

Zineskola
30/01/2019

Harpetarra

Ustiapen proposamena



Dokumentuak beste dokumentu batzuetara bidaltzen du, esteken bidez. Dokumentuak irekitzeko Ikaseko webgunean, zure sesioa irekia izan behar da (kodeak emanaz, parte pribatuan sartzeko).

Helburua:

Filma bat euskaraz ikusi eta ulertu

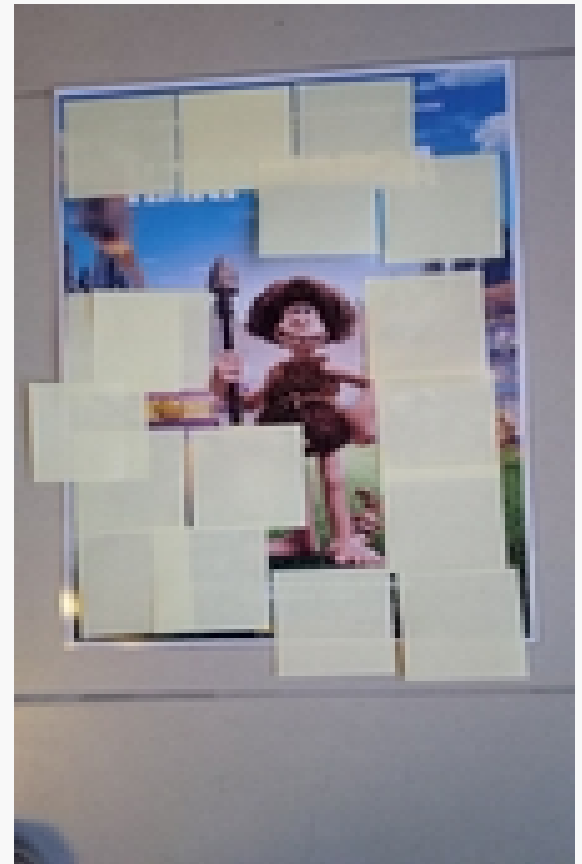
1) Filma ikusi aitzin:

Jarduera guzietan, hitzak eta egiturak lantzen ahal dira ahozkoan eta idatzian

- Afixaren azterketa egin:
 - **Testuaren elementu desberdinen behaketa egin:** idatziaren irakurketa, idazkeraren neurri eta kolore desberdinak, testuaren kokapena afixaren espazioan.
 - **Irudiaren deskribapena:** eszena, pertsonaiak, itxurak, jantziak, osagarriak (accessoires), jarrerak, ingurumena...
 - **Ikasleen hipotesiak bildu:** Zer pasatuko da filma honetan ?

Ikasleri presentatzen delarik, afixa honen **elementuak gordeak izaten ahal dira**: pixkana erakusten ahal da, paper zatiekin parte batzuk gordeak izan baitira (post-it)

Adibidez afixako **elementu nagusiak** dira agertzen hastapen batean: protagonisten aurpegiak, Nooth jaunaren gerriko beharria (boucle de ceinture)



Pertsonaia bakoitzaren **deskribapena**. (Ahozkoan edo/ta idatzian.)

Ikasleen hipotesiak ahozkoan galdeginak badira ere, irakasleak zerrendatzen eta sailkatzen ahal ditu proposamenak: **hiztegia eta erranaldiak afixa batean idazten ahal dira.**

➤ Tituluaren azterketa



Hitz horrek zer erran nahi du?
Zer dakite ikasleek?



Titulu horretan, bigarren letraren barnean,
pertsonaia bat agertzen da.

Protagonista inportanteena dela pentsatzen ahal da.

➤ **Filmaren sinopsiaren** (laburpena) irakurketa.

Dug harpetarra eta Txerdog basurdea dira abentura berri honetako protagonistak. Bi zibilizazio, Harri Arokoa eta Brontze Arokoa, lehian ari dira historian bitartetxo bat lortzeko. Nola? Beraien arbasoek irakatsi zien moduan, "joko sakratua" erabiliz. Historian jokatuiko den partidarik epikoena izango da! Jokoan ez dago kopa bat, baizik eta Dugen tribuak bizirik jarraitzea, euren basoa arriskuan ikusiko baitute Brontze Aroko gizon maltzur eta bilau bat, Nooth Jauna, heltzen denean.

Sinopsiaren ulermena: afixarekin parekatzen ahal da sinopsia hau: ohartarazi **bi mundu desberdinak** direla: **Harri aroa** eta **Brontze aroa**.
Lehiaketan arituko direla azpimarratu.

Zer ote da **joko sakratu** hori?
Zer izanen dira **protagonisten** arteko harremana? Zer erran nahi du **Nooth jauna maltzurra dela**? Zer **jukutria** asmatuko ote du?

Afixan agertzen diren **pertsonaien sailkapena** eginarazi irudiekin.

Ikus dok Harpetarra protagonistak

➤ Filma mota : Animazio filma

Teknika : *ikus dok Aurkezpen orokorra*

Ikasleen ezagutzak bildu. Zer da animazio filma bat?

Holako beste bat ezagutzen ote dute ? (Wallace eta Gromit; Chicken Run...)

➤ Filmaren trailerra hemen:

Ikasleen hipotesiak baieztatzeko, sakontzeko:
pertsonaien rola ulertzeko, harremanak zein diren
ikusteko.

2) Filma ikusi eta gero:

Jarduera guzietan, hitzak eta egiturak lantzen ahal dira ahozkoan eta idatzian.

- **Ikasleen iritziak** zerrendatzen ahal dira afixa batean. Konparaketa bat egiten da filma ikusi aitzin egin zituzten hipotesiekin.

Filmaren trailerra berriz erakusten ahal da.

➤ Narrazioa

Ulermena: Ahozkoan eta idatzian

- Irudien sailkapena:

Hastapeneko saioan egina izan den **sailkapena baieztatu** eta **osatu** beste pertsonaiekin (afixan ez zirenak agertzen aipatuz).

Bi mundu desberdinak agerrarazi behar dira. Mundu bakoitzaren elementu nagusiak eta bizi modua agerrarazi, konparaketa bat eginez (bizilekua, jendeen aktibitateak...).

Ulermena: Ahozkoan eta idatzian

- **Kronologia:** Lekuen irudiak ordenatu filmaren kronologia segituz. --> **Bi garai** agertzen dira: arbasoena eta istorioarena. *ikus dok Harpetarra lekuak*
- Garai bakoitzean **gertakari nagusiak kokatu** eta aipatu.
- Pertsonaien **deskribapena** osatu bakoitzaren rola gehituz (protagonista nagusiak), adibide bat emanaz.

Ikus dok. Nagusi pertsonaiaren deskribapena

Ulermena: Ahozkoan eta idatzian

- Filmaren istorioa kontatu :

Irudiekin kronologia eta narrazioa landu

Ikus dok. Harpetarra Narrazioa

- Umorea :

Irudietatik abiatuz adibideak eman :

- Harpetarrek erabiltzen dituzten tresna batzuk
- Xori-mezularia
- Kazetariak
- Bukaerako eszena (mamutarekin)

Ikus dok. Umorea

Irakurketa/ Idatzia

- **Esaldi bat / testu bat idatzi:** bere iritzia emateko, istorioaren laburpena egiteko
- **Pertsonai nagusien deskribapena** idatzi, fisikoa eta psikologikoa
- **Pertsonaien arteko harremanak:** Filmaren eszena bat edo elkarrizketa bat hautatu, idatzi (irudiak borobilekin proposatu eta antzeztu) *ikus dok. elkarrizketak*
- **Nooth jaunaren jukutria:** irudiak eta testuaren bitartez landu *ikus dok. Nooth jaunaren jukutria*

Arteak

- **Pertsonaia bat** hautatu eta marraztu
- **Filmaren eszena bat** hautatu eta marraztu
- **Afixa berri bat egin** filmaren momentu inportante bat hautatuz
- ...

➤ Luzapenak:

- Filma egiteko teknika [Ikus doc. Les secrets de Cro man](#)
- Ikasleek animazio filma egin cf **Animation en volume** Stop motion Canope [hemen](#):

Adibide bat euskaraz:

[Galtzerdi marradunak – Larresoroko eskola](#)

- Nick Parken beste filma batzuk euskaratuak izan dira: Wallace eta Gromit, Chicken Run.
- Literaturan [Ikus dok. luzapenak](#)

