni) i propagandni film. No u nastavi filma u okviru razvijanja medijske kulture u predškolskom odgoju i obrazovanju film se dijeli u tri kategorije: igrani, dokumentarni i animirani film. Kada se govori o rodovskoj podjeli u teoriji filma stručnjaci imaju veoma nejednake stavove. „... takve se klasifikacije temelje na nejedinstvenim kriterijima, da se očekuju tipične strukturalno-funkcionalne značajke pojedinog filma, da to utječe na vrstu gledateljeva doživljaja i slično“ (Mikić, 2001; str. 107). Nadalje, među rodovima često dolazi i do miješanja, posebice u suvremenim filmovima. Mikić navodi da je zapravo kategorizacija filmskih rodova kulturno utemeljena.

Dokumentarni film tematski se i sadržajno oslanja na događaje u zbilji. Iako prikazuje zbiljski događaj u prirodnim i životnim tijekovima, dokumentarni film jest selekcija kadrova koje je redatelj odlučio prikazati gledatelju. Nadalje, Mikić (2001) naglašava kako bi istu priču različiti redatelji prikazali različito, zbog toga što redatelji odlučuju što će biti u kadru i slično. Stoga u tome pogledu ima sličnosti s igranim filmom pa nam neki igrani filmovi mogu izgledati kao dokumentarni film zbog prizora koji izgleda uvjerljivo i zbiljski te obratno. Vrsta dokumentarnog filma koji je najbliži igranom filmu je tzv. lažni dokumentarac koji izmišlja informacije i lažira dokaze o prikazu svijeta, a i dalje se svrstava u dokumentaran film zbog korištenja metode pripovijedanja koje su karakteristične za dokumentarni film. Dokumentarne filmove dijelimo na činjenični, namjenski, popularno-znanstveni, promidžbeni i antropološki film (Mikić, 2001; str. 108).

„Igrani film najčešće je proizvod mašte čiji tragovi prije snimanja ostaju zabilježeni u scenariju i knjizi snimanja, a manje se oslanja na zbilju, iako i to nije isključeno“ (Mikić, 2001; str. 111). Igrani filmovi jedni su od najgledanijih i o njima se najčešće govori i piše. Oni imaju veliko bogatstvo, tema, vrsta, stilova, pravca i veliki utjecaj na druge medije i umjetnosti. Igrane filmove dijelimo na kratkometražne (do 30 minuta trajanja), srednjometražne (do 60 minuta trajanja) i dugometražne (trajanja preko jednog sata) (Mikić, 2001; str. 111).

## 2. ANIMACIJA I ANIMIRANI FILM

Riječ „animacija“ potječe od latinske riječi *animare* što znači oživjeti, udahnuti nečemu život, odnosno nečemu dati osobine živoga svijeta (Mikić, 2001) i, kao što Težak (1990) navodi, pridaje se duša (lat. *anima*) onome što je nema. Stoga nije neobično što se posebna vrsta filma u kojoj se uporabom različitih postupaka postiže iluzija pokreta (života) naziva animacija. Pokret se u animiranome filmu dobiva kontinuiranim projiciranjem pojedinačno (sličicu po sličicu) snimljenog niza crteža (Mikić, 2001).

Animirani film filmski je rod proizveden uporabom različitih materijala (crteži, lutke, prirodni predmeti, artefakti, plastelin, pijesak i dr.) tehnikom animacije (*Hrvatska enciklopedija*, 17. 8. 2020.). Prema Mikiću (2001; str. 111), animirani film definira se kao „zajednički naziv za brojne vrste filmova (crtane, lutkarske, kolažne, filmove s animiranim predmetima i sl.) koji nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica (tehnika snimanja 'sličica po sličicu'), a koji kasnije bivaju oživljene tehnikom filmske projekcije.“

Animirani film naziva se još i osmom umjetnošću jer ga neki smatraju posebnom umjetnošću i odvajaju ga od filma koji se još naziva i sedmom umjetnošću. Ranko Munitić (2012) govori o odvojenosti umjetnosti animacije od filma te objašnjava kako bi animacija nastavila svoj razvitak i da se film nikada nije pojavio. Svaki amater može napraviti crtano-animirano djelo mimo filma, objašnjava Munitić (2012), uz pomoć perforirane celuloidne vrpce, projektora i mašte. Animirani film paralelno se razvijao uz ostale filmske rodove i tako postao jednim od rodova kakvim ga poznajemo. On je spoj dviju umjetnosti: filmske i likovne. Likovne sastavnice koje možemo pronaći u filmu jesu, primjerice, linija, ploha boja, volumen (ovisno o vrsti animiranog filma), a od filmskih izražajnih sredstava animirani film usvaja kadar, plan, kut snimanja, zvuk i montažu (Mikić, 2001).

Upravo se zbog načina snimanja animirani film razlikuje od igranog i dokumentarnog filma. Kod igranog i dokumentarnog filma događa se takozvano „živo snimanje“, odnosno snima se u pokretu. Kod animiranog se filma, kao što je već navedeno, radi o animaciji i snimanju pojedinačnog pokreta, odnosno snima se „sličicu po sličicu“ (Kragić, Gilić, 2003). U pravilu se u jednoj sekundi izmijene 24 sličice, a svaka od tih sličica sadrži fazu pokreta koja je unaprijed isplanirana i na kraju daju cjeloviti prikaz pokreta (*Hrvatska enciklopedija*, 17.8.2020.).

## 2.1. VRSTE ANIMIRANOG FILMA

Prema vrsti, animirani film može biti crtežni, kolažni, predmetni i računalni, a na temelju različitih tehnika pri realizaciji govori se o crtanim, kolažnim, lutkarskim filmovima, o filmovima s predmetima, filmovima koji nastaju tehnikom pikselacije, o animiranim filmovima koji nastaju izravnim crtanjem ili nekim drugim intervencijama na filmsku vrpcu, bez uporabe kamere, o filmovima računalne animacije i drugima (Mikić, 2001; str. 111). U današnje doba najzastupljeniji su crtežni, predmetni i računalni animirani filmovi pa ćemo zato pozornost u ovome radu usmjeriti na njih.

### 2.1.1. CRTANI ANIMIRANI FILM

Prema Mikiću (2001; str. 282), crtani je film „vrsta kinematografske animacije koja se temelji na nužnosti da se za sekundu filmske projekcije nacrtaju, oboje i snime 24 uzastopne faze nekog pokreta, koje projiciranjem stvaraju iluziju kontinuiranog pokreta.“ Kao što mu ime nagovještava, crtani film nastaje slikarskim i crtačkim tehnikama. Iako se „crtanim' ne zove samo zato što su predlošci 'nacrtani' već stoga što se za svaki kvadrat filma koristi novi predložak (crtež)“ (Marušić i sur., 2004; str. 305). Za crtani film može se reći da je najraširenija animacijska vrsta. Kragić i Gilić (2003) navode da crtani film prevladava u povijesti animiranog filma te da se animacija crteža javlja i prije izuma filma. Prema Munitiću (2012; str. 74), crtani se film daje „kao sintetska kombinacija sastavljena od (a) dva, tri ili više listova praznog celuloida (pojedini list nazivaju „cel“) s figurom – ili figurama – u pojedinačnoj fazi pokreta, te od (b) neprozirne pozadine, scenografske artikulacije ambijenta – što se sve prilikom snimanja, odnosno projiciranja, stapa u optički jedinstvenu cjelinu.“ Nadalje, ističe se kako je ovaj proces zahtjevan i skup te se zbog toga u današnje vrijeme olakšava radom na računalu. Time se tradicionalna animacija na neki način razvila u 2D računalnu animaciju, jer se koriste tradicionalni procesi nastanka animiranog filma, ali su skraćeni (Munitić, 2012).



Slika 1.: Ernest i Celestina (*Ernest et Célestine*, Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner, 2012)

### 2.1.2. LUTKARSKI FILM

Lutkarski film vrsta je animiranoga filma, a poznatiji je pod nazivom *stop motion* film. U njemu se animiraju i snimaju lutke, odnosno trodimenzionalni predmeti, makete i modeli. Posebnost lutkarskog filma jest u tome što se posebno kreirane, elastične lutke animiraju neposredno pred kamerom te se uzastopnim snimanjem pojedinih faza pokreta dobiva konačna iluzija jedinstvenog gibanja na ekranu (Munitić, 2012). U animaciji lutaka mogu se razlikovati starija tradicija „tvrdih“ lutaka, kod kojih se animiraju samo ključni dijelovi tijela (zglobovi) bez animacije izreznih detalja ili s njihovom minimalnom animacijom te novija tradicija animacije „mekih“ lutaka, tzv. plastelinska animacija ili glinamacija, s mogućnostima animacije sitnih detalja (*Hrvatska enciklopedija*, 17.8.2020.). Kao što su za sekundu crtanog filma potrebna dvadeset i četiri crteža, tako su za lutkarski film potrebne dvadeset i četiri snimke što čini lutkarski film izvedbeno najtežim zadatkom u okvirima cjelokupne kinematografske animacije. Podrazumijeva se da animator ručno pomiče lutku, a lutke su obično manjih dimenzija kako bi bile spremne na faze pokreta (Munitić, 2012). Nadalje, važno je spomenuti da svijet u kojemu se lutke kreću i glume nastaje u suradnji brojnih umjetnika, a nerijetko je potrebno stvoriti više takvih setova (Marušić i sur., 2004). U Hrvatskoj lutkarske filmove proizvodila je tvrtka Zora-film potkraj 1950-ih i početkom 1960-ih (redatelji M. Bogdanović, Andro Lušičić, B. Ranitović) (*Hrvatska enciklopedija*, 17.8.2020.).



Slika 2.: Iz filma *Ježeva kuća* (Eva Cvijanović, 2017)

### 2.1.3. RAČUNALNO ANIMIRANI FILM

Računalno animirani film jest film snimljen pomoću računala, odnosno uporabom računalne tehnike u filmskoj produkciji. Prema Kragiću i Giliću (2003), računalna animacija jest ona animacija koja je izvedena pomoću programa na računalu, a vrsta animiranoga filma nastala na takav način naziva se računalni ili kompjutorski film. Računalna animacija prvi je puta primijenjena za stvaranje videoigara, ali razvoj tehnologije prenio ju je i na film. Kao što je navedeno, grana računalne animacije razvija se usporedno s tehnologijom. Na taj način računalna animacija prati ubrzan razvoj tehnologije i postaje sveprisutna. Prema Marušiću i suradnicima (2004; str. 329), Goce Vaskov navodi kako treba naglasiti da je „pojavom kompjutora i programa kojima je moguće realizirati animaciju znatno smanjeno vrijeme izrade testnih animacija, ali i samih gotovih animacija.“ U računalnoj animaciji najčešće se pomoću raznih računalnih programa stvaraju modeli koji se zatim boje i animiraju u virtualnom okruženju. Računalna animacija, za razliku od stop-animacije, ne traži da se svaki model postavi u svaku sekvencu pokreta, nego se oni postavljaju samo u ključne pozicije, a računalo izrađuje sve međupozicije.<sup>2</sup>

Time je rad na animiranom filmu lakši i brži, mogućnosti su veće, proizvodnje je jeftinija, a kontrola procesa potpuna, navodi Rastko Ćirić (Munitić, 2012). Vaskov i Ćirić (Marušić i sur., 2004) izražavaju bojazan da bi animacija mogla izgubiti dušu i estetiku pogreške. Stoga navode da je od velike važnosti da animatori nastave kreativno usmjeravati i razvijati animaciju.



Slika 3.: Iz filma *Nebesa* (*Up*, Pete Docter, 2009)

<sup>2</sup> <https://sites.google.com/site/zanrovifilmova/animirani> (17. 8. 2020.)

## 2.2. HRVATSKI ANIMIRANI FILM

Umjetnost animiranog filma u Hrvatskoj kasnila je za svjetskim razvojem, a javlja se i kasnije od dokumentarnog i igranog filma. Povijesni kontekst i politička događanja na našem prostoru razlog su kasnijeg razvoja animiranog filma u Hrvatskoj naspram razvoja u svijetu. Prva dva crtana filma, *Alda-čaj* i *Pasta za cipele-Admiral*, nastala su 1922. godine kao reklamni filmovi, a njihov je redatelj Sergije Tagatz. Velik doprinos Hrvatskoj animaciji dala je Škola narodnog zdravlja dr. Andrije Štampara. U toj školi 1929. godine nastaje film *Martin u nebo* (Milan Marjanović) grupnim radom autora (Mikić, 2001). U ovom razdoblju pokušaji animacije uglavnom su oni na području reklamnog i obrazovnog filma i tako sve do 1950. godine kada dolazi do prekreta skupine karikaturista iz satiričkog lista *Kerempuh* (Vladimir Delač, Borivoj Dovniković, Ivan Pušak, Ico Voljevica, Milan Goldschmidt i Branko Karabajić), na čelu s Walterom Neugebauerom te glavnim urednikom i direktorom Fadilom Hadžićem, koja pristupa realizaciji prvog umjetničkog crtanog filma u Hrvatskoj, odnosno tadašnjoj Jugoslaviji (Dovniković Bordo, n.d.). Film *Veliki miting* (Walter Neugebauer) nastao je 1951. godine kao posljedica njihovog rada. Prema Mikiću (2001), to je bio prvi pravi crtani film koji zadovoljava sve kriterije toga da bude crtani animirani film, a također navodi da je rađen u stilu diznijske animacije. Film je trajao 20 minuta, a za njegov nastanak angažirano je mnogo crtača i suradnika koji će kasnije biti nositelji višegodišnje profesionalne produkcije crtanih filmova (Marušić i sur., 2004). Iste te godine država je osnovala specijalizirano poduzeće za proizvodnju crtanih filmova Duga film, gdje je ekipa iz Kerempuha okupila i osposobila nove crtače, animatore, kopiste, koloriste, scenografe i ostale specijaliste pa je realizirano pet novih, još uvijek crno-bijelih, crtanih filmova. Time je počela kontinuirana profesionalna proizvodnja animiranog filma u Hrvatskoj, odnosno Jugoslaviji, a svoju filmsku karijeru mnoga su autorska imena, danas značajna u hrvatskoj i svjetskoj animaciji, počela upravo u Duga filmu. Neki od njih su Dušan Vukotić, Borivoj Dovniković, Vlado Kristl, Aleksandar Marks, Vladimir Jutriša, Nikola Kostelac, Zlatko Grgić, Boris Kolar itd. (Dovniković Bordo, n.d.). U Zora filmu, koji djeluje od 1952. do 1964. godine, snimljen je prvi crtani film u boji *Crvenkapica* 1955. godine autora Aleksandra Marksa i Nikole Kostelca (Mikić, 2001). Marušić i sur. (2004) navode kako crtani film *Crvenkapica* nije značajan za hrvatsku filmsku povijest samo zbog toga što je bio



prvi crtani film u boji već i zbog toga što je prvi hrvatski film koji je dobio međunarodnu nagradu – diplomu u Berlinu.



Slika 4.: Iz filma *Crvenkapica* (Aleksandar Marks i Nikola Kostelac, 1955)

1956. osniva se Studio za crtani film „Zagreb film“ u Vlaškoj ulici u Zagrebu, u kojem je nastala i Zagrebačka škola animacije (Marušić i sur., 2004). Prvi film nastao u studiju Zagreb film bio je *Nestašni robot* (1956) Dušana Vukotića. U studiju Zagreb filma snimljeni su brojni animirani filmovi za djecu, ali i za odrasle. Nadalje, snimljeni su mnogi filmovi koji su nagrađivani brojnim nagradama (Mikić, 2001; str. 204). Mikić (2001) ističe film Dušana Vukotića *Surogat* iz 1961. godine koji je nagrađen nagradom Oscar, a nagrada je posebna i zbog činjenice što je *Surogat* bio prvi neamerički dobitnik.



Slika 5.: Iz filma *Surogat* (Dušan Vukotić, 1961)

Opisujući filmove iz studija Zagreb filma, a ujedno i film *Surogat*, Mikić (2001; str. 206) navodi: „Specifičnosti su zagrebačke animacije u modernim tendencijama, uz reduciranu animaciju, plošnost, odbacivanje voluminoznosti, naglašeni grafizam, antinaturalizam. Gledajući tematski, to su najčešće ipak filmovi za odrasle te u njima pronalazimo metaforičnost, alegoričnost i simbolizam. Obrađuju se uvijek aktualne teme – osamljenost, otuđenje, dehumanizaciju.“ Važno je spomenuti i neke od najpoznatijih animiranih filmova koji su namijenjeni djeci, a to su serije filmova o profesoru Baltazaru autora Zlatka Grgića, Ante



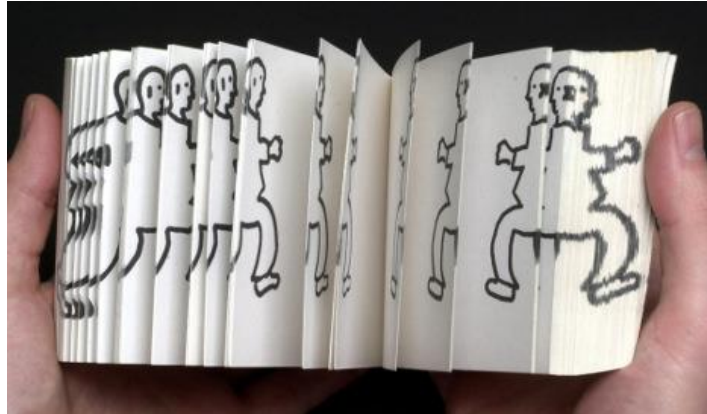
Zaninovića i Borisa Kolara te cjelovečernji crtani filmovi *Čudesna šuma* (1986), *Čarobnjakov šešir* (1990) i *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* (1997) Milana Blažekovića (Mikić, 2001, str. 206). Svjetski festival animiranog filma Animafest Zagreb osnovan je 1972. godine i drugi je najstariji filmski festival u potpunosti posvećen animaciji. Pokrenut je zahvaljujući globalnom ugledu autora Zagrebačke škole crtanog filma, osnovan odlukama Međunarodne asocijacije animiranog filma ASIFA-e, produkcijske kuće Zagreb film i Grada Zagreba. Festival pripada među četiri najveće svjetske smotre animiranog filma zajedno s Annecyjem (Francuska), Hiroshimom (Japan) i Ottawom (Kanada), a poznat je po sloganu „Z znači Zagreb“ („Z is for Zagreb“) (Dovniković Bordo, n.d.).

### 2.3. POVIJEST ANIMIRANOG FILMA

Prvi pokušaji prikazivanja kretanja ljudi i životinja javljaju se od samih početaka civilizacije. Tada su ljudi živjeli u spiljama i crtali su po zidovima istih, te po kućama i vazama bilježeći svoju svakodnevnicu (Marušić i sur., 2004). Pokret su pokušavali dočarati različitim položajima nogu ili čak crtajući četiri para nogu na jednoj životinji. Pri oslikavanju zdjela i vaza, stari Grci pazili su da oslikane figure budu u različitim fazama pokreta kako bi se stvorila iluzija pokreta pri okretanju zdjele. Međutim, crtanje nije bilo dovoljno pa su u 19. stoljeću izumljene fotografije, slikovne knjige i optičke igračke koje izazivaju iluziju pokreta. Prethodno navedeno dovodi do značajnijeg, bržeg i intenzivnijeg razvoja animacije i animiranog filma (Micić i sur., 1980).

Optičke igračke bile su zoetrop, stroboskop, fenakistiskop i praksinoskop. Ting Huan izumio je zoetrop u 2. st. u Kini. Tridesetih godina 19. st. Bečanin Simon von Stamfer izumio je stroboskop, a Joseph Plateau, belgijski fizičar, izumio je fenakistiskop (Marušić i sur., 2004). Prakinoskop je 1877. izumio Charles Emile Reynaud, a 1889. je prema njemu napravio optičko kazalište na kojem je projicirao animirane crteže koje je rukom crtao na filmskoj vrpici (Micić i sur., 1980). Thaumotrop izum je fizičara iz Engleske Johna A. Parisa. „Ta spravica ima samo dvije faze pokreta, a svaka je nacrtana na suprotnoj strani jednog kružnog kartončića koji je na suprotnim točkama promjera privezan gumicama. Te gumice usućemo, a onda ih pod prstima lijeve i desne ruke puštamo da se brzo odvrte“ (Marušić i sur., 2004; str. 50). Iluzije pokreta koje su nastajale optičkim igračkama nisu bile u pravom smislu animirani filmovi. Ovi su izumi jako važni za razvoj animiranog filma jer su takve ideje pomogle u integraciji nepomičnih sličica u iluziju. Vrlo popularan oblik animacije je *flip book* ili *kineograph*, patent iz 1868.

godine Johna Barnes Linnetta. *Flip book* sastavljen je od crteža koji su povezani u blok s jedne strane. Okretanjem stranica stvara se iluzija kontinuiranih pokreta, odnosno animacija.



Slika 6.: „Flip book“

Amerikanac Alfred Clark prvi je konstruirao fotografski aparat, početkom dvadesetog stoljeća, koji je fiksiran za podlogu snimao crteže kvadrat po kvadrat (Marušić i sur., 2004). Marušić (2004) navodi kako animirani film nastaje iz povijesne potrebe za umjetnosti i zbog razvoja fotografije i fotografske tehnologije u devetnaestom stoljeću. „U trenutku kada kinematografija otkriva specifičnu tehnološku mogućnost snimanja 'sličicu po sličicu', dakle – u momentu kad nastaju rudimenti kasnije sve savršenije 'stop kamere', Emile Reynaud i njegov 'optički teatar' već su zaboravljeni. Filmska era započela je jedne od posljednje prosinačke večeri 1895. izumom braće Lumière“ (Munitić, 2012; str. 132). Englez James Stuart Blackton, koristeći se dosadašnjim spoznajama o snimanju i fotografiranju, tehnički usavršava snimanje predložaka te snima prvi animirani crtani film *Duhovite faze smiješnih lica* (*Humorous Phases of Funny Faces*) 1906. godine (Marušić i sur., 2004; Micić i sur., 1980).

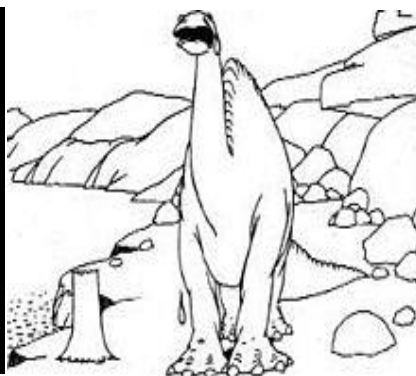


Slika 7.: Iz filma *Humorous Phases of Funny Faces* (James Stuart Blackton, 1906)

Parižanin Émile Cohl javno je prikazao svoj četverominutni crtić *Fantasmagorie* 17. kolovoza 1908. (Marušić i sur., 2004). Ovaj animirani film naziva se i prvim „pravim“ animiranim filmom jer je „Cohle prvi nacrtao figure koje su doista paralelno stilizirane, dakle, prvi je shvatio potpuno likovnu-tehnološku bit i posebnost animacije“ (Marušić i sur., 2004; str. 53). Kragić i Gilić (2003) navode kako se Cohl smatra prvim animatorom koji je upotrijebio načelo snimanja crteža „kvadrat po kvadrat“ u narativnoj namjeri. No zanimljivo je da povjesničari pripisuju epitet prvog „pravog“ animiranog filma Winstoru McCayu za njegovo remek-djelo *Gertie the Dinosaur* iz 1914. godine, a razlog tomu jest taj što je McCay nacrtao deset tisuća crteža za taj film (Marušić i sur., 2004). Do 1915. godine crtači animiranih filmova crtali su svaki crtež iznova, skupa s pozadinom, likom, radnjama itd., a 1915. godine Amerikanac Earl Hurd pronalazi nešto slično celuloиду, što uvelike unapređuje animaciju. „Cel je prozirna celuloidna folija na koju kopiramo animirane crteže. Crteži se kopiraju s prednje strane cela, a koloriraju (dekaju) sa stražnje strane (posebnim dekerskim bojama)“ (Marušić i sur., 2004; str. 258.). Mačak Feliks (*Felix the Cat*, 1921) prva je zvijezda nijemog animiranog filma iz 1919., a stvorili su ga poznati producenti Pat Sullivan i Otto Messmer. Također, smatra se prvom zvijezdom u povijesti filmske animacije (Majcen Marinić, 2014.).



Slika 8.: Iz filma *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908)



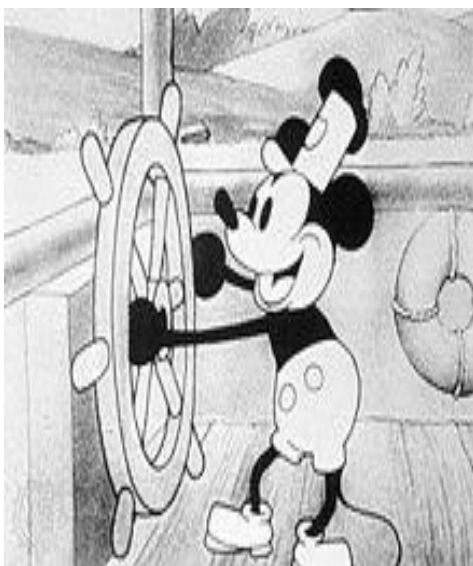
Slika 9.: Iz filma *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914)



Slika 10.: Mačak Felix (*Felix the Cat*, Pat Sullivan i Otto Messmer 1921)

Dok se u film na području Europe tražila umjetnička nota, na području Amerike film je bio isključivo namijenjen zabavi i gledanosti. Zbog takve podjele američko tržište vodi u popularizaciji filma, što se očitovalo i na animiranome filmu (Marušić i sur., 2004). Stoga nije iznenađujuće to što animirani film postaje ravnopravan ostalim filmskim rodovima, i to pojavom Walta Disneyja. Za sam razvoj animiranog filma bile su bitne i filmske škole, a to su – diznjevka i poslijediznjevka škola crtanog filma. Walt Disney najznačajniji je predstavnik diznjevke škole, a ujedno je i njezin osnivač. Disney se naziva čarobnjakom filmske

animacije, a postao je i sinonim za animirani film. Svoje je junake slikao realističnim postupcima (kao realne ljudske figure), bilo da se radi o ljudskim junacima (Snjeguljica, Pepeljuga, Petar Pan i slično) ili junacima iz životinjskog svijeta s ljudskim karakteristikama (Micky Mouse, Pajo Patak i slično) (Micić i sur., 1980). 1928. u suradnji s crtačem Ubom Iwerksom stvara Mickeyja Mousea, svoj prvi poznatiji animirani lik. Prvi film s likom Mickey Mousea bio je *Ludi avion* iz 1928. godine, a prvi zvučni film s istim likom jest *Parobrod Willie*, premijerno prikazan 18. studenog 1928. godine. Walt Disney premijerno predstavlja svoj prvi cjelovečernji crtani film *Snjeguljica i sedam patuljaka* 21. prosinca 1937. godine. Film je postigao veliki uspjeh te je za samo nekoliko tjedana prikazivanja zaradio osam milijuna dolara (Marušić i sur., 2004). Kragić i Gilić (2003) navode da nakon tog velikog uspjeha, Walt Disney stvara još jedan cjelovečernji crtani film *Pinocchio* (1940), a nakon njega nastavlja stvarati cjelovečernje filmove: *Fantazija* (*Fantasia*, 1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Pepeljuga* (*Cinderella*, 1950), *Alice u zemlji čudesa* (*Alice in Wonderland*, 1951), *Petar Pan* (*Peter Pan*, 1953), *Dama i skitnica* (*Lady and the Tramp*, 1955), *Trnoružica* (*Sleeping Beauty*, 1959), *101 dalmatinac* (*101 Dalmatians*, 1961), *Mač u kamenu* (*The Sword in the Stone*, 1963), *Knjiga o džungli* (*The Jungle Book*, 1967).



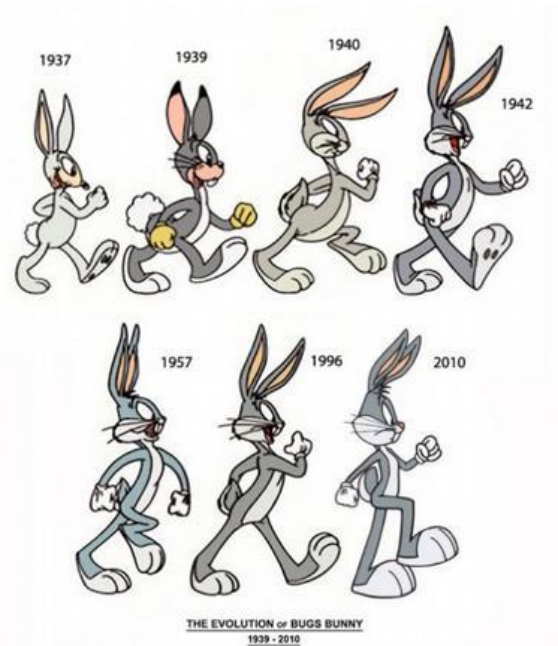
Slika 11.: Iz filma *Parobrod Willie* (*Steamboat Willie*, Walt Disney, Ub Iwerks, 1928)



Slika 12.: Plakat za film *Snjeguljica i sedam patuljaka* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)

Istodobno stvara i Tex Avery koji je bio karikaturist, crtač stripova i pozadina za crtane filmove. Nešto kasnije postaje redatelj i animator kratkih animiranih filmova za tvrtku Warner Brothers (1935.-1942.), a nakon toga za tvrtku M.G.M. (1942.-1955.). Iako su i njegovi likovi bili stilizirane životinje kao i kod Disneyja, Avery se izdvaja jedinstvenom animacijom (Kragić, Gilić, 2003). Neki od njegovih poznatijih likova jesu: Screwy Squirell, Spike the Bulldog,

George i Junior, Huckleberry Hound te Droopy. Kada se govori o tvrtki Warner Brothers, spominje se i Chuck Jones kao njezin najpoznatiji autor. Prema Kragiću i Giliću (2003), postigao je sintezu Walta Disneyja i Texa Averyja uporabom stilizacije, a zaslužan je za dizajn mnogih poznatih junaka poput Bugs Bunnyja, Duffyja Ducka, Porkyja Piga i Elemera Fudda. Također, zaslužan je za hrabre i jedinstvene prodore u reduciranu animaciju (Marušić i sur., 2004). Reduciranom animacijom smatra se ona animacija u kojoj se neke faze pokreta ponavljaju dok se neke međufaze ne iscrtavaju te se na taj način dobiva efekt nepotpunog kontinuiteta.



Slika 13.: Prikaz evolucije Zekoslava Mrkve

Vrijedni spomena su i američki animatori, redatelji i producenti William Hanna i Joseph Barbera koji tridesetih godina prošloga stoljeća zajedno počinju raditi na animaciji. 1957. godine osnivaju svoju tvrtku Hanna i Barbera te iste godine prikazuju prvu samostalnu seriju *The Ruff and Reddy Show*, 1958. godine produciraju jednu od najpoznatijih američkih animiranih televizijskih serija *Huckleberry Hound*. Poznati su po serijalu *Tom i Jerry*, *Medvjed Yogi*, *Obitelj Kremenko*, *Scooby-Doo* te *Štrumpfovi*, a njihov studio Hanna i Barbera najproduktivnija je i najutjecajnija tvrtka u povijesti animiranih televizijskih serija (Kragić, Gilić, 2003).

Razvoj tehnologije dovodi do korištenja računalnih programa prilikom animacije, a i prilikom stvaranja glazbe i montaže u procesu stvaranja filma. *Toy Story* (John Lasseter) iz 1995. godine jedan je od omiljenijih filmova današnjice, a ujedno prvi cjelovečernji računalno animirani film velikog uspjeha (Marušić i sur., 2004). 3D film, odnosno trodimenzionalni animirani film nova je vrsta animiranog filma. Nastao je kao posljedica razvoja digitalne i računalne animacije. Nadalje, kao najuspješnije tvrtke „novih“ animiranih filmova ističu se Pixar i Dream Works (Marušić i sur., 2004).

Druga škola crtanog filma jest poslijediznjevaska škola, a za razliku od prethodnog prikazivanja realističnim postupcima, škola koja kasnije počinje djelovati stvara stilizirane

junake. Ti junaci nisu prikazani prema njihovu prirodnom izgledu, već predstavljaju čudne geometrijske slike s malim brojem obilježja živih bića (Micić i sur, 1980).

### **3. PREDŠKOLSKA DJECA I ANIMIRANI FILM**

Kanižaj (2015) navodi da su djeca svih dobnih skupina svakodnevno okružena i izložena medijima te da je njihov utjecaj neizbježan. Nadalje, navodi da izloženost medijskim sadržajima i porukama u razdoblju razvoja i socijalizacije čini djecu najosjetljivijom skupinom korisnika. Istraživanje koje je provedeno 2013. godine među 837 roditelja predškolske djece u Gradu Zagrebu dovelo je do rezultata koji govore kako djeca sve ranije počinju gledati televizijski program. Vrijeme provedeno uz televizijski program varira od 60 do 120 minuta dnevno (Ciboci, Kanižaj, Labaš; 2011). Nadalje, Unicef i Agencija za elektroničke medije proveli su u listopadu 2014. godine istraživanje o navikama gledanja televizije kod djece u Hrvatskoj. Prema dobivenim podacima, djeca gledaju TV oko tri sata dnevno, svako drugo dijete gleda TV bez prisutnosti roditelja, a djeci do 12 godina najdraži su crtani filmovi (Agencija za elektroničke medije i Unicef, 2014). Iz prethodnog se može zaključiti da je televizija najzastupljeniji medij čije sadržaje djeca najviše koriste, a animirani filmovi (popularno: „crtići“) jedan su od najgledanijih i najomiljenijih sadržaja putem koji se gledaju ovog medija.

„Svaki čovjek film doživljava na poseban način jer on nosi iskustva, znanje, interesa i stajališta koji pripadaju samo njemu“ (Mikić, 2001; str. 211). Čovjek tijekom svog odrastanja prolazi kroz četiri različita procesa doživljavanja filma. Prvo se javlja participacija u kojoj djeca mlađe dobi uslijed misaonog i emocionalnog procesa dodaju sama sebe kao novi lik u priči, no zbog još neizgrađene ličnosti nema procesa poistovjećivanja s likom iz filma. Nakon participacije javlja se identifikacija koja dolazi u nešto kasnijoj dobi. U ovom procesu dijete se počinje zajedno s omiljenim likom, najčešće glavnim junakom, radovati, smijati, strepiti i žalostiti. Rjeđa pojava je „negativna identifikacija“ u kojoj se dijete poistovjećuje s negativnim likom i njemu poklanja svoje simpatije. Mikić (2001) navodi kako se to može dogoditi uslijed sugestije redatelja i slično ili pak kako bi se zadobilo poštovanje i divljenje vršnjaka. U sljedećem procesu, procesu distanciranja, dolazi do misaonih i emocionalnih procesa koji se javljaju kod starije djece, u kojemu se odupiru svemu što se u filmu sugerira i ne prihvaća njegovu ideju. Kao posljednji proces javlja se projiciranje koje se javlja tijekom odrastanja, u kasnijoj dobi. U ovom procesu čovjek pokušava ono što je vidio u filmu učiniti korisnim i prenijeti u vlastiti život, gdje će nastojati riješiti neki problem ili dvojbu. Isti autor navodi kako kod nekih ovaj proces može izostati (Mikić, 2001).



Djeci se putem animiranih filmova daju informacije o društvu u kojem žive, o odnosima, običajima, drugim kulturama ili načinu života u prošlosti. „Dječja igra je simulacija stvarnosti – imitiranje odraslih i njihovih rodnih uloga“ (Pravobraniteljica za ravnopravnost spolova, 2015; str. 157). Prethodno navedeno ističe i Belamarić (2009; str. 14): „djeca predškolske dobi usvajaju stereotipne stavove i ponašanja vrlo rano kroz animirane filmove, slikovnice i druge sadržaje u kojima se često prikazuju tradicionalni muško-ženski odnosi“. Gledajući animirane filmove, djeca nesvjesno usvajaju poruke o često tradicionalno prikazanim rodnim karakteristikama. Razlog tomu navodi Josephson (1995) jest taj što djeci predškolske dobi, iako ona razumiju značenja sadržaja, često suptilna značenja promaknu. Belamarić (2009) navodi kako se proučavanjem sadržaja animiranih filmova koje djeca predškolske dobi najčešće gledaju došlo do spoznaje o ponavljajućim ulogama i osobinama ženskih i muških likova. Tako su ženski likovi prikazani kao princeze, vile, nježne ljepotice, ljupki animalni likovi ili su pak prikazani kao zle vještice i maćehe. Muški su likovi prikazani veoma često kao vitezovi, ratnici, roboti, a nerijetko ih prate velika hrabrost, snaga, moć, vještina i slično. Takvi pristupi likovima dovode do iskrivljenih vrijednosti. Važnost odabira kvalitetnog crtanog filma potvrđuje se i time što se djeca tijekom igre često poistovjećuju s likovima u crtanim filmovima i imitiraju ih ne samo fizički već i verbalno te putem igre s vršnjacima prerađuju viđeni sadržaj.

Mikić (2001) navodi da se, sa stajališta razvojne psihologije, djeca predškolske dobi nalaze u fazi animističkoga mišljenja. To bi značilo da su za njih stvari žive. Stoga nije neobično što u toj dobi djeca „vole likove sa simboličkim obilježjima, životinje koje imaju ljudska obilježja ili pak apstraktne likove iz crtanih filmova. Priče moraju biti zaokružene, činiti dramsku cjelinu jer djeca teže prihvaćaju filmove s nejasnim, otvorenim krajem jer to ih čini nesigurnima“ (Mikić, 2001; str. 15). Prema rezultatima istraživanja Sveučilišta Temple iz Philadelphije u SAD-u, sa šest godina čak 48% djece još uvijek ne uspijeva točno odrediti kategoriju filmskih likova (jesu li stvarne osobe, lutke ili računalno animirani likovi) (Laniado, Pietra, 2005). S obzirom na to da predškolska djeca ne razumiju koncept prostora i vremena te imaju konkretan način razmišljanja, mogu imati probleme s razumijevanjem onoga što gledaju na televiziji pa samim time i teže razlučivati maštu od stvarnosti (Laniado, Pietra, 2005). Često su animirani filmovi kojima su djeca izložena puna nasilnih sadržaja, a to podupire i podatak da dijete do svoje osamnaeste godine u medijima vidi 200.000 simuliranih nasilnih djela i 16.000 dramatiziranih ubojstava (Osmančević, 2015). Kanižaj i Ciboci (2011) navode kako pretjerana izloženost nasilnim sadržajima može izazvati pet vrsta nepovoljnih učinaka: fiziološke, emocionalne, kognitivne promjene, promjene u ponašanju i stavovima. Dječaci su

skloniji nasilju i akciji u animiranim filmovima što može dovesti do promjena na prethodno navedenim poljima. Stoga bi roditelji, ali i odgojitelji i učitelji trebali biti upućeni u sadržaje crtanih filmova koje djeca gledaju.

### **3.1. POZITIVNI UTJECAJI ANIMIRANOG FILMA NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI**

Djeca svakodnevno gledaju animirane filmove i oni nisu samo sredstvo ispunjavanja slobodnog vremena. Oni imaju edukativan karakter s dozom humora pa su zbog toga najčešće izvor zabave. Animirani filmovi obilježavaju djetinjstvo, tako većina ljudi ima neke uspomene povezane s pojedinim animiranim filmovima. Gledanjem animiranog filma djeca „putuju u drugi svijet“ i nisu samo pod utjecajem slike i zvuka već i ostalih sastavnica animiranog filma. Djeca upijaju sadržaj animiranih filmova koji kasnije primjenjuju u stvarnom svijetu. Velik broj crtanih filmova ima pozitivan utjecaj na djecu predškolske dobi, a to su upravo oni filmovi koji potiču na izražavanje, imaginaciju i stvaranje. Pozitivan utjecaj imaju animirani filmovi čiji sadržaj potiče prosocijalno ponašanje. Prosocijalno ponašanje uključuje društveno poželjna ponašanja, empatiju, solidarnost i altruizam. Zahvaljujući sadržaju takvih animiranih filmova, djeca mogu naučiti regulirati svoje emocije, pristojno govoriti, slušati kad netko drugi govori, pomagati drugima i raditi zajedno s drugima. Nadalje, pa možda i najvažnije, uče djecu kako se nositi s poteškoćama (preskoče određene zapreke) i razviju se u cjelovitu osobu. Primjeri takvih animiranih filmova jesu crtani animirane serije *Baltazar* i *Pčelica Maja* (Kuduzović i Čičkušić, 2020). *Profesor Baltazar* osmišljen je kako bi potaknuo djecu na pomaganje, suradnju i empatiju (Škrabalo, 1998). S druge strane, *Pčelica Maja* prikazuje odrastanje pčelice Maje koja od vesele, razigrane i znatiželjne male pčele izrasta u odgovornu članicu pčelinjeg društva. Animirani filmovi potiču i društvene vještine poput upravljanja rizikom, analiziranja problema i toga kako biti vođa. Nadalje, kao što je već navedeno, zahvaljujući animiranim filmovima stječe se životno iskustvo. To se postiže dobro razvijenim scenarijem u kojem se lik susreće s različitim izazovima, bilo u prirodi, bilo u gradu. Dijete se može osvijestiti o opasnostima kao što su visina, vatra, opasnost od struje, prelazak ulice, ali i naučiti orijentiranju u prirodi i slično. Primjer takvog animiranog filma jest edukativna animirana serija *Dora istražuje*. Junakinja istražuje uživajući u avanturama i dogodovštinama kroz koje upoznaje svijet oko sebe (Kuduzović i Čičkušić, 2020). Gledanjem animiranih filmova djeca mogu razvijati komunikacijske vještine, a u tome im pomaže razumljiv jezik bez jakih i piskavih tonova. Djeca



gledaju animirane filmove bez obzira na kojem su jeziku. Ova stavka može biti vrlo pozitivna, jer djeca tako mogu lakše naučiti strani jezik. Opće je poznato da djeca oponašaju i imitiraju, stoga brzo usvajaju strane riječi koje im ostaju u sjećanju. Kada se susreću sa stranim jezikom, djeci će biti lakše jer imaju već podlogu, odnosno osnove jezika. Nadalje, Velički (2008) napominje da djeca pitaju o onome što ne znaju, a razmišljanje o onome što su vidjela potiče pričanje pa samim time šire svoj vokabular. Također, neka se djeca prvi put susreću s određenim slovima, znakovima i brojevima, te ih tako usvajaju, a istodobno i usvajaju čitanje. Prema Dokler (2014), animirani serijal *Artur* promiče ljubav prema čitanju, kreativno rješavanje problema, prijateljstvo, bliskost s članovima obitelji i poštovanje različitosti, a navodi se i da je novo istraživanje pokazalo da taj serijal pozitivno utječe i na moralni razvoj djece. Radnja i dijalози bave se mnogim važnim temama za djecu kao što su prijateljstvo, školovanje, vršnjačko nasilje, a ujedno se bavi i obiteljskim odnosima. Animirani serijal *Artur* dobio je najvišu ocjenu portala Common Sense Media, a kao njegove vrijednosti ističe pozitivne poruke o prijateljstvu, obitelji i učenju, pozitivne uzore (iako ponašanje likova nije uvijek idealno, no oni još uvijek odrastaju i uče) te činjenicu da su dječaci i djevojčice jednako zastupljeni i često razbijaju rodne stereotipe. „Svaka epizoda je svojevrsna društvena lekcija prezentirana na zabavan i poučan način“ (Kuduzović i Čičkušić, 2020; str. 10).

### **3.2. NEGATIVNI UTJECAJI ANIMIRANOG FILMA NA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI**

Kao što je već navedeno, djeca vole gledati animirane filmove, što ne bi bio problem da djeca ne provode toliko vremena pred „malim ekranima“. Naime, djeca su zamijenila igru na svježem zraku za višesatno gledanje animiranih filmova i korištenje medija. Prema Blumbergu i Petersu (2002), neograničeno gledanje televizije i postojanje televizora u dječjim sobama negativno utječe na djecu. Nadalje, često obitelj ostavlja upaljen televizor iako ga nitko ne gleda, a isto autori napominju da i sam zvuk utječe na djecu. Istraživanja su pokazala kako prosječno dijete predškolske dobi provede i do tri sata dnevno ispred malog ekrana, što mu oduzima vrijeme za interakciju s drugom djecom i odraslima, i to kada bi na najbolji način moglo usvojiti govor, a to je upravo putem jednom živog prisutnog modela (Laniado, Pietra, 2005). Kao što Ilišin (2003) navodi, u današnje vrijeme, animirani filmovi najdostupniji su i najlakši izvor zabave za djecu. Tehnologija omogućava djeci animirane filmove u bilo kojem trenutku. Stoga zbog manjka fizičke aktivnosti dolazi do sve većeg broja pretilosti, a previše

gledanja u televizor dovodi do manjka sna. Prema Fowles (1999), negativne strane animiranih filmova jesu efekti, programski sadržaj, nasilje, negativno ponašanje, verbalna agresija. Također, isti autor nadodaje kako u pojedinim animiranim filmovima likovi koriste neadekvatan govor, što svakako može utjecati na dijete i njegovu promjenu govora. Prema Šego (2009), ako dijete neograničeno gleda crtane filmove neprimjerene za njegovu dob i bez nadzora roditelja, njegove će jezične sposobnosti biti niže, predčitalačke će vještine biti slabije, rečenice prejednostavne, a dijete će biti zakinuto u druženju s vršnjacima i roditeljima. Ono što još zabrinjava, kao što je već navedeno, jest i prečesta pojava nasilja u animiranim filmovima. Štoviše, prema Kanižaj i Ciboci (2011), većini djece prvo životno iskustvo nasilja jest upravo ono koje predstavljaju mediji. Djeca najčešće gledaju crtane animirane filmove na televiziji, a poznato je da se oni prikazuju u točno određena doba dana. Kanižaj i Ciboci (2011, prema Huston, Donnerstein i sur., 1992) navode da se istraživanjem utvrdilo da crtani filmovi koji se prikazuju subotom ujutro sadržavaju prosječno 20 nasilnih scena po satu dok se u najgledanijem terminu objavi pet nasilnih scena. Negativno ponašanje i verbalna agresija kao posljedica gledanja animiranih filmova objašnjavaju se činjenicom da djeca vole oponašati likove iz njima omiljenih crtanih animiranih filmova. To se događa jer djeca ne percipiraju nasilje kao takvo, jer u crtanim animiranim filmovima nasilje je prikazano vrlo realistično, ponavlja se i nije kažnjeno. Prema Josephson (1995), djeca koja gledaju takve crtane filmove imaju veću vjerojatnost imitiranja takva ponašanja nego djeca koja takvim sadržajima nisu bila izložena. Nadalje, isti autor ističe i problem negativnih poruka. Često se u crtanim filmovima može vidjeti da samo najjači pobjeđuju, a svijet je prikazan kao loše i opasno mjesto. Takve poruke dovode do iskrivljenih vrijednosti, a nalazimo ih u vrlo popularnim crtanim filmovima kao što su *Pink Panther* (1963), *Ben 10* (2005) i slično. Crtani filmovi u 21. stoljeću imaju brze promjene radnje zbog koje djeca gube koncentraciju. Iako crtani film možda ne djeluje da je brza ritma, ne znači da on to nije. Jedan od omiljenih crtanih filmova današnjice je *Spužva Bob* (1999). U njemu se scena mijenja svakih 11 sekundi, unutar samo jedne scene veliki je broj pokreta i jezičnih upadica. Kod crtanih filmova sporijeg ritma promjena scene događa se svake 34 sekunde, a dijalozi su također sporiji. Glasovac (2010 prema Sindik, 2012) navodi kako upravo takvi crtani animirani filmovi u kojima dominiraju različite scene nasilja, žestoke boje, brze izmjene ritma radnje, bučna glazbena pozadina kod neke djece mogu stvoriti tjelesni i emocionalni nemir.

#### **4. MEDIJSKA PISMENOST PREDŠKOLSKE DJECE**

Prema odgojno-obrazovnim programima jezično-umjetničkog područja susret s animiranim filmom počinje već u predškolskom odgoju, a animirani film ima velik učinak na oblikovanje mladog ljudskog bića (Težak, 1990). Krešimir Mikić (2001) navodi da nije svaki animirani film namijenjen djeci, a pogotovo ne djeci predškolske dobi. U današnje ubrzano doba, kako bi uspjeli nešto obaviti, roditelji često daju djeci da sami biraju sadržaj koji će gledati, pa tako i animirane filmove. U takvim situacijama djeca najčešće biraju sadržaj koji za njih nije adekvatan i primjeren dobi. To dovodi do sve većeg broja djece s problemima u razvoju govora ili posljedica koja su navedena u prethodnom odjeljku.

Mediji su duboko ukorijenjeni u živote ljudi i utječu na stavove, mišljenje i ponašanje medijskih korisnika. Stoga je važno znati iskoristiti mnogobrojne mogućnosti koje donose, razumjeti poruke i sadržaje te svakako biti svjestan manipulacija koje se pojavljuju (Turković, 2010). Već iz prethodnih rečenica može se zaključiti da su djeca najosjetljiviji medijski korisnici kojima je potrebna pomoć pri razumijevanju medijskih poruka i sadržaja. Kao važne čimbenike koji snose odgovornost u procesu medijskog opismenjavanja Sindik (2011) navodi prvenstveno roditelje, odgojitelje, ali i ostale društvene čimbenike. Eder i Roboom (2014 prema Peran i Raguž, 2019) napominju kako odgojitelji u vrtiću nemaju obvezu medijskog odgoja djece, nego odgajaju svojim izborom medija za rad i razgovorom o medijskim temama s djecom, a često ni sami nisu medijski pismeni, odnosno obrazovani za korištenje medija (Peran, Raguž, 2019; str. 220).

Mikić (2010) navodi da je medijska pismenost iznimno važna vještina koja omogućuje svim korisnicima bolje razumijevanje složene strukture medijskih poruka i sadržaja primljenih putem različitih medija. Prema Potter (2010; str. 676), medijska pismenost definirana je kao „sposobnost razumijevanja, stvaranja kritičkog mišljenja i osobnih stavova o informacijama i medijskim sadržajima primljenih preko masmedija.“ Medijska pismenost može biti od velike koristi u razvijanju kompetencija i kritičkog mišljenja, oblikovanju stavova te ispravnoj interpretaciji svih oblika medijskih sadržaja. U objema definicijama istaknut je razvoj kritičkog mišljenja koje pomaže da se, u mnoštvu informacija dobivenih putem elektroničkih medija i različitih oblika marketinške propagande, uspješno odabiru upravo oni podaci koji su potrebni i vrijedni. Krešimir Mikić (2010) nadodaje kako medijske kompetencije omogućuju poznavanje tehničkih i estetskih odlika medija, razumijevanje nastajanja medijskog sadržaja te poticanje vlastitog kreativnog izraza, ali i kako se pod kompetencijama prvenstveno misli na odgovorno

korištenje medijskih sadržaja. Kada se govori o vlastitom kreativnom izrazu, Težak (1990) naglašava stjecanje mogućnosti izražavanja shvaćenog na doživljajni način; pričanjem, crtanjem, pjevanjem, plesom te raznim scenskim igrama. Također, kao i ostali autori, naglašava da se vlastiti izraz razvija postupnim usvajanjem filmskih kompetencija.

Mikić (2002) izdvaja dva pristupa medijskom odgoju, a to su:

1. recepcijski orijentiran medijski odgoj - razgovor o medijima, analiza poruka i sadržaja,
2. reprodukcijski – usmjeren na stvaralaštvo, produkciju i dječje doživljavanje pojedinog medija, odnosno medij kao izražajno i oblikovno sredstvo

Pungente (1989, prema Tolić 2009) navodi ključne koncepcije i razloge za medijsko obrazovanje:

- mediji stvaraju realnost i nisu samo njezina preslika,
- mediji stvaraju simboličko značenje za (o)ponašanje,
- mediji imaju komercijalne implikacije,
- mediji sadržavaju ideološke i vrijednosne poruke,
- mediji imaju društvene i političke implikacije,
- različiti mediji različito izvještavaju o istom događaju,
- svaki medij ima svoj estetski sadržaj

Mikić (2002) također izdvaja i praktične savjete za medijski odgoj:

- ograničavati vrijeme, ali uz maksimalnu fleksibilnost tako da se s djetetom dogovara unaprijed što bi koji dan htjelo pogledati, ponekad može biti pola sata, ponekad sat i sl.,
- aktivno korištenje medija, igranje s medijima, snimanje, spoznavanje mogućnosti medija i korištenje medija za istraživanje,
- razgovaranje o medijskim doživljajima i iskustvima pojedinačno i u skupini,
- pogledati emisije, analizirati prihvatljivost sadržaja, teme, način prikazivanja, ono što djeca ne bi razumjela ili bi im bilo prezahtjevno, ono što bi im moglo izazvati strah, a nakon toga odgojitelj može razgovarati i s roditeljima o tome što djeca gledaju, što bi trebala gledati i o drugim pitanjima,

- ne zaboraviti na djetetove želje, medijske potrebe i zanimanja, pitati ih što najviše vole gledati,
- prema plakatu sa slikama koje predstavljaju određene emisije istražiti u razgovoru s djecom što im se sviđa ili ne sviđa,
- ocjenjivati medijski sadržaj i iz perspektive djece

## **5. KOMPETENCIJE ODGOJITELJA ZA MEDIJSKO OPISMENJAVANJE**

Kako bi čovjek mogao biti oslonac i podrška drugom mladom biću u procesu učenja i upoznavanja svijeta, treba i sam imati određene kompetencije. Stoga je veoma važno da s djecom radi obrazovan i medijski kompetentan odgojitelj. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta (2014) navodi da su ključne kompetencije za cjeloživotno učenje temelj hrvatskog *Nacionalnog kurikula za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*. Među osam ključnih kompetencija nalaze se kulturna svijest i izražavanje te digitalna kompetencija. Kompetencija kulturna svijest i izražavanje obuhvaća uvažavanje kreativnog izražavanja ideja, iskustava, emocija i aktivno stvaranje u nizu medija. „One se osnažuju i razvojem svijesti djeteta o lokalnoj, nacionalnoj i europskoj kulturnoj baštini i njihovu mjestu u svijetu“ (MZOS, 2014; str. 30). Digitalna kompetencija je objašnjena kao „upoznavanje s informacijsko-komunikacijskom tehnologijom i mogućnostima njezine uporabe u različitim aktivnostima. Ona je u vrtiću važan resurs učenja i alat dokumentiranja i pomoć u osposobljavanju djeteta za samoevaluaciju. Ta se kompetencija razvija u takvoj organizaciji odgojno-obrazovnog procesa vrtića u kojoj je i djeci, a ne samo odraslima, omogućeno korištenje računala u aktivnostima planiranja, realizacije i evaluacije odgojno-obrazovnog procesa“ (MZOS, 2014; str. 28). Iz prethodno navedenog može se zaključiti da informacijsko-komunikacijske tehnologije podupiru stjecanje osnovnih i novih vještina, ali i služe za cjeloživotno učenje. U doba u kojem prevladava tehnologija društvo zahtjeva od odgojitelja određenu informatičku kompetenciju, odnosno traži da odgojitelj preuzme nove uloge, među kojima glavno mjesto pripada primjeni informacijsko-komunikacijskih tehnologija (ICT). Informacijsko-komunikacijska tehnologija utječe na cjelokupni život i rad, a zbog toga alati koje pruža ICT imaju važnu ulogu i u obrazovnom procesu (Hutinski, Aurer 2009; str. 265). Ljubić Nežić (2019; str. 292) ističe kako

su digitalne kompetencije tek jedan segment sveukupnog medijskog odgoja. Također, ista autorica navodi kako samo snalaženje i korištenje više opisuju tehničke kompetencije, zanemaruje se razvoj kritičkog mišljenja primjeren dobi djeteta u ranom i predškolskom odgoju. No, vrijednosti koje *Nacionalni kurikulum* promiče (znanje, identitet, humanizam i tolerancija, odgovornost i autonomija te kreativnost) sadržane su i u definiciji medijskog odgoja. Stoga ista autorica zaključuje da kurikulum već u svojim postavkama sadrži temeljne zadatke medijske pedagogije, ali i medijskog odgoja kao šireg pojma. Dakle, stjecanje medijskih kompetencija temeljni je zadatak suvremenog odgojitelja jer medijska kompetencija vodi medijskom odgoju, obrazovanju i pismenosti.

Prema Američkoj pedijatrijskoj akademiji (1999), medijski pismen i osviješten pojedinac jest onaj koji:

- može tumačiti prave namjere medijskih poruka umjesto da ih samo prihvaća,
- može prepoznati potencijalne štetne učinke medija te prema tome određivati pozitivno korištenje medija za sebe i djecu,
- zna ograničiti korištenje medija,
- zna da su sve medijske poruke konstruirane, oblikuju naše razumijevanje svijeta, da svaki pojedinac tumači poruke na jedinstven način te da masovni mediji imaju moćno ekonomsko značenje,
- zna odabirati ostale kreativne načine korištenja medija,
- pozitivno koristiti medije, razviti kritičko mišljenje i vještine gledanja, razumjeti političke, ekonomske, socijalne i emocionalne implikacije svih oblika medija.

Prema Boschitz i suradnici (2004), medijska kompetentnost predstavlja sposobnost prikladnog kritičkog pristupa aktualnim masovnim medijima, kao i sposobnost ciljanog pronalaženja informacija. S obzirom na utjecaj koji imaju na djecu i mlade, može se reći da su mediji, nakon društva i obitelji, treći odgojitelji. Uloga odgojitelja jest ta da usmjeri djecu na pravi put kako ne bi došlo do medijske manipulacije i medijskog nasilja. To može učiniti ponudom prikladnih sadržaja koji pozitivno utječu na cjelokupan dječji razvoj. Prije toga, važno je da odgojitelj izdvoji dovoljno vremena kako bi proučio dobre i loše strane medijskog materijala koje nudi djetetu, jer mediji imaju veliku odgojno-obrazovnu moć. Glavni kriteriji

za odabir određenog animiranog filma trebali bi biti: sadržajni aspekt filma (dijete treba razumjeti crtanu priču, a likovi bi trebali biti relevantni i zanimljivi za njih); informacijski aspekt (informacije priopćene u crtiću trebaju biti u skladu s djetetovim svijetom; dijete treba razumjeti o čemu se radi u crtiću, kao i shvatiti istinu ili neistinitost informacija); nakon gledanja crtanog filma, odrasla osoba može djetetu ponuditi razna pitanja u vezi s njegovim sadržajem; dijete treba poticati na predstavljanje fragmenata crtića i njegovih likova, same priče u obliku slike; odrasla osoba treba poticati organiziranje igre s elementima pogledane scene, preuzete iz uloga i crtanih filmova za dublju i smisleniju analizu dječjeg sadržaja crtića. Također, dijete se može ohrabriti da dođe do alternativnih zbivanja iz crtane priče kroz prepoznavanje ključnih trenutaka. Sve to pomaže djetetu da razlikuje značajne i beznačajne osobine likova i teme (sadržaja) (Mikić, 2001).

## 6. METODIČKA OBRADA

### *ERNEST I CELESTINA*

*Izvorni naslov: Ernest et Célestine*

*Godina proizvodnje: 2012.*

*Zemlja porijekla: Francuska, Belgija, Luksemburg*

*Redatelji: Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner*

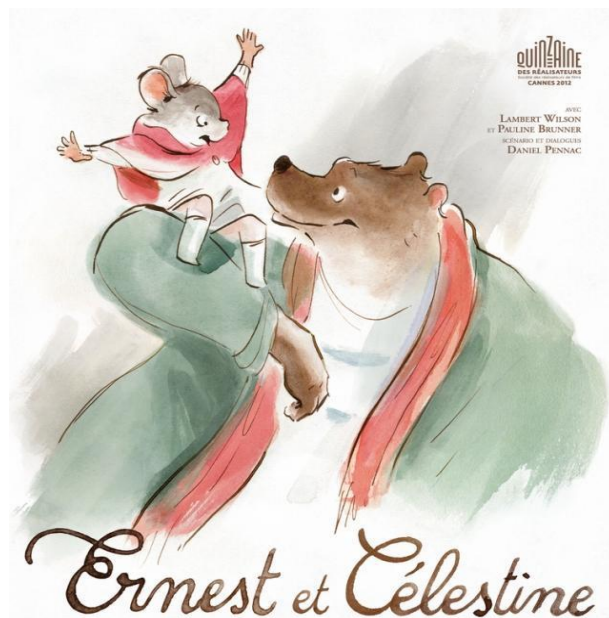
*Scenarij: Daniel Pennac (prema istoimenoj slikovnici Gabrielle Vincent)*

*Producent: Didier Brunne*

*Glazba: Vincent Courtois*

*Trajanje: 79 min*

*Prikladno za dob: 6+*



Slika 14.: Plakat za film *Ernest i Célestina*

*Radnja:* Postoje dva svijeta nadzemni i podzemni. Dok u podzemnom svijetu žive glodavci, u nadzemnom žive medvjedi. Oba svijeta međusobno se mrze, a podzemni svijet živi u strahu od nadzemnog. Naime, poznato je da medvjedi imaju lošu

narav i da samo žele nauditi miševima, barem tako govori skrbnica u sirotištu. No jedna mala mišica imena Celestina, koja također živi u sirotištu, odbija vjerovati u priče te mašta o prijateljstvu s medvjedom. Celestina obožava crtati i slikati, ali u podzemlju najprestižnije zanimanje biva zubarstvo, pa se tako i Celestina priprema za isto skupljajući mliječne zube medvjedića. Svaki odlazak noću u nadzemni svijet predstavlja opasnost, a jedne večeri obitelj pohlepnih medvjeda uhvati Celestinu kako pokušava njihovu sinu ukrasti zub i zarobe je u kanti za smeće. Idućeg jutra pronalazi je izgladnjeli ulični svirač, medvjed Ernest, koji je ima namjeru pojesti. Celestina ga uvjerava da je pusti i predlaže mu mjesto gdje bi se mogao najesti. I tako započinje njihovo prijateljstvo. Ernest pomaže Celestini ukrasti veliku količinu zuba koje odnose u podzemlje glavnom zubaru koji je zaprijetio Celestini da se ne vraća bez pedeset medvjedih zuba. Sve bi bilo u redu da Ernest, umoran od nošenja vreće sa zubima, nije zaspao u podzemnom svijetu. Ujutro ga otkriva policija miševa koja ga istjeruje iz podzemlja. Celestina odlazi s Ernestom u njegovu kuću na osami gdje se skrivaju cijele zime dok ih traže medvjeda i mišja policija. Istodobno, Ernest i Celestina, u njegovoj kućici, razvijaju nevjerojatno prijateljstvo. Zajedno su se uspješno skrivali sve do proljeća kada su ih ipak uspjeli pronaći. Medvjeda policija odvodi Celestinu, a mišja Ernesta. Oboje završe na suđenju, a tijekom suđenja nervozni sudac prevrne petrolejsku svjetiljku i u obje sudnice, i u nadzemnome i u podzemnome svijetu, bukne požar. Svi se razbježuše, a u sudnici ostaju suci koje Ernest i Celestina spašavaju iz zapaljenih sudnica. Zbog njihove geste, suci ih oslobađaju te Ernest i Celestina dobivaju priliku za sretan nastavak zajedničkoga života.

## **RAZVOJNE ZADACI (integrativne):**

### **1. Tjelesni i psihomotorni razvoj:**

- razvijati spretnost ruku, fine motorike i motorike općenito
- vježbanje i usavršavanje koordinacije ruku i očiju (okolumotorika)
- omogućiti djetetu zadovoljenje osnovne potrebe za kretanjem

### **2. Socioemocionalni i razvoj ličnosti:**

- poticati i podržavati samostalnost djeteta
- poticati stvaralaštvo
- poticati razvoj pozitivnih emocija, empatije
- omogućiti uvjete za stvaranje vesele atmosfere
- stvoriti uvjete za kvalitetnu komunikaciju na razinama odgojitelj – dijete i dijete – dijete



- utjecati na razvoj djetetova samopouzdanja i samostalnosti tijekom aktivnosti

### **3. Spoznajni razvoj:**

- razvijati djetetovu pozornost
- utjecati na logičko mišljenje i zaključivanje tijekom igre
- razvoj prostorne percepcije: pokreti u prostoru, kretanje, snalaženje – orijentacija (gore – dolje, ispred – iza, blizu – daleko)
- vizualna percepcija: uočavanje i razvrstavanje po boji i veličini (mali, srednji i veliki predmeti)

### **4. Govor i komunikacija:**

- poticati djecu na komunikaciju s odgojiteljem i na međusobnu komunikaciju
- poticanje suradnje među djecom
- razvoj govornih vještina (opisivanje, smisljeno pričanje)
- razvoj vještine slušanja i razgovaranja (slušanje i razumijevanje govornoga sadržaja)

### **5. Moralni razvoj:**

- razvijati u djetetu moralne vrijednote
- razvijati dječju osjetljivost prema drugima

## **KONTEKSTUALNI UVJETI**

### **SOCIJALNI:**

- poticati dogovor, suradnju, planiranje
- poticati međusobnu komunikaciju i pomaganje
- poticati spremnost na zajedničku igru i aktivnost

### **PROSTORNI:**

- osigurati prostorne uvjete za kvalitetno poticanje dječje znatiželje i za neometan tijek aktivnosti te slobodno kretanje djece u prostoru

### **MATERIJALNI:**

- osigurati dovoljno materijala za provođenje aktivnosti u svim poticajnim centrima
- osigurati mogućnost izbora među različitim ponuđenim materijalima

## **AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA**

Aktivnosti prije projekcije filma podijeljene su prema poticajnim centrima, a njihov je cilj višestruk. Manipulacijom predmeta djeca će istražiti njihove odnose, s naglaskom na odnos veće-manje, lako-teško, ali i na odnose u prostoru (ispod-iznad, lijevo-desno). Razvrstavat će i imenovati životinje i njihovu mladunčad, što će kasnije biti potrebno za razumijevanje odnosa između likova u filmu. Istraživanje zubi i važnosti njihova očuvanja svojevrsan je uvod u temu filma. Također, djeca će istražiti i upoznati vodene boje te u igri upoznati njihova svojstva, što je potrebno radi boljeg razumijevanja boje u filmu.

### **PLANIRANI POTICAJI PO CENTRIMA**

#### **STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR**

1. aktivnost: proučavanje materijala, igra razvrstavanja

Potrebni materijali: različiti prirodni materijali (češeri, kamenčići, školjke, drveni oblutci, lišće...), vaga, posude raznih veličina, papirnati tanjuri

Prirodni materijali pomiješani su i djeca ih slobodno mogu proučavati. Nakon proučavanja slijedi igra razvrstavanja prema različitim kriterijima. Prvi je kriterij veličina (manje materijale pridružiti manjim posudama, itd.). Drugi kriterij je vrsta (npr. na jedan papirnati tanjur staviti sve češere, na drugi kamenčiće...). Nadalje, djecu pitamo misle li da je veliki list teži od male školjke te im ponudimo vagu. Ovom aktivnošću osvješćuje se odnos u veličini i težini između vrsta, ali i unutar pojedine skupine.

2. aktivnost: gdje se nalazi

Potrebni materijal: razni prirodni materijali, škare, lijepilo, kolaž papir, kartoni, razni otpadni materijali, figurice životinja.

Od različitih materijala s djecom izrađujemo makete staništa životinja. Na stol stavimo i igračke (figurice) životinja i njihovih mladunca. Djeca trebaju životinje i njihove mladunce spojiti s odgovarajućim staništem. Pritom se potiče djecu na pravilno imenovanje životinja, mladunca i staništa. Aktivnost se može razviti tako da djeci kažemo da, primjerice, svu mladunčad stave desno od roditelja, stave ježa ispod drveta i slično. Na taj način osvješćujemo kod djece odnose u prostoru.



Slika 15.: Maketa šume

## JEZIČNO IZRAŽAVANJE

### 3. Aktivnost: pogodi tko sam

Svako dijete izvlači sliku jedne životinje koju mora predstaviti ostaloj djeci bez riječi, odnosno pantomimom (mimikom i gestom). Djeca se mogu kretati poput izvučene životinje, pokazati kakav oblik njuške ili ušiju ima, ima li rep itd.. Ako nitko ne uspije pogoditi koja je to životinja, dijete može upotrijebiti glas samo za glasanje životinje. Ostala djeca pogađaju o kojoj je životinji riječ. Nakon što se pogodi identitet životinje pitamo djecu: Kako ta životinja izgleda? Kakve je boje?, Čime se ona hrani? Gdje živi?, Može li ta životinja biti kućni ljubimac?, Što vole kod te životinje?.

## POČETNO ČITANJE I PISANJE

### 4. Aktivnost: zvučni domino

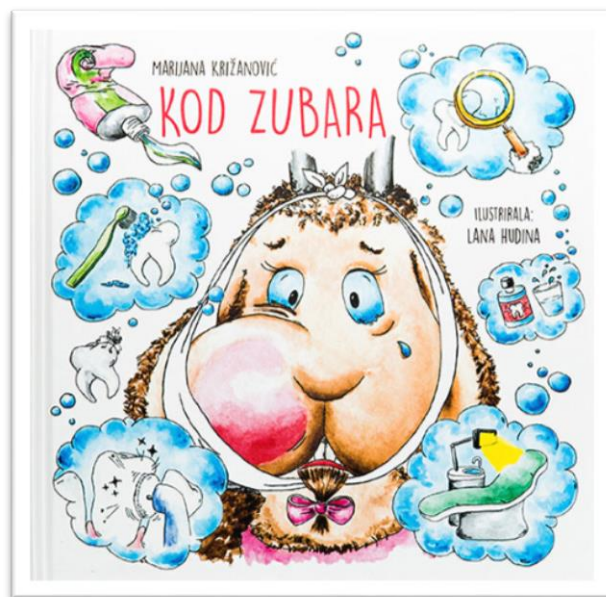
Na svakoj sličici jest slika životinje i predmeta. Djeca povezuju domino prema početnom glasu imena životinje ili predmeta. Na sličicama su prikazani: medvjed, med, mrav, most, miš, majica, mač, sir, slon, škare, šuma, šešir, šišmiš, četka, čaša, čarapa, čimpanza, čizma, čep, vjeverica, vrata, vidra, vuk, žirafa, žir, zec, zub, jež, jaje, jastuk, jelen, telefon, tigar, kišobran, konj, krava, kuća, koza, ključ, krokodil.

## ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR

Aktivnosti u centru započinjemo čitanjem edukativne slikovnice *Kod zubara* autorice Marijane Križanović.

Slikovnica govori o kozi Rozi koja se bori sa strašnom zuboboljom. Rješenje njezinu problemu nalazi se u odlasku kod zubara, a u tome joj pomaže taksist Floki koji je jureći odveze zubaru-Kravici Poli. Ona lijepo očisti karijes i savjetuje Rozu kako se brinuti o svojim zubima.

Nakon priče djecu možemo pitati koja hrana je dobra za zube, a koja loša te što se događa ako ne brinemo o svojim zubima.



Slika 16.: Slikovnica *Kod zubara*

### 5. aktivnost: dobro ili loše

Na velikom hamer papiru napravimo dva veća zuba te na jedan nacrtamo veselo lice, a na drugi tužno. Veseli zub predstavlja ono što je dobro za zube, a tužni ono što nije. Djeci dajemo reklamne kataloge iz kojih režu proizvode (hranu) te ih svrstavaju i lijepo uz veseli ili tužni zub, ovisno o tome što je zdravo, odnosno čemu se „zubi vesele“, a čemu baš i ne.



Slika 17.: Plakat zdrave i nezdrave hrane

### 6. aktivnost: kako izgledaju zubi?

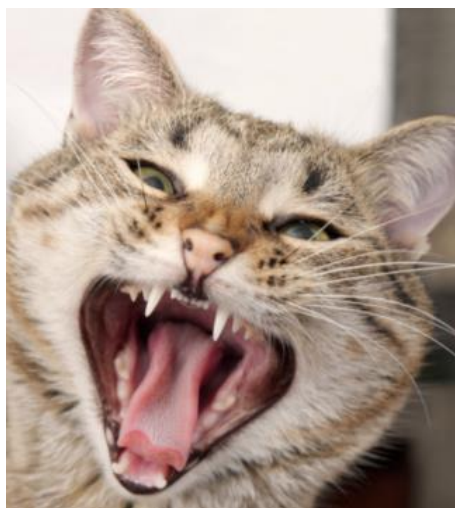
U razgovoru s djecom govorimo im kako se njihovi zubi zovu mliječni zubi te da jednom kada mliječni zubi ispadnu, rastu trajni zubi. Djeci objasnimo da svatko od nas ima drugačije zube te da zub osim površine ima i skriven korijen. To im objasnimo pomoću makete od plastelina. I imenujemo zube – sjekutići, očnjaci, pretkutnjaci, kutnjaci, umnjaci.



Slika 18.: Maketa zubi

Nakon toga djeci ponudimo ogledalo i povećalo kako bi bolje mogli proučiti vlastite zube ili zube prijatelja.

Također, djeci pokazujemo fotografije zuba životinja koje su pretežno biljojedi i onih koji su mesojedi kako bi djeca došla do zaključka da nemaju svi iste zube te da, ovisno o prehrani, životinje imaju veće sjekutiće (biljojedi) ili očnjake (mesojedi). Djeci postavljamo pitanja: Imaju li životinje zdrave zube? Zašto životinje imaju zdrave zube?.



Slika 19.: Zubi životinja



## LIKOVNI CENTAR

### 7. aktivnost: istraživanje vodenih boja

Potreban materijal: razni bijeli papiri, vodene boje, kistovi, štapići za uši, spužvice, posudice, tekući sapun, slamke, ulje, soda bikarbona, ocat

Djeca isprobavaju slikati vodenom bojom, ali i različitim pomagalima. Tako se, primjerice, štapićima za uši dobivaju mali krugovi, spužvicama možemo boju nanijeti brže. Isto tako, spužvice možemo izrezati u geometrijska tijela i tako napraviti pečate.

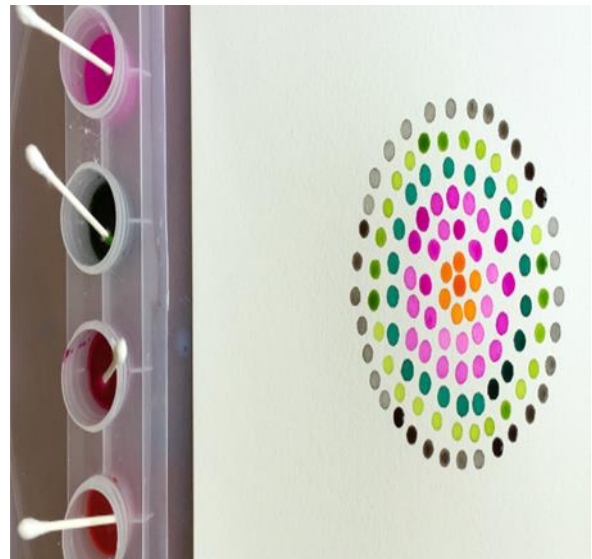
Od vodenih boja napravimo „vulkan boju“ tako da u posudicu stavimo sodu bikarbonu koju obojimo vodenim bojama te dodamo malo octa. Djeca će uočiti kako reagiraju ocat i soda bikarbona, a ujedno će i sama boja imati drugačiju teksturu.

Na papir nanesimo nekoliko kapljica različitih vodenih boja. Zatim stavimo nekoliko kapi jestiva ulja. Djeca će uočiti što se zbiva s vodenim bojama kada dođu u doticaj s uljem.

Dodavanjem tekućeg sapuna pomoću slamke u vodu obojanu vodenim bojama, stvaramo mjehuriće, a kada prislonimo papir, ostaju zanimljivi oblici.



Slika 20.: Slikanje sapunicom



Slika 21.: Slikanje štapićem

## ARTIKULACIJA SREDIŠNJE AKTIVNOSTI

### UVODNI DIO:

Djecu pozivamo u središnji prostor. Nakon što sjednu u krug započnemo razgovor o zubima: Naučili smo da mliječni zubi ispadaju pa nam onda rastu trajni zubi. Što se događa sa mliječnim zubčićima? Kuda oni odlaze? Jeste li čuli što o Zubić vili?

Nakon razgovora govorimo djeci kako smo jutros u sandučiću naše skupine pronašli pismo Zubić vile. Nakon toga čitamo pismo:

Draga djeco,

moji pomagači javili su mi kako se u ovoj skupini nalazi puno zubića za mene ☺ . Svi blistaviji i sjajniji od zlata, savršeni za moj Zubićgrad. Nadam se da ćete i dalje marljivo prati svoje zubiće kako bi bili zdravi i jaki, jer samo takvi su dobrodošli u Zubićgrad.

Čujem i da niste svi upoznati s mojim radom, stoga bih željela da me upoznate.

Sinoć, dok ste vi spavali u svojim krevetima odlučila sam u vašoj skupini ostaviti blago.

Ali... ne tako brzo. Kako bi našli blago ostavila sam vam tragove. Sijedite ih!

Sretno u potrazi, Vaša Zubić vila ☺

P.S. Slijedite vilinsku prašinu.

### SREDIŠNJI DIO: Potraga za blagom

Po sobi odgojne skupine sakrivene su koverta (5). U svakoj koverti nalazi se po jedno vjerovanje o Zubić vili iz raznih krajeva svijeta i zadatak koji otkriva gdje se nalazi sljedeća koverta. Do prve koverta djeca prate konfete, ona se nalazi ispod igračke lava.

1. koverta: Djeca u Južnoj Africi stavljaju zubić u papuče i čekaju novčić.

Zadatak: Stoji na jednoj nozi (10 sekundi) i riješi zagonetku

Malen sam i volim sir. A bojim se mačke. Krzno mi je kao pliš, pogodite. Ja sam ...(miš)

Sljedeća koverta nalazi se ispod miša

2. koverta: Djeca u Italiji zubić stavljaju pod jastuk ili uz nogu kreveta ili stola.

Zadatak: Kao mišić ti se kreći do kutije s kockama.

3. koverta: Djeca u Japanu bacaju svoje zube. Kada izgube donji zub, bacaju ga na krov, a ako izgube gornji zub, bacaju ga na pod.

Zadatak: Ispod kutije mali je ključ, ključ otključava kutiju koja se nalazi lijevo od ulaznih vrata. Do vrata dođi krećući se kao medvjed.

4. koverta: Djeca u Čileu daju svoj zubić majci koja kasnije napravi narukvicu od mliječnih zubi.

Zadatak: Napravi deset čučnjeva i riješi zagonetku

Voli kruške, voli med, kao djeca sladoled. Kažu brunda, samo brunda...Pred zimu zaključa stan i spava zimski san. (medo)

5. koverta: Potraga se bliži kraju pa vam za ovaj zadatak treba tek malo čarolije! Oboji papir vodenim bojama i riješi zagonetku koja te vodi do blaga.

Na bijeli papir bijelom svijećom napišemo zagonetku: Zube volim, imam krila. Ja sam mala (Zubić vila).

Djeca moraju papir obojati vodenim bojama kako bi vidjela zagonetku. Do odgojiteljeva stola vode konfeti, a ispod stola nalazi se kutija s nacrtanom malom Zubić (mišić) vilom. U kutiju se stavi nagrada za djecu (male čokoladice i slično).

ZAVRŠNI DIO: U ovom djelu razgovaramo s djecom. Pitamo ih jesu li zapamtili koji običaj tea ako jesu, koji im se najviše svidio. Usto možemo ih pitati što sve možemo učiniti kako bi nam zubi bili jaki i zdravi.



## AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

### Najava filma

Gledat ćemo animirani film *Ernest i Celestina* u trajanju od 79 minuta. Film je nastao 2012. godine u Francuskoj, Belgiji i Luksemburg. Redatelji ovog filma su Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner. Stéphane Aubier rođen je u Belgiji 1964. godine. On je pisac i režiser, kao i Vincent Patar, koji je također rođen u Belgiji, ali 1965. godine. Zajedno su već radili na animiranom filmu *Grad zvan panika* (2009). Benjaminu Renneru to je prvi film, a bavi se crtanjem i animacijom.

Poslije najave filma napravimo vježbu opuštanja u kojoj djeca oponašaju pokrete gestama (prema doc. dr. sc. Marina Gabelica):

Istegnite se, taknite oblake (djeca se istežu uvis).

Stresite s ramena sve što vas muči (rukama „čistimo ramena“).

Pripremite oči za sve lijepo što ćete vidjeti (stavljamo ruke na oči).

Pripremite uši za sve lijepo što ćete čuti (stavljamo ruke na uši).

Budimo tiho (stavimo ruke na usta).

Opustimo se i uživajmo (spuštamo ruke pored tijela).

### Prikazivanje filma

Projekcija animiranog filma *Ernest i Celestina* u trajanju od jednog sata i 19 minuta.

### Emocionalno-intelektualna pauza

Nakon gledanja filma slijedi kratka stanka od nekoliko sekundi kako bi djeca sabrala svoje misli, odnosno kako bi se doživljaji o filmu smirili.

## AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

Sljedećim aktivnostima djeca izražavaju svoje doživljaje, zajedno s djecom radimo analizu i sintezu animiranoga filma te značajnijih filmskih izražajnih sredstava.

### 1. uvodni dio – motivacija (5 – 10 min)

U ovom djelu razgovaramo s djecom o njihovom doživljaju filma: Kako vam se svidio film?, Što vas se osobito dojmilo?, Koji dio filma vam je bio najbolji?, Što je slično, a što drukčije u odnosu na vaše omiljene animirane filmove?.

Cilj je da se djeca međusobno slušaju, ali i da argumentirano iznose svoje stavove. Na taj način razvija se kritičko mišljenje djece i razvija se osjećaj za uvažavanje tuđega mišljenja.

## **2. središnji dio – razrada (25 – 35 min)**

U središnjem se dijelu se razgovorom i igrom pobliže objašnjavaju pojedinačni elementi filma.

### **PRVA AKTIVNOST: Redoslijed događaja – Interpretacija**

Započinjemo zadatkom za djecu (sudjeluju sva djeca). Isprintamo fotografije pojedinih kadrova filma. Fotografije izmiješamo, a zadatak je da poredaju fotografije prema pojavljivanju u filmu, odnosno prema tijeku radnje. Kada sve fotografije budu poredane, razgovaramo s djecom o tome što određena fotografija predstavlja/što se događa na fotografiji. Djeca imaju priliku slobodno se izraziti i premjestiti fotografiju ako misle da je neka pogrešno smještena. Kroz ovu aktivnost ponovit ćemo zašto su miševi i medvjedi ne slažu, gdje tko živi, koji su likovi, što rade glavni likovi, što se dogodilo kada je Celestina došla po zubić Leona, kako su se Ernest i Celestina upoznali, zašto miševima trebaju medvjedi zubi, što su sve napravili Ernest i Celestina da su završili na sudu te kako završava film.

### **DRUGA AKTIVNOST: Likovi i mjesto radnje**

Ova aktivnost nadovezuje se na prethodnu nakon što smo se prisjetili likova koji se pojavljuju u filmu i toga gdje su sve likovi bili. Igramo igru *Memory*, fotografije su okrenute na naličje, a zadatak je spojiti mjesto radnje s likom. Kako igra ne bi bila preteška, prije nego što je započnemo pokazujemo djeci fotografije mjesta, zajedno s djecom imenujemo što je na fotografiji, a isto činimo i s fotografijama likova. Zatim djeca spajaju fotografije objašnjavajući zašto bi one trebale biti par.

### **TREĆA AKTIVNOST: Likovi – etička karakterizacija**

Djecu pitamo koji su likovi dobri, a koji loši.

Ernest: Kakav je on medvjed?

Celestina: Kakva je bila? Što je željela postati?

Mišica koja vodi sirotište: Kakva je bila? Kakve je priče pričala?

Medvjed vlasnik trgovine slatkiša i medvjedica njegova žena vlasnica trgovine s zubima: Jesu li oni dobri? Kakve poslove oni vode? Varaju li u svom poslu?

Medvjedić Leon: Vjeruje li u priče svojih roditelja?

Suci: Kakvi su bili suci na suđenju? Tko pomaže da suci budu bolji?

Policajci medvjedi i policajci miševi: Kakvi su policajci u nadzemnom svijetu, a kakvi u podzemnom? Slažu li se međusobno?

Kako djeca opisuju svakog lika, tako im puštamo kratke isječke iz filma koji najbolje opisuju likove.

#### ČETVRTA AKTIVNOST: Animirani film

U ovom djelu pokazujemo sliku Ernesta i Celestine te upitamo djecu je li Celestina prava (živa) mišice ili je nacrtana, a zatim upitamo je li Ernest pravi medvjed. Očekujemo da će djeca odgovoriti da su nacrtani, ali im za usporedbu pokažemo fotografiju pravog miša i medvjeda. Također, djeci možemo pokazati i osobe koje su likovima posudile svoj glas. Nakon zaključka da su nacrtani, djeci kažemo da su likovi animirani, što znači da su likovi nacrtani i oživljeni postupkom koji se zove animacija. Nadalje, napomenemo da se zbog postupka animacije ova vrsta filma zove animirani film.

#### PETA AKTIVNOST: Boja u filmu

Djeci dajemo tempere, vodene boje, paste, bojice i flomastere kako bi svaku tehniku mogli isprobati na papiru. Nakon isprobavanja različitih tehnika, pitamo ih čime se Celestina htjela baviti. Njezinu želju da bude slikarica povezujemo s tehnikom oslikavanja filma. Djecu pitamo što misle čime je oslikan film i pokazujemo im kratak isječak iz filma. Nakon što ustanovimo da se radi o vodenim bojama, razgovaramo o njihovom intenzitetu. Djeci pokazujemo fotografije s bojama raznih intenziteta (od svjetlijih do tamnijih). Nakon toga razgovaramo s djecom o bojama koje su korištene u filmu.

#### ŠESTA AKTIVNOST: Zvuk u filmu

Puštamo djeci isječak iz filma bez zvuka i pitamo djecu što nedostaje kako bi bolje shvatili ulogu zvuka/glazbe u filmu. Nakon što objasnimo djeci da, uz boju, glazba igra podjednaku ulogu i daje živost filmu prelazimo na aktivnost u kojoj djeci puštamo zvukove iz filma (govor

raznih likova, Ernestovo sviranje, hrkanje, razgovor medvjeda s djecom koja kupuju slatkiše i slično), a on ih trebaju povezati s likovima ili mjestom radnje. Za ovu aktivnost poslužit ćemo se već pripremljenim fotografijama za igru *Memory*.

### 3. završni dio (5 – 10 min)

Djeci pustimo glazbu iz filma. Prvo im kažemo da se slobodno kreću, a potom im zadajemo zadatke: krećite se poput medvjeda, zatim poput mišića, brže, sporije. Potom igramo igru glazbenih stolica u kojoj poredamo stolce u krug i stavimo jednu manje no što ima djece. Dok traje glazba, djeca se slobodno kreću, a kad glazba stane, moraju sjesti na stolac. Dijete koje ostane bez stolca ispada iz igre, a igra traje dok ne ostane samo jedan stolac.

## DODATNE AKTIVNOSTI ZA RAD U VRTIĆU

### PLANIRANI POTICAJI PO CENTRIMA:

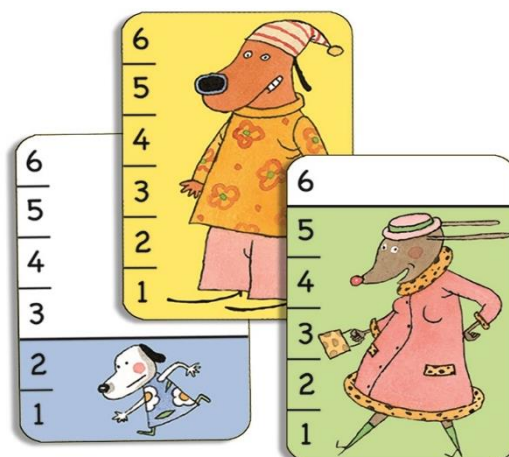
#### STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR

##### 1. aktivnost: *puzzle*/slagalica

Od fotografija različitih scena iz filma napravimo *puzzle* koje djeca slažu, a ujedno se prisjećaju scene. Potičemo ih da opišu što se dogodilo u toj sceni, koji se sve predmeti nalaze na fotografiji. Također ih potičemo na određivanje položaja predmeta, a da se pritom služe pojmovima lijevo-desno, iznad-ispod.

##### 2. aktivnost: karte

Izrađujemo igrače karte po uzoru na Bata-Waf. To je kartaška igra koja je izvrsna za učenje karte brojeva, količina i veličina. Sadrži 36 karata namijenjenih za igru 2 – 4 igrača. Cilj je igre stvoriti svoj čopor pasa, a u svakom krugu najveći pas odnosi sve karte. Igra zahtijeva poznavanje brojeva i moć zapažanja jer igrači na kartama moraju procijeniti koji je pas veći.



Slika 22.: Karte Bata-Waf

## ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR

### 3. aktivnost: istraživanje materijala

Djeci stavimo povez na oči kako bi samo opipom (moguće i sluhom) doživjela materijale pred sobom. Na veći karton zalijepimo materijale različitih karakteristika (vunu, filc, kožu, čupavi tepih, lan, kamenčiće, vatu, vrećicu...). Prelaskom rukom preko materijala djecu se potiče da opišu svaki materijal (tvrd, meki, hrapavi, čupavi i slično) i da pokušaju pogoditi što je to.

Ovu aktivnost također možemo napraviti na podu na način da materijale premjestimo na pod, a djeca onda bosim nogama prelaze preko materijala.

## LIKOVNI CENTAR

### 4. aktivnost: izrada kazališta

Potreban materijal: kartoni, tkanina, kolaž papir, tempere, kistovi, lijepilo, škare

Kazalište izrađujemo za predstavu s lutkama. Od kartona izrađujemo konstrukciju, a zatim ga bojimo i ukrašavamo različitim materijalima.

### 5. aktivnost: izrada prstnih lutkica

Potreban materijal: filc, konac, kolaž papir, škare, lijepilo, flomasteri

Podsjetimo djecu na medvjeda Ernesta i mišicu Celestinu. Za potrebe predstave izrađujemo prstne lutke koje možemo izraditi od filca ili papira na način da izrežemo oblik koji želimo, a zatim sa stražnje strane nalijepimo komad papira u obliku prstena koji nataknemo na prst i možemo animirati lutkicu. Drugi način izrade jest taj da izbušimo rupice na lutkici i kroz nju provučemo dva prsta.

### 6. aktivnost: predstava

Djeca izvode pojedine scene iz filma koje su im se najviše svidjele, a mogu i proizvoljno mijenjati tekst.

## ZAKLJUČAK

Živimo u doba u kojem obrazujemo digitalne urođenike, što znači da su djeca od najranijih dana okružena digitalnim medijima. S obzirom na dostupnost raznih medija, djetetu je lakše nego ikada prije doći do bilo kakva sadržaja, a najčešće je taj sadržaj animirani film. Animirani film jedan je od glavnih izvora dječje zabave i neizostavan je dio njihova odrastanja. Sadržaji animiranih filmova, koje djeca sama biraju, mogu imati ili pozitivan ili negativan utjecaj na dječji razvoj, ovisno o odgojnim porukama koje prenosi. Gledajući animirane filmove, djeca se poistovjećuju s junacima iz animiranih filmova i u njima pronalaze odgovore na pitanja o životu. Ponekad ih čak likovi animiranih filmova motiviraju na to da čine stvari koje možda i nisu najbolji odabir, ali oni smatraju da ih mogu činiti jer to radi i njihov omiljeni junak. To se događa zbog dječjeg nerazumijevanja filma. Kako bi razumjeli animirane filmove, djeca trebaju pomoć odraslih. Zbog toga je važno filmski opismenjivati djecu. Filmska pismenost jedan je dio medijske pismenosti. Filmskim opismenjavanjem osposobljavamo djecu za kritičko snalaženje u mnoštvu medijskih sadržaja, kao i za razlikovanje i razumijevanje estetskih i etičkih vrijednosti sadržaja, kako u filmu, tako i u ostalim srodnim medijima. Animirani film sredstvo je koje pruža široku paletu mogućnosti u radu s djecom predškolske dobi. On je specifična umjetnost koja okuplja brojne umjetnosti na jednom mjestu, a to je samo jedan od razloga koji ga čine zanimljivim. Birajući kvalitetne animirane filmove u radu s djecom, doprinosimo njihovom razvoju jer potiču zajedništvo, suradnju, prijateljstvo, empatiju, kreativnost i maštu.

## LITERATURA

- American Academy of Pediatrics (1999). Media Education. *Pediatrics*, 104 (2), 341–343.
- Belamarić, J. (2009). Ružičasto i plavo rodno osviješten odgoj u vrtiću, *Dijete Vrtić Obitelj*, 58 (14), 14-17.
- Blumberg, F. C., Peters, K. M. (2002). Cartoon Violence: Is It as Detrimental to Preschoolers as We Think?. *Early Childhood Education Journal*, 29 (3), 143– 148
- Boschitz, C., Broker, R., Deing, H-J., Gerstenmeier, J. (2004). *Djeca, roditelji i odgoj: kako razumjeti i odgajati djecu*, Zagreb: Naklada Fran.
- Ciboci, L. i Kanižaj, I. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove. Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade. U L. Ciboci, I. Kanižaj i D. Labaš (ur.), *Djeca medija - od marginalizacije do senzacije* (str. 11-34). Zagreb: Matica hrvatska.
- Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2011). *Djeca medija Od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska.
- Fowles, J. (1999). *The Casae for Television Violence*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publication
- Habib, K. i Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3 (9), 248-264
- Hutinski, Ž., Aurer, B. (2009). Informacijska i komunikacijska tehnologija u obrazovanju: stanje i perspektive. *Informatologia*, 42 (4), 265-272
- Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. *Medijska istraživanja*, 9 (2), 9-34
- Josephson, W.L. (1995). *Television Violence: A Review of the Effects on Children of Different Ages*. Ottawa: Canadian Heritage
- Kanižaj, I. (2015). Mediji, odgoj i komunikacija. U R. Brusić, L. Ciboci, I. Kanižaj, D. Labaš, J. Mališa, N. Marković, L. Osmančević, A. Rovis Brandić, D. Vučenović (ur.), *Komunikacija odgoja – odgoj komunicira. Emocionalna i medijska pismenost* (str. 38-44). Zagreb: Pragma.
- Kragić, B., Gilić, N. (2003). *Filmski leksikon: A-Ž*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Zagreb.

- Kuduzović Hrnjić, Z., Čičkuić, V. (2020). *Medijski odgoj predškolaraca-priručnik za odgajatelje/odgajateljice u ustanovama predškolskog odgoja i obrazovanja*. Tuzla
- Laniado, N., Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija*. Rijeka: Studio TiM
- Ljubić Nežić, K. (2019). Poticanje razvoja medijske pismenosti u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. *Communication Management Review*, 4 (1) , 284-301
- Marinić Majcen M. (2014). *Prema novoj animaciji: povijest novijeg animiranog filma u Hrvatskoj*, Zagreb: Meandarmedia
- Marušić, J., Kreč, D., Petričić, N., Štaler, P., Vaskov, G., Marinović, J. (2004). *Alkemija animiranog filma: povijest estetika tehnologija*. Zagreb: Meandar
- Micić, S., Babac, M., Težak, S., Vrabac, M. (1980). *Osnovi filmske kulture*. Novi sad: Radnički univerzitet „Radivoj Ćirpanov“ Novi Sad.
- Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa
- Mikić, K. (2002). Uloga medija u životu djeteta do desete godine starosti. U M. Matijević (ur.), *Zbornik Učiteljske akademije u Zagrebu* (str. 151–162). Zagreb: Učiteljska akademija u Zagrebu.
- Mikić, K. (2010). Obrazovanje je nemoguće bez medija ili medijsko pedagoški proglas. *Zrno*, 6 (8), 88-89
- Munitić, R. (2012). *Estetika Animacije*. Zagreb: Vedis
- Osmančević, L. (2015). Pozitivni i negativni medijski sadržaji. U R. Brusić, L. Ciboci, I. Kanižaj, D. Labaš. J. Mališa, N. Marković, L. Osmančević, A. Rovis Brandić, D. Vučenović (ur.), *Komunikacija odgoja – odgoj komunicira. Emocionalna i medijska pismenost* (str. 55-59). Zagreb: Pragma.
- Peran, S., Raguž, A. (2019). Odnos i značenje medijskog odgoja u dječjim vrtićima: pravila i medijski izazovi. *Communication Management Review*, 4 (1), 216-231
- Potter, W. J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54 (4), 675-696
- Sindik J. (2012). Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu. *Medijska istraživanja*, 18 (1), 5-32



Šego J. (2009). Utjecaj okoline na govorno- komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjem govornom razvoju. *Govor*, 26 (2), 119-149

Škrabalo, I. (1998). *101 godina filma u Hrvatskoj*. Zagreb

Težak, S. (1990). *Metodika nastave filma: Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga.

Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Život i škola*, 55 (2), 97-103

Turković, H. (2010). Medijska kultura kao ključni čimbenik suvremene kulture Zagreb. *Zrno*, 88-89, 5.

Velički, V. (2008). Utjecaj medija na govor i početnu pismenost u predškolskom i ranom školskom razdoblju. U A. Bežen, D. Pavličević-Franić (ur.), *Konferencijski zbornik - Prvi specijalizirani znanstveni skup: Rano učenje hrvatskoga jezika* (str. 221-229). Zagreb: ECNSI-Europski centar za napredna i sustavna istraživanja i Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

## Mrežne stranice

Agencija za elektroničke medije i Unicef (2014). *Istraživanje kako djeca gledaju TV: Stručnjaci zajedno u zaštiti prava djece u medijima*. Dostupno na <https://www.unicef.org/croatia/medijska-pismenost> Preuzeto 20. kolovoza 2020.

Dokler, A. (2014). *Crtić koji kod djece potiče empatiju i moralni razvoj*. Dostupno na <https://www.medijskapismenost.hr/crtic-koji-kod-djece-potice-empatiju-i-moralni-razvoj/> Preuzeto: 20. kolovoza 2020.

Dovniković Bordo, B. (n.d.) *Zagreb film – kuća animiranog filma*. Dostupno na <http://zagrebfilm.hr/o-nama/povijest/> Preuzeto 17. kolovoza 2020.

Leksikografski zavod Miroslav Krleža (2020). *Hrvatska enciklopedija*. Dostupno na <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819> Preuzeto 17. kolovoza 2020.

MZOS (2014). *Nacionalni kurikulum za rani predškolski odgoj i obrazovanje*. Dostupno na <http://www.azoo.hr/images/strucni2015/Nacionalni-kurikulum-za-rani-i-predskolski-odgoj-i-obrazovanje.pdf> Preuzeto 20. kolovoza 2020.

Pravobraniteljica za ravnopravnost spolova (2015). Izvješće o radu za 2014. Dostupno na <https://www.prs.hr/index.php/izvjesca/2014> Preuzeto 20. kolovoza 2020.

## POPIS ELEKTRONSKIH PRILOGA

Slika 1. i 14. <https://www.pinterest.com/rross1t4/ernest-et-celestine/> 1.9.2020.

Slika 2.

[https://www.femina.hr/clanak/index/r/19/c/6626/se/cool\\_animirani-film-jezeva-kucica-na-prestiznom-filmskom-festivalu-u-berlinu](https://www.femina.hr/clanak/index/r/19/c/6626/se/cool_animirani-film-jezeva-kucica-na-prestiznom-filmskom-festivalu-u-berlinu) 1.9.2020. 1.9.2020.

Slika 3. <https://crticijr.blogspot.com/2009/12/nebesa-up-sinkronizirano.html> 1.9.2020.

Slika 4. <https://sedammora.com/2016/11/27/crvenkapica-animirani-film-1954/> 1.9.2020.

Slika 5. <http://zagrebfilm.hr/o-nama/izdvojeni-projekti/surogat/> 1.9.2020.

Slika 6. <https://www.thelocal.de/20110317/33793> 1.9.2020.

Slika 7. <https://animaders.com/humorous-phases-of-funny-faces/> 1.9.2020.

Slika 8. <https://ar.pinterest.com/pin/321866704616109315/> 1.9.2020.

Slika 9. [https://en.wikipedia.org/wiki/Gertie\\_the\\_Dinosaur](https://en.wikipedia.org/wiki/Gertie_the_Dinosaur) 1.9.2020.

Slika 10. [https://sh.wikipedia.org/wiki/Ma%C4%8Dak\\_Felix](https://sh.wikipedia.org/wiki/Ma%C4%8Dak_Felix) 1.9.2020.

Slika 11. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey\\_Mouse](https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse) 1.9.2020.

Slika 12. [https://bs.wikipedia.org/wiki/Snjeguljica\\_i\\_sedam\\_patuljaka\\_\(1937\)](https://bs.wikipedia.org/wiki/Snjeguljica_i_sedam_patuljaka_(1937)) 1.9.2020.

Slika 13. <https://www.explica.co/whats-new-old-man-bugs-bunny-turns-80/> 1.9.2020.

Slika 15. [http://os-dobri-st.skole.hr/?news\\_id=478](http://os-dobri-st.skole.hr/?news_id=478) 4.9.2020.

Slika 16. <https://duckass.net/proizvod/slikovnica-kod-zubara/> 4.9.2020.

Slika 17.

<https://djurdjevac.hr/dogadanja-u-gradu/grad-s-najljepsim-djecjim-osmiijehom-krijesnice-u-vrticu-uce-o-zubima/> 4.9.2020.

Slika 18. <https://www.roditelji.me/blog/2016/02/02/uz-ove-igre-naucite-djecu-da-peru-zube-i-objasnite-im-zasto-je-to-jako-vazno/> 4.9.2020.

Slika 19. <https://www.index.hr/ljubimci/clanak/Macka-kod-zubara-8-dentalnih-problema-na-koje-trebate-obratiti-paznju/689915.aspx> 4.9.2020.

Slika 20. Privatna arhiva

Slika 21.

<https://www.novolist.hr/zivot-i-stil/likovna-aktivnost-za-razvoj-fine-motorike-predskolaca-poentilizam-s-vodenim-bojama/> 4.9.2020.

Slika 22. <https://lafaboo.com/karte-bata-waff-igracka-1062/> 4.9.2020.

## **Izjava o izvornosti diplomskog rada**

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

---

(vlastoručni potpis studenta)