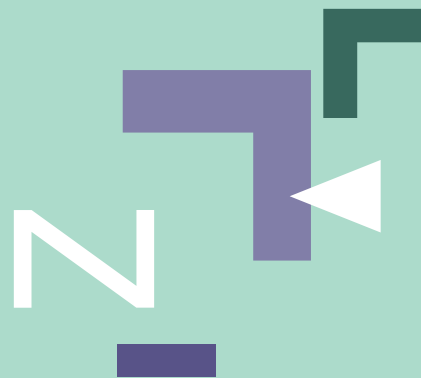


Scenariusze

kl. 4-6



Propozycje tematyczne dla uczniów kl. 4-6 **oprac. dr Joanna Zabłocka-Skorek**

1) Iluzje oka / jak działa kino?

Poznajemy podstawowe informacje na temat percepcji, a co za tym idzie – mechanizmu powstawania złudzenia ruchu w przekazach audiowizualnych. Eksplorujemy zagadnienia związane z optyką, iluzjami optycznymi, zabawkami optycznymi (zoetrop, taumatrop, praksinoskop). Na koniec przekładamy wiedzę teoretyczną na działania praktyczne – wykonujemy flipbooki.

2) Od filmu niemego do TikToka

W jaki sposób można opowiedzieć historię za pomocą kamery, bez użycia słów? Poznamy sztukę pantomimy i zdobędziemy wiedzę o kinie niemym. Uczniowie będą mogli rozwinąć zdolności aktorskie. Nakręcą też swoją komedię slapstickową, wykorzystując aplikację Quik w smartfonach/tabletach.

3) I kto to movie?

Zdobywamy podstawową wiedzę na temat roli dźwięku w filmie, poznajemy zagadnienia związane z historią kina i przełomem dźwiękowym, funkcjami muzyki w filmie, dubbingiem; dostrzegamy różnice między filmem muzycznym a musicaliem (zajęcia z wykorzystaniem fragmentów filmów, muzyki filmowej, programów do montażu dźwięku).

4) Mały operator/materia kina

Poznajemy historię mediów, umiejscawiamy wynalazki na osi czasu, tworzymy definicję mediów i przygotowujemy własny kilkuminutowy przekaz za pomocą aplikacji mobilnej Quik (reklamujemy wybrane wynalazki).

5) Dlaczego kinu potrzeba green screenu?

Zdobywamy wiedzę o podstawowych gatunkach filmowych, poznajemy jak działa green screen i jak powstaje scena z jego wykorzystaniem. Podczas ćwiczeń aktorskich używamy kostiumów i rekwizytów oraz plansz ze scenografiami filmów: science-fiction, westernu, fantasy, filmu kryminalnego, horroru (uwaga: warsztat wymaga wykorzystania green screenu).

6) Adaptacja – blahostka

Zdobywamy wiedzę na temat języka filmu i sposobów adaptacji dzieła literackiego. Uczniowie wykonują zadanie praktyczne – znany im tekst szkolnej lektury (wybrany fragment, np. Akademii Pana Kleksa) „przenoszą” na ekran telefonu/tabletu, wykorzystując aplikacje: Quik lub Magisto. Poznają pojęcia, takie jak: plan filmowy, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, storyboard.

Scenariusze:

Tytuł warsztatów: Iluzje oka, czyli jak działa kino?

Czas trwania: 60 minut +

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: poznanie podstawowych informacji na temat percepcji, a co za tym idzie – mechanizmu powstawania złudzenia ruchu w przekazach audiowizualnych; zainteresowanie uczniów zagadnieniami związanymi z optyką, iluzjami optycznymi, zabawkami optycznymi, działaniem kina

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- poznają podstawowe mechanizmy funkcjonowania zmysłu wzroku,
- poznają mechanizmy powstawania ruchomego obrazu,
- będą potrafić połączyć wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki,
- doświadczą, w jaki sposób można zdobywać wiedzę poprzez zabawę,
- będą potrafić przełożyć wiedzę teoretyczną na działania praktyczne (wykonanie flipbooków).

Sposoby realizacji celów:

- grupa warsztatowa (maksymalnie jedna klasa),
- praca indywidualna, grupowa, w parach,
- drama, zabawy, eksperymenty,
- zajęcia plastyczne (wykonywanie flipbooków),
- zajęcia odbywają się w zaciemnionej sali, z dostępem do ekranu, głośników i rzutnika.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- wcześniej przygotowana prezentacja ppt (zawierająca slajdy dotyczące: iluzji optycznych, budowy oka, budowy najprostszego aparatu) oraz film (do cz. IV),
- kartki „kółko i krzyżyk” (zalamowane, przygotowane dla każdego z uczestników),
- analogowy aparat fotograficzny, klisze fotograficzne,
- zabawki optyczne – zoetrop, taumatrop, praksinoskop (lub inne dostępne),
- kartoniki do flipbooków (24 kawałki grubszego papieru o rozmiarach 4 × 8, spięte ze sobą; mogą to być również podłużne, żółte „sklerotki”/„fiszki”),
- mazaki do malowania flipbooków,
- projektor,
- jeśli prowadzący decyduje się na wprowadzenie elementów aktorskich: fartuch lekarski, rękawiczki, stetoskop, model/ zabawka „plastikowe oko”.

Ramowy plan warsztatów:

I. Wprowadzenie/powitanie na sali operacyjnej/powidoki

Prowadzący wita uczniów pytaniem: *czy zdarzyło się Wam kiedyś przez chwilę spojrzeć na słońce, a potem mieć przed oczami czarną plamę? Czy wiecie, że to wrażenie ma związek z doświadczeniem kinowym, czyli sposobem, w jaki odbieramy film? Te zajęcia mają na celu zdradzenie Wam tajemnic związanych z recepcją (czyli odbiorem) różnych przekazów wizualnych.*

Prowadzący pracuje z prezentacją (slajd 2). Prosi uczestników, aby przez 30 sekund wpatrywali się w czarną kropkę na obrazku po lewej stronie (prowadzący na głos odlicza czas), po upływie wskazanego czasu prosi, aby uczniowie przenieśli swój wzrok na kropkę znajdującą się na rysunku po prawej stronie. Uczniowie patrzą i (jeśli ćwiczenie jest odpowiednio wykonywane) powinni dostrzec, że na białej kartce pojawiają się kwadraty o innych barwach, niż na obrazku po lewej stronie. Prowadzący kontynuuje: *Żeby wytłumaczyć to zjawisko, musimy zamienić to pomieszczenie w salę operacyjną (wkłada fartuch, zamienia się w chirurga). Szukam jednej osoby, którą nie boi się bólu (prowadzący mówi te słowa w taki sposób, aby uczestnicy mieli pewność, że żartuje). Ochotnik staje bokiem do uczestników (ale tak, by widzieć ekran z prezentacją), a prowadzący udaje, że rozcina skórę głowy, kości czaszki i wyjmuje oko (elementy pantomimy). W tym miejscu pokazuje slajd 3. ze schematem budowy oka (prowadzący, tłumacząc budowę oka, udaje, że cały czas trzyma oko wyjęte z głowy ochotnika w ręce).*

Czas: 7 minut.

II. Budowa oka

Żeby zrozumieć, jak powstają złudzenia, trzeba zobaczyć oko. Prowadzący pokazuje schemat, na którym wskazuje ważne z perspektywy zajęć elementy (slajd 3.). Oko można porównać do jaskini, do której prowadzi jedno małe wejście. Prowadzący przekazuje oko ochotnika do potrzymania któremuś z uczestników i mówi: Przez to wejście (żrenicę) wpada światło. Ponieważ jaskinia jest wewnątrz czarna, światło nie odbija się od ścian. Pada w jedno miejsce – siatkówkę. Żeby powstający tam obraz był ostry, w wejściu jaskini jest szkło powiększające – soczewka. Teraz sprawdzimy, czy to prawda, że tak właśnie zbudowane jest oko człowieka. Zanim jednak wykonam drugi eksperyment, muszę zakończyć operację. Proszę o oddanie oka (prowadzący wkłada oko na miejsce, składa czaszkę, zszywa skórę głowy i sprawdza ile palców widzi operowany; ochotnik wraca na miejsce).

Okno z soczewką i siatkówką przypomina aparat fotograficzny. Prowadzący wyjmuje rekwizyt – kompaktowy aparat analogowy, prezentuje slajd 4. i mówi: żeby pokazać jego budowę, można posłużyć się kompaktowym aparatem analogowym. Po otwarciu tylnej klapki – zobaczymy miejsce, gdzie znajdowała się taśma filmowa – to taka „siatkówka” aparatu. Właśnie tu powstaje obraz. Czarne pudełko z jednym otworem i soczewką z przodu. Kiedy naciągnę migawkę i zwolnię jej spust, przez moment przez obiektyw na taśmę światłoczułą wpadnie światło. Kiedyś w aparatach fotograficznych były klisze filmowe, na których powstawały zdjęcia (odbite obrazy). Dziś mamy matryce cyfrowe, ale schemat działania pozostał taki sam. Zauważcie, że i w przypadku budowy oka i budowy aparatu fotograficznego obraz jest obrócony do góry nogami. W przypadku naszych ciał – to mózg przekształca obraz tak, że widzimy go prawidłowo (czyli tak naprawdę widzenie jest związane głównie z działaniem mózgu ludzkiego).

Czas: 5 minut.

III. Plamka ślepa

Za 10 lat w marketcie z elektroniką będzie można kupić samobieżnego robota domowego, który będzie jeździł lub chodził. Niektóre z robotów będą wyglądem przypominać ludzi. I przyjdzie taki moment, że trzeba będzie rozpoznać kto jest robotem, a kto człowiekiem. Dziś do tego posłuży nam prosty test. W naszej jaskini na siatkówce jest jedno miejsce, w którym łączą się nerwy komórek. To plamka ślepa – roboty jej nie mają.

Prowadzący rozdaje kartki z krzyżykiem i kółkiem (w prezentacji slajd 5.), przekazuje instrukcję: proszę trzymać kartkę tak, by krzyżyk był po lewej stronie. Zastaniemy lewe oko. Przybliżamy kartkę na odległość 15–25 cm od oka. Patrzymy na krzyżyk. Powoli odsuwamy kartkę od twarzy, w pewnej odległości podczas oddalania zauważycie coś niezwykłego. Kółko znika z pola widzenia (na moment). Dzieje się tak dlatego, że obraz kółka znalazł się w miejscu na siatkówce, w którym znajduje się plamka ślepa, z której wychodzi nerw wzrokowy do mózgowia (plamka ślepa pozbawiona jest fotoreceptorów – czyli jest niewrażliwa na światło; potocznie można powiedzieć, że mamy w oczach taki fragment, który jest całkowicie ślepy). Teraz można zadać pytanie – czy to jest tak, że doświadczamy codziennie znikających fragmentów pola widzenia? Nie. Dzieje się tak dlatego, że mózg (a nie oko) zastępuje niewidoczny element obrazem z sąsiednich komórek. Nie odczuwamy, że nasz obraz świata jest „połatany”. To wszystko dzięki niezwyklej pracy naszego mózgu, który korzystając z „pamięci wzrokowej”, dopisuje sobie obrazy, których w rzeczywistości nie ma. I... wyobraźcie sobie, że w sumie z tej niezwyklej zdolności naszego mózgu korzystają filmowcy, ale o tym za chwilę...

Czas: 3 minuty.

IV. Mózgowy eksperyment

Uczniowie dobierają się w pary (muszą siedzieć obok siebie). Prowadzący włącza przygotowany film, sugeruje, aby uczniowie przez 20 sekund wpatrywali się w sam środek ekranu. Po upływie wskazanego czasu mówi, by uczniowie popatrzyli na twarz osoby z pary. Prosi uczniów o podzielenie się wrażeniami. Prowadzący tłumaczy zjawisko: *Wiele osób zauważyło, że przez kilka sekund twarz osoby z pary jakby falowała. Rozum nam podpowiada, że twarz falować nie może. Złudzenie powstało, ponieważ mózg przetwarza dla nas obraz z oka tak, byśmy mogli go rozumieć. Można powiedzieć, że widzimy nie to, co widzi oko, a to, co mózg robi z obrazem. W eksperymencie sprzed chwili mózg kompensował ruch. Gdy przesuwające się elementy szachownicy zastąpiliście twarzą osoby z pary, mózg przez sekundę, dwie nadal wykonywał pracę kompensacji, przetwarzając tym razem twarz sąsiada.*

Czas: 5 minut.

V. Zabawki optyczne (prekinematografia)

Prowadzący tłumaczy, że o ile podobne zjawiska nie mogły być wcześniej naukowo rozpoznane i wytłumaczone, o tyle od dawna ludzie tworzyli urządzenia, które miały wprowadzić w ruch nieruchome obrazy. Urządzenia te zwane były zabawkami optycznymi.

Prowadzący pokazuje uczestnikom zgromadzone zabawki optyczne (taumatrop, zoetrop, praksinoskop).

Czas: 10 minut.

VI. Flipbook

Czas połączyć wiedzę o działaniu zmysłu wzroku ze złudzeniem ruchu, doświadczanym podczas projekcji filmowej.

Prowadzący rozdaje kartoniki do flipbooków i dokładnie tłumaczy uczniom zadanie. Uczniowie mają położyć kartoniki tak, by połączona część była po lewej stronie. Poczynając od drugiej karteczki, na każdej kolejnej, w prawym rogu, malują postać tak, aby każda następna karteczka przedstawiała postać w innej fazie ruchu. Na flipbookach uczniowie mogą malować dowolną historię – ludzika wchodzącego po schodach, zachodzące słońce, rozkwitający kwiat – zgodnie z tym, co im podpowiada wyobraźnia. Ważne, aby pamiętać, że mają maksymalnie 24 karteczki, więc dobrze by było, aby fabuła „zamknęła” się w jednym flipbooku.

Po upływie wskazanego czasu (10 min), uczniowie prezentują swoje prace.

Prowadzący uświadamia uczestnikom, że w ten właśnie sposób stworzyli swój pierwszy film animowany metodą poklatkową.

Czas: 15 minut.

VII. Taśma filmowa

Uczniowie wykonali swoją „zabawkę optyczną” – teraz pora na prawdziwy film. Prowadzący rozdaje uczniom taśmę celuloidową (maksymalnie 7 klatek), pokazuje slajd 6., na którym przedstawiony jest projektor kinowy. Jeśli jest taka możliwość – pokazuje uczniom kinowy projektor analogowy. Tłumaczy (w uproszczeniu) mechanizm projekcji kinowej. Ważne, aby w tym momencie prowadzący skupiał się na najbardziej niezwykłej właściwości filmu (czyli fakcie, że jest on serią nieruchomych fotogramów/zdjęć, dających w trakcie projekcji/wyświetlania wrażenie/złudzenie ruchu) i poprowadził dzieci tak, aby same potrafiły stworzyć powyższą definicję filmu.

Istotne jest, aby prowadzący nadmieniał, że obecnie w kinie filmy nie są wyświetlane z projektorów analogowych, tylko z cyfrowych.

Czas: 5 minut.

VIII. Zakończenie pracy, pożegnanie uczestników

Prowadzący zbiera informacje, które zostały przekazane podczas zajęć. Odpowiada na pytania dzieci, a następnie żegna się z uczestnikami, dziękując za wspólny czas.

Czas: 5 minut.

Dodatkowe uwagi:

Zajęcia powinna prowadzić osoba, która ma zdolności aktorskie i wystarczającą wiedzę z zakresu fizyki (optyka) i biologii (anatomia człowieka); prowadzący powinien mieć wystarczającą wiedzę filmoznawczą.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator:

<https://michalpasterski.pl/2009/04/co-potrafi-twoja-plamka-slepa/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY>

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się uczestnik – dla ciekawskich:

<https://michalpasterski.pl/2009/04/co-potrafi-twoja-plamka-slepa/>

<http://www.topnaj.pl/13-najciekawszych-zludzen-optycznych/>

<https://www.youtube.com/watch?v=SxjPRIYojRg>

Tytuł warsztatów: Od filmu niemego do TikToka

Czas trwania: 60 minut +

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: poznanie sposobów wyrażania emocji i opowiadania historii w przekazie audiowizualnym

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- poznają, w jaki sposób można opowiedzieć historię za pomocą kamery, bez użycia słów,
- zapoznają się ze sztuką pantomimy,
- nabywają wiedzę dotyczącą kina niemego,
- mają możliwość rozpoznania i rozwinięcia talentów/umiejętności aktorskich,
- nabywają umiejętności współdziałania z innymi członkami grupy,
- nabywają umiejętności stworzenia własnego filmu.

Sposoby realizacji celów:

- zajęcia prowadzone dla grup, maksymalnie 30 osób,
- wykład aktywizujący,
- pantomima i elementy gry aktorskiej,
- praca grupowa,
- praca z tekstem kultury audiowizualnej,
- praca z aplikacjami mobilnymi (twórcze wykorzystanie).

Zasoby potrzebne do realizacji:

- filmy braci Lumière: *Wyjście robotników z fabryki*, *Wjazd pociągu na stację La Ciotat*, *Polany ogrodnik*,
- film *Charlie bokserem* (1915), wybrany fragment,
- smartfony/tablety z aplikacją Quik (maksymalnie 8, po jednym dla każdej z grup),
- filcowe meloniki lub cylindry, laseczki, inne kostiumy stylizowane na ubrania z początków XX wieku; białe bawełniane rękawiczki, czarna koszulka T-shirt lub czarna, bawełniana koszulka z długim rękawem,
- kartka papieru i długopis/mazak dla każdego uczestnika,
- projektor, ekran, nagłośnienie, laptop.

Ramowy plan warsztatów:

I. Wprowadzenie

Prowadzący wita uczestników i informuje, czym będą się zajmować podczas zajęć. Zadaje pytanie: *dla czego chodzą do kina?* Odpowiedzi mogą być różne („bo film jest reklamowany”, „żeby zobaczyć efekty specjalne”, „żeby zobaczyć ciekawą historię”, „żeby spotkać się ze znajomymi”, „dla rozrywki”).

Prowadzący zbiera wypowiedzi uczniów i kontynuuje: *Niewątpliwie, idąc do kina oczekujemy, że po tym, jak zgaśnie światło, będziemy uczestniczyć w historii, która zaangażuje nasze emocje. Jeżeli film nas nie zainteresuje, to ocenimy go jako nudny i stwierdzimy, że nie warto było siedzieć w kinie. Zatem ważna jest ciekawa historia...*

Prowadzący zachęca do opowiedzenia historii, ochotnik będzie miał 15 sekund. (druga wybrana osoba ma odmierzać czas). Jeśli będzie kilku ochotników, ćwiczenie można powtórzyć. Prowadzący pyta „widownię”, co ich najbardziej interesowało w tych wypowiedziach, czy były to emocje, które przeżywa opowiadający, niecodziennosc historii, niezwykli bohaterowie, sposób wypowiedzi; czy łatwo jest zainteresować kogoś swoją opowieścią?

II. Komiksowo – Mały Nemo

Prowadzący pokazuje slajd prezentujący jeden z pierwszych komiksów, jakie zostały wydrukowane i mówi: *Windsor McCoy napisał przygody Małego Nemo ponad 100 lat temu! Prześledźmy, co się dzieje w komiksie: Nemo odkrywa, że jest ogromny, wspina się po wieżowcach, uciekając przed królem Morfeuszem (Morfeusz to grecki bóg snu). Niezwykła sytuacja zostaje podsumowana ostatnią ramką komiksową, gdzie okazuje się, że to, co słyszy Nemo to wołanie jego mamy, a sam Nemo śnił o wspinaczce po wieżowcach). Zatem mamy ciekawą historię, opowiedzianą nie tylko słowem, ale i obrazem.*

III. Pantomima – kalambury

Spróbujmy teraz sprawdzić, czy ciekawą historię można opowiedzieć bez słów. Zabawmy się w kalambury. Prowadzący wybiera ochotnika, który uważa, że ma zdolności aktorskie (ochotnik wkłada białe rękawiczki i czarny T-shirt/koszulkę) i na ucho przekazuje mu treść historii, np.:

Jesteś łucznikiem polującym w lesie. Przedzieraś się przez krzaki z łukiem w rękach. Wreszcie coś widzisz na niebie. Celujesz. Strzelasz. Trafieś. Odkładasz łuk. Wyciągasz ręce po to, co spada. To coś leci i leci, i leci, i leci. Wreszcie łapiesz, to coś, plecami do widzów. Odwracasz się. Gryziesz. To jest jabłko. Gryziesz i masujesz brzuch – bo jabłko smaczne. Koniec.

Prowadzący rozpoczyna krótką dyskusję: *Co widzieliśmy? O czym to było? Czy możemy odczytać tę historię? Kto był jej bohaterem? Czy mieliśmy jakiś moment zaskoczenia?*

Jeśli mamy kilku ochotników, ćwiczenie powtarzamy (maksymalnie 3 razy). Celem rozmowy ma być wskazanie, co jest ważne w przekazywaniu historii bez słów. Na jakie elementy bezsłownej wypowiedzi należy zwrócić uwagę?

IV. Kino nieme – pierwsze projekcje

Prowadzący pokazuje przygotowane slajdy prezentacji, opowiadając historie związane z narodzinami kina: *pierwsze kamery, a równocześnie projektory filmowe zostały wynalezione ponad 120 lat temu. Mogły rejestrować tylko obraz. Tak było z urzędzeniem, którym nagrywano filmy, a potem pokazano je widzowi. Mówię o kinematografie. Pierwsza płatna projekcja odbyła się w 1895 roku. Prowadzący przedstawia slajd z kinematografem braci Lumière, zdjęcia braci Lumière, opowiada anegdoty związane z pierwszymi projekcjami, pokazuje wybrany film (*Wjazd pociągu na stację La Ciotat*, *Wyjście robotników z fabryki*, *Polany ogrodnik*), opowiada uczestnikom o zawodzie tapera oraz o pisaniu specjalnych partytur do filmu. Większe projekcje odbywały się z towarzyszeniem całej orkiestry [kolejne slajdy prezentacji], a „dialogi” oraz istotne informacje przekazywane były w formie plansz przerywających niejako projekcje.*

V. Zabawa w narratora

Prowadzący zaprasza do kolejnej zabawy: rozdaje uczniom kartki i mazaki. Mówi: zobaczmy trzyminutowy fragment filmu Roberta Wiene z 1920 roku (fragment powstał ze zmontowanych ujęć filmu). Kartkę proszę podzielić na cztery równe części. W każdej spróbujecie napisać to, co mogłoby się znaleźć na planszy w czasie projekcji filmowej. Na początku zobaczymy cały fragment, potem zaprezentuję film po raz drugi i w momencie pojawienia się plansz zatrzymam projekcję. To będzie czas na zapisanie waszego pomysłu. Oglądając film zwróćcie uwagę na postawę ciała i dłonie aktorów. Nie mogąc użyć słów, aktor posługiwał się dodatkowymi środkami wyrazu (gest dłoni i postawa ciała). Prowadzący pokazuje film w całości (połączony z prezentacją). Drugą projekcję zatrzymuje w momencie, kiedy pojawiają się plansze z cyframi (film jest bez dźwięku). Kiedy uczniowie zapiszą swoje pomysły, prowadzący po raz trzeci pokazuje film a ochotnicy czytają swoje pomysły na plansze. Podsumowanie ćwiczenia: Z realizacji ćwiczenia możemy wyciągnąć wniosek, że napisy mogą zmienić sens całego fragmentu filmu. I drugi wniosek, że w kinie niemych napisy były konieczne do tego, żeby zrozumieć, co się dzieje, jaki jest sens filmowej wypowiedzi.

VI. Nasza komedia slapstickowa

Prowadzący pokazuje uczestnikom fragment filmu *Charlie bokserem*. Po projekcji uczniowie dzielą się wrażeniami, prowadzący podsumowuje cechy komedii slapstickowej. Rozmawiają o tym, dlaczego komedie slapstickowe były tak bardzo popularne w epoce kina niemego (operowanie tylko gestem, mimiką, gagi). Prowadzący zaprasza uczniów do ostatniej zabawy. Uczestnicy otrzymują zadanie nakręcenia swojej komedii slapstickowej (niemiej, monochromatycznej), wykorzystując np. aplikację Quik w smartfonach/tabletach. Przed rozpoczęciem wykonywania polecenia, prowadzący prezentuje pokrótce działanie aplikacji, a następnie dzieli grupę na czteroosobowe zespoły. Na wykonanie zadania uczniowie mają 15 minut. Po upływie tego czasu przesyłają swoje filmy do komputera prowadzącego. Zakończeniem zajęć jest wspólne oglądanie nagranych filmików.

Zadanie dodatkowe dla zainteresowanych (poza warsztatami)

Wykonanie filmu stylizowanego na kino nieme i umieszczenie go w internecie za pomocą aplikacji TikTok.

Dodatkowe uwagi:

Zajęcia prowadzi osoba posiadająca zdolności aktorskie i wiedzę z zakresu sztuki filmowej; prowadzący potrafi obsługiwać aplikację mobilną Quik.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator:

<https://komiks.ovh/komiksowe-arcydzieto-o-malym-nemo/>

Inne źródła (materiały do prezentacji edukatora): <https://bibliolore.org/2013/03/06/random-film-accompaniment/>; <http://raggiano.com/sources6.shtml>; <https://thecinematicpackrat.wordpress.com/2015/04/25/the-lumieres-a-cafe-and-the-beginnings-of-movies/>; filmy braci Lumière i Roberta Wiene dostępne m.in. na kanale YouTube.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się uczestnik:

Aplikacje mobilne do tworzenia komiksów, np. Rage Comic Maker, Comic & Meme Creator, Aplikacje do tworzenia filmów np. Magisto, Quik.

Tytuł warsztatów: I kto to movie?

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: nabyć podstawowej wiedzy o roli dźwięku w filmie

Cele szczegółowe

Uczeń:

- poznaje role i funkcje muzyki w filmie,
- poznaje historię kina (zagadnienia związane z kinem niemyym i przełomem dźwiękowym),
- poznaje pracę związaną z dubbingiem; rozróżnia wersje filmu,
- rozumie i dostrzega różnice między filmem muzycznym a musicaliem,
- poznaje, w jaki sposób można kreatywnie spędzać czas,
- potrafi dokonać analizy dzieła filmowego,
- tworzy własny tekst audiowizualny.

Sposoby realizacji celów:

- grupa licząca maksymalnie 30 uczestników,
- sala z dostępem do ekranu, rzutnika, głośników,
- sala wyposażona w system do rejestracji dźwięków (tworzenia dubbingu) – komputer z odpowiednim oprogramowaniem, mikrofon,
- metody pracy: praca z tekstem kultury; analiza i interpretacja dzieła filmowego; zabawa kreatywna.

Zasoby potrzebne do realizacji:

Dzieła filmowe lub fragmenty filmów:

- wybrany krótkometrażowy film niemy lub fragment filmu niemego – propozycja: „scena zegarowa” z filmu *Jeszcze wyżej* (1923), reż. Fred C. Newmeyer, Sam Taylor;
- „scena na ringu” z filmu *Charlie bokserem* (1915) Charlesa Chaplina;
- wybrany fragment filmu *Śpiewak jazzbandu* (1927), reż. Alan Crosland;
- wybrane fragmenty filmów niemych;
- fragment filmu z przygotowanym zapisem ścieżki dialogowej (do pracy nad dubbingiem);
- piosenka z wybranego filmu/musicalu wytwórni Disneya (propozycja: *Hakuna matata* z filmu *Król lew*); wybrane utwory muzyczne (propozycja: 1. *Walc kwiatów* Piotra Czajkowskiego, 2. *Etiuda rewolucyjna* Fryderyka Chopina, 3. *The Host of Seraphim Dead Can Dance*);
- instrumenty muzyczne i „przeszkadzajki” – wuwuzele, bębny, trójki, dzwonki itp.;
- kamera filmowa (lub tablet) do rejestracji części zajęć.

Ramowy plan warsztatów:

I. Wprowadzenie – prowadzący wita uczniów i przedstawia tematykę zajęć. Próbuje rozpoznać, jaką wiedzę na temat dźwięku w filmie posiadają uczestnicy, czy zwracają uwagę na dźwięki w filmie, czy zdają sobie sprawę, jaką rolę pełni ścieżka muzyczna w filmie.

Czas: 5 minut.

II. Muzyka a emocje – praca z dziełem filmowym

Prowadzący zaprasza uczniów do zabawy. Zobaczą ten sam film niemy (około 2 minutowy, propozycja „scena zegarowa” z filmu *Jeszcze wyżej* z trzema różnymi podkładami muzycznymi (propozycje: 1. *Walc kwiatów* Piotra Czajkowskiego, 2. *Etiuda rewolucyjna* Fryderyka Chopina, 3. *The Host of Seraphim Dead Can Dance*). Po każdej z projekcji prowadzący pyta uczestników o wrażenia – czy przekaz/charakter filmu zmieniał się w zależności od podkładu muzycznego?

Prowadzący inspiruje do dalszych rozmów dotyczących roli muzyki w utworach filmowych.

Czas: 10 minut.

III. Historia filmu – kino nieme i przełom dźwiękowy – miniwykład aktywizujący oraz zabawa kreatywna

Prowadzący krótko wprowadza uczestników w zagadnienia związane z kinem niemyym. Pokazuje uczniom wybrane dzieła, opowiada o roli tapera, pozwala uczniom na analizę i interpretację gry aktorskiej, roli kostiumów i scenografii w kinie niemyym. W wybranym przez siebie momencie zaprasza uczestników do zabawy, której celem jest „udźwiękowanie” filmu niemego (propozycja: film *Charlie bokserem* – scena na ringu). W zależności od fabuły wybranego fragmentu, uczestnicy mają do dyspozycji instrumenty muzyczne typu „przeszkadzajki”, część z nich wykonuje odgłosy tłumu (widowni), część wciela się w postacie głównych bohaterów itd.

Projekcja filmu, wraz z procesem udźwiękowania, jest rejestrowana przez kamerę (kamerę należy postawić na wprost ekranu w taki sposób, aby ekran wypełniał cały kadr). Po nagraniu prowadzący przedstawia uczniom zapis ich pracy w formie projekcji powstałego filmu na szerokim ekranie.

Prowadzący prowadzi dyskusję w kierunku znaczenia przełomu dźwiękowego w kinie (w jakim kontekście się odbył, czym był poprzedzony, jakie były jego skutki) oraz przedstawia fragment pierwszego filmu dźwiękowego pt. *Śpiewak jazzbandu*.

Czas: 20 minut.

IV. Dubbing – praca w studio

Prowadzący prezentuje uczniom dwa fragmenty filmowe – jeden w wersji oryginalnej, drugi w polskiej wersji językowej (z dubbingiem). Rozmawia z uczniami o różnicach, wprowadza rozróżnienia dotyczące wersji językowych (film w wersji oryginalnej, z lektorem, z napisami, dubbing).

Wybiera ochotników, którzy będą mieli za zadanie stać się aktorami pracującymi przy dubbingu. Uczniowie wcielają się w role, nagrywają dźwięki (maksymalnie 2 minuty filmu). Po zmontowaniu dźwięku z filmem, prowadzący przedstawia wszystkim uczestnikom efekty pracy. Wspólnie rozmawiają o roli dubbingu w dziele filmowym.

Czas: 20 minut.

V. Musicale – zabawa kreatywna, praca z tekstem filmowym

Prowadzący rozpoczyna dyskusję o musicalach filmowych wytwórni Disney (wprowadza rozróżnienie między filmem muzycznym a musicalem). Prezentuje wybrany utwór z filmu Disneya (proponycja: *Hakuna matata* z dowolnej wersji filmu *Król Lew*), prowadzi rozmowę dotyczącą znaczenia utworów muzycznych w musicalach (utwór muzyczny jako nieodłączna część fabuły filmu).

VI. Podsumowanie

Prowadzący pyta uczniów o wrażenia, odpowiada na pytania, inspiruje do pogłębiania wiedzy.

Czas: 5 minut.

Zadanie dla chętnych (po zajęciach)

Wybierz dowolną piosenkę z musicalu wytwórni Disneya i wyszukaj w internecie podkład muzyczny (bez słów). Napisz inny tekst, a następnie spróbuj nagrać swoją wersję piosenki. Do zabawy możesz użyć aplikacji mobilnej Dubbing Video Voice.

Dodatkowe uwagi:

Prowadzący posiada wiedzę filmoznawczą dotyczącą historii kina, a także wiedzę z zakresu montażu.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator:

→ programy do montażu filmu z dźwiękiem,

→ http://www.resfactanova.pl/pliki/archiwum/numer_24/RFN15%20Maria%20Wilczek-Krupa.pdf

→ I. Sowińska, Przełom dźwiękowy, w: Historia kina, t. 2: Kino klasyczne, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2012.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się uczestnik:

<http://muzonetka.pl/muzyka-filmowa-historia/>

Aplikacje mobilne do tworzenia filmów: Quik, Magisto, Dubbing Video Voice.

Nazwa warsztatów: Mały operator/materia kina

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: poznanie historii mediów, umiejscowienie wynalazków w czasie

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- poznają historię mediów wizualnych,
- samodzielnie poszukują informacji w sieci w sposób twórczy,
- pracują z aplikacjami mobilnymi, wykorzystując je w celach naukowych,
- uczą się współpracować w grupie,
- wiedzą, że sukces grupy zależy od współpracy poszczególnych jej członków,
- tworzą swój własny przekaz audiowizualny za pomocą aplikacji mobilnej.

Sposoby realizacji celów:

- zajęcia odbywają się w grupie maksymalnie 30 osób,
- sala wyposażona w rzutnik, głośniki, ekran, tablicę lub flipchart,
- metody: praca w grupach, burza mózgów, mapa myśli, wykład aktywizujący, zabawa kreatywna,
- praca przy produkcji przekazu audiowizualnego, praca z aplikacjami mobilnymi.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- białe kartki formatu plakatu filmowego,
 - mazaki lub kredki pastelowe,
 - tablica lub flipchart,
 - plansza „Oś czasu – historia mediów wizualnych” (zob. „dodatkowe uwagi”),
 - „Media wizualne” – rozsypanka wyrazowa z nazwami wynalazków,
 - „Eksponaty” – przedmioty wymienione w rozsypance, obok nich cyfra (będąca jednocześnie cyfrą grupy) oraz kod QR (link do strony opisującej dany wynalazek).
- Proponowane wynalazki (daty do wpisania w oś czasu), nazwy do rozsypanki:
1. druk (ok. 1440),
 2. gazeta (ok. 1609),
 3. fotografia (1826),
 4. kinematograf – kino (1895),
 5. magnetowid – video (1965),
 6. komputer osobisty (1975),
 7. internet w Polsce (1990),
 8. DVD (1995).
- karta pracy „Historia mediów”,
 - laptop dla prowadzącego (z dostępem do internetu),
 - 8 tabletów wyposażonych w: dostęp do internetu, aplikację do odczytywania kodów QR, aplikację Quik.

Ramowy plan warsztatów

I. Wprowadzenie – burza mózgów/mapa myśli

Prowadzący wita uczniów i zaprasza do pierwszego ćwiczenia, którego celem jest zdefiniowanie pojęć: **media** i (przy okazji) **mass media**. Dzieli uczestników na czteroosobowe grupy, każdej z grup wręczając kartkę wielkości plakatu filmowego oraz mazaki lub kredki pastelowe. Uczestnicy mają za zadanie metodą **mapy myśli** zapisać wszystkie skojarzenia dotyczące pojęcia **media**. Na wykonanie zadania uczniowie mają 5 minut. Po upływie wskazanego czasu, prowadzący prosi liderów grup o przedstawienie efektów ich pracy. Ćwiczenie kończy się wygenerowaniem definicji pojęć: **media** i **mass media** (prowadzący zapisuje definicję na tablicy lub flipcharcie).

Czas: 10 minut.

II. Praca w grupach – historia mediów

Prowadzący dzieli uczestników na 8 grup.

Pierwsza część ćwiczenia:

Każda z grup otrzymuje planszę z osią czasu, na której naniesione są konkretne daty (patrz: „Zasoby potrzebne do realizacji”) oraz rozsypankę wyrazową z nazwami wynalazków. Zadaniem każdej z grup jest zapisanie na osi czasu przy dacie nazwy wynalazku.

Czas: 5 minut.

Druga część ćwiczenia:

Każda z grup otrzymuje **Kartę pracy ucznia** (z numerem grupy – od 1 do 8) oraz tablet. Z kartami i tabletami podchodzą do zgromadzonych „eksponatów” i odszukują przedmiot oznaczony „ich” cyfrą. Uczestnicy mają za zadanie znalezienie (za pomocą kodu QR) informacji dotyczącej wskazanego eksponatu. Korzystając z informacji z linku oraz innych wiadomości znalezionych w sieci, wypełniają **Kartę pracy ucznia** „Historia mediów”.

Czas: 15 min.

Trzecia część ćwiczenia:

Prowadzący zaprasza do dalszej części ćwiczenia – na podstawie zgromadzonych informacji, grupy mają za zadanie stworzenie krótkiego (maksymalnie dwuminutowego) filmu „reklamującego” dany wynalazek. Film mają nakręcić w aplikacji Quik.

Czas: 10 minut (w tym przesłanie filmów do komputera prowadzącego).

III. Podsumowanie – projekcja zrealizowanych filmów

Podsumowaniem zajęć jest projekcja 8 filmów stworzonych przez uczestników. Prowadzący, razem z członkami pozostałych grup, komentuje poszczególne filmy (koncentrując się nie na jakości materiału filmowego, a na sposobie prezentacji danego wynalazku i atrakcyjności poszczególnego medium).

W trakcie projekcji uczniowie weryfikują swoje plakaty z „osią czasu” – jeśli w pierwszej części zadania popełnili błąd – wklejają poszczególne nazwy wynalazków (z rozsypanki wyrazowej) nad konkretnymi datami (w ten sposób sami sprawdzają stan ich wcześniejszej wiedzy i dostrzegają swój postęp).

Prowadzący dziękując uczestnikom za pracę podkreśla, że zawartość merytoryczna całych zajęć jest przede wszystkim wynikiem ich pracy – poszukiwań, zaangażowania i chęci współpracy.

Czas: 20 minut.

Dodatkowe uwagi:

Przed zajęciami prowadzący przygotowuje QR kody – linki do stron internetowych z opisem przedmiotów, z którymi będą pracować dzieci.

Wskazówki do wykonania osi czasu: oś rozpoczyna data „ok. 40 tys. l. p.n.e.”, a nad nią opis „Malowidła jaskiniowe”; ostatnią datą na osi jest rok 2007 i opis „iPhone”.

Nazwa warsztatów: Dlaczego kinu potrzeba green screenu?

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: zdobycie wiedzy dotyczącej rodzajów i gatunków filmowych

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- poznają, czym są rodzaje filmowe, potrafią je rozróżnić,
- poznają, czym są gatunki filmowe, potrafią je rozróżnić,
- pracują z tekstem audiowizualnym – dokonują analizy i interpretacji dzieła filmowego,
- uczą się współdziałać z innymi członkami grupy,
- poznają, jak działa green screen i jak się tworzy teksty wizualne przy jego użyciu,
- zdobywają wiedzę poprzez działania twórcze i w formie kreatywnej zabawy.

Sposoby realizacji celów:

- zajęcia prowadzone w grupie maksymalnie 30 osób,
- wyciemniona sala z projektorem, rzutnikiem, głośnikami,
- sala wyposażona w green screen,
- metody pracy: miniwykład aktywizujący, praca w grupach z użyciem nowych technologii, mapa myśli, praca nad etudami aktorskimi,
- praca na planie filmowym z użyciem green screenu.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- 8 tabletów z dostępem do internetu, wyposażonych w aplikację czytnika kodów QR,
- karty pracy „gatunki filmowe” – każda z grup otrzymuje kartę dotyczącą innego gatunku (1. melodramat, 2. musical, 3. western, 4. horror, 5. science-fiction, 6. komedia, 7. kryminał, 8. fantasy), na każdej z kart znajduje się kod QR – link do filmu reprezentującego dany gatunek filmowy,
- green screen oraz przygotowanie techniczne – plansze ze scenografiami filmów: 1. science-fiction, 2. westernu, 3. fantasy, 4. kryminału, 5. horroru,
- kostiumy i rekwizyty charakterystyczne dla powyższych gatunków.

Ramowy plan warsztatu:

I. Wprowadzenie do warsztatu

Prowadzący sprawdza, jaką wiedzę na temat rodzajów i gatunków filmowych posiadają uczniowie, wyjaśnia, na czym będą polegały zajęcia.

Czas: 3 minut.

II. Miniwykład aktywizujący

Wprowadzenie uczniów w zagadnienia teoretyczne związane z rodzajami filmowymi (film animowany, dokumentalny, żywego planu/aktorski/fabularny), podanie przykładów reprezentujących poszczególne rodzaje.

Czas: 5 minut.

III. Praca w grupach z wykorzystaniem tabletów, kodów QR oraz mapą myśli

Prowadzący dzieli uczniów na 8 grup (około 4 osoby w grupie). Każda z grup otrzymuje tablet z dostępem do internetu, karty pracy, plakat kinowy oraz mazaki.

Zadaniem każdej z grup jest: wyszukać za pomocą kodu QR fragment filmu oraz wypełnić kartę pracy (pytania dotyczą: charakterystyki głównego bohatera, miejsca, w którym toczy się akcja, zarysu fabuły, scenografii itp.).

Po wypełnieniu kart pracy uczniowie mają za zadanie stworzenie plakatu „reklamującego” dany gatunek filmowy. Plakat ma być stworzony w formie *mapy myśli* (prowadzący wcześniej objaśnia uczniom tę metodę, jeśli jej nie znają).

Po upływie wskazanego przez prowadzącego czasu (20 minut), każda z grup prezentuje swoje prace (90 sekund na każdą grupę).

IV. Praca z green screenem

Prowadzący dzieli uczniów na 5 grup, nadając im nazwy: 1. science-fiction, 2. western, 3. fantasy, 4. film kryminalny (sensacyjny), 5. horror. Uczniowie mają za zadanie znalezienie kostiumów i rekwizytów charakterystycznych dla tych gatunków, przebranie się i wymyślenie krótkiej etudy, charakterystycznej dla fabuły filmów reprezentujących dany gatunek. Prowadzący zaprasza poszczególne grupy na plan filmowy. Dostosowując odpowiednie plansze, nagrywa (wraz z uczniami) około minutowe filmy. Po nakręceniu następuje prezentacja filmów na szerokim ekranie jako podsumowanie zajęć.

Po zajęciach – zadanie dla chętnych: Korzystając z aplikacji Quik lub Magisto wykonaj trzyminutowy film w dowolnie wybranym gatunku filmowym.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator:

- przed zajęciami prowadzący przygotowuje karty pracy z wygenerowanymi kodami QR, będącymi odnośnikami do stron z dziełami filmowymi – sposoby na wygenerowanie kodów QR dostępne są w tutorialach zamieszczonych na YouTube;
- metoda tworzenia mapy myśli <https://www.youtube.com/watch?v=8BgkWIeX-M>
- narzędzia niezbędne do pracy w systemie „green screen”.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się uczestnik:

- aplikacje do tworzenia filmów: Quik lub Magisto

Karta pracy

Miejsce na kod QR

Za pomocą kodu QR odnajdźcie stronę internetową, na której znajdziecie fragment filmu. Na podstawie fragmentu oraz wiedzy, którą już posiadacie oraz tej, którą możecie odnaleźć w sieci, wypełnijcie poniższą tabelkę.

Opisywany gatunek filmowy:

Kto jest głównym bohaterem?

Jakie są jego cechy charakterystyczne?

Na czym polega fabuła? O czym film opowiada?

Gdzie toczy się akcja filmu?

Jakie kostiumy i rekwizyty są charakterystyczne dla tego filmu?

Nazwa warsztatów: Adaptacja – błahostka!

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie kl. 4-6

Cel główny: nabycie wiedzy na temat języka filmu i sposobów adaptacji dzieła literackiego

Cele szczegółowe

Uczeń:

- potrafi analizować teksty kultury (dziedziny: malarstwo, rzeźba, film),
- potrafi świadomie zinterpretować tekst kultury,
- rozumie, dlaczego różne dziedziny sztuki potrzebują odmiennych środków przekazu,
- poznaje podstawowe elementy języka filmu,
- rozumie, że każde dzieło sztuki jest autorską wypowiedzią jego twórcy,
- potrafi kreatywnie korzystać z aplikacji mobilnych,
- potrafi współdziałać z innymi członkami grupy.

Sposoby realizacji celów:

- zajęcia dla grupy maksymalnie 30 osób,
- praca z aplikacjami mobilnymi i nowymi technologiami,
- zajęcia prowadzone w sali wyposażonej w rzutnik, ekran, głośniki, z możliwością całkowitego wyciemnienia.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- wcześniej przygotowana prezentacja ppt,
- do wykonania adaptacji Akademii Pana Kleksa: smartfony lub tablety, wyposażone w aparat telefoniczny i aplikację Quik lub Magisto z dostępem do internetu, przygotowane tak, aby mogły połączyć się z komputerem osoby prowadzącej,
- kartki A4 lub A3 (do stworzenia storyboardów), mazaki,
- 6 kompletów kostiumów dla: Pana Kleksa (peruka, piegi, okulary, marynarka), Andersena (kapelusze, okulary, wąsy, białe rękawiczki), Dziewczynki z zapalkami (chusta na głowę, zapalki),
- film Akademia Pana Kleksa, reż. Krzysztof Gradowski, Polska [1983]. – 0:29:57-0:31:54.

Ramowy plan warsztatu

I. Wprowadzenie

Prowadzący wita uczniów, wprowadza do tematu zajęć, pokazując pierwsze zdjęcie (slajd 1.). Pyta uczniów, co na nim widzą? Po odpowiedziach uczniów pokazuje drugie zdjęcie zamieszczone na tym slajdzie. Oba zdjęcia przedstawiają ten sam strych – przed i po remoncie. Prowadzący prosi uczniów, aby na tym przykładzie zdefiniowali, co oznacza słowo **adaptacja**: Kiedy adaptacja jest nam potrzebna? Kiedy, w jakich kontekstach słyszeliście te słowo? Czy pamiętacie, jak z trzeciej klasy przeszliście do czwartej? Czy wtedy też słyszeliście, że macie się zaadaptować do nowych warunków? Co takiego musieliście zrobić? Musieliście się **przystosować** – dostosować do nowych warunków, trochę zmienić itd. (w trakcie rozważań nad definicją prezentuje slajd 3. – znaczenie łacińskiego słowa adaptatio).
Czas: 3 minuty.

II. Adaptacja w różnych dziedzinach sztuki

W świecie sztuki także mamy do czynienia z adaptacją, czyli przetworzeniem/przekształceniem jakiegoś dzieła/utworu tak, by mogło występować w innej postaci.
Trudne? No to skorzystajmy z konkretnego przykładu. Często adaptowanym tekstem literackim jest jedna z najstarszych ksiąg na świecie, czyli Pismo Święte. Weźmy dla przykładu jeden z najbardziej znanych fragmentów Biblii – narodziny Jezusa Chrystusa.
Ważne, aby w tym miejscu prowadzący powiedział, że będziemy analizować fragment tekstu Pisma Świętego jako **tekstu kultury** – niezależnie, czy jesteśmy osobami wierzącymi, czy niewierzącymi, podejźmy do tego tekstu w sposób naukowy. Prowadzący pokazuje slajdy z tekstem fragmentu Ewangelii wg św. Łukasza, czyta go na głos, aby mieć pewność, że uczestnicy znają treść oryginału literackiego. Następnie pokazuje kolejne slajdy – adaptacje malarskie, rzeźbiarskie, teatralne i filmowe. Razem z uczestnikami zastanawia się, czy są to adaptacje wierne oryginałowi, jakie elementy pochodzą z pierwowzoru, co zostało dodane/zmienione przez autorów. Ta część zajęć to **analiza tekstu kultury** pod kątem zgodności z tekstem oryginalnym.
Dalsza część rozmowy przebiega w kierunku adaptacji dzieła literackiego na spektakl teatralny i dzieło filmowe. Prowadzący pyta: Jak myślicie, z jakimi problemami spotykają się twórcy, chcąc zrobić adaptację teatralną lub filmową?
Czas: 7 minut.

III. Język filmu

Podstawowa trudność w adaptacji polega na tym, że każda dziedzina sztuki posiada swój własny **język**, czyli sposób, w jaki (autor) komunikuje się z publicznością/widzami/słuchaczami. Oprócz tego, że chcemy nakręcić film w danym języku (np. polskim), musimy operować pewnymi **środkami wyrazu**, charakterystycznymi dla filmu. O tym będziemy teraz rozmawiać, zapraszam Was do krótkiego ćwiczenia.
Prowadzący dzieli grupę na 7 zespołów. W każdym z zespołów musi być jeden smartfon lub tablet. Każda z grup ma wykonać jedno zdjęcie.
Grupa 1. Zróbcie zdjęcie, na którym będzie widać całą (lub prawie całą) Waszą pracę. Nie przeszkadzajcie innym grupom w pracy – po prostu zarejestrujcie ich działania.
Grupa 2. Rozejrzyjcie się wokół i znajdźcie w grupie osobę, która Waszym zdaniem najciekawiej dzisiaj jest ubrana. Zróbcie jej zdjęcie tak, aby pokazać wszystkie elementy jej stylizacji.
Grupa 3. Zróbcie zdjęcie przedstawiające dwie rozmawiające osoby.
Grupa 4. Zróbcie zdjęcie przedstawiające dwie przytulające się osoby.
Grupa 5. Zróbcie zdjęcie przedstawiające zamyśloną osobę.
Grupa 6. Zróbcie zdjęcie przedstawiające płaczącą osobę.
Grupa 7. Zróbcie zdjęcie przedstawiające osobę z niebieskimi oczami.

Na wykonanie zadania grupy mają 7 minut. W tym czasie powinni również przesłać zdjęcie do prowadzącego, który wcześniej ustala metodę przesłania.

Prowadzący po kolei demonstruje zdjęcia. Rozmawiają o każdym z nich ze szczególnym zwróceniem uwagi na sposób doboru odległości aparatu od filmowanej osoby. Ćwiczenie ma na celu uświadomienie uczestników, czym są **plany filmowe** i jaką funkcję w dziele filmowym pełnią. Zadania zostały grupom dobrane tak, aby móc rozmawiać o: grupa 1. – planie ogólnym, grupa 2. – planie pełnym, 3. – amerykańskim, 4. – średnim, 5. – półzbliżeniu, 6. – zbliżeniu, 7. – detalu.

Uwaga! Ćwiczenie nie ma na celu wytknięcie błędów uczestnikom, a ukazania, że świadomość istnienia planów filmowych i sposobów ich dobierania **pomaga** nam w tworzeniu lepszych zdjęć i ujęć. Warto uczniom „sprzedawać” ciekawostki – że np. w planie amerykańskim wygląda się atrakcyjniej niż w planie pełnym. To ich jeszcze bardziej zachęci do świadomego korzystania z pozyskanej wiedzy.

W tej części zajęć edukator wprowadza również pojęcia: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż. Może to robić w formie opowieści: *Kadr – to pojedyncza „literka” w filmie, ujęcie – słowo, scena – zdanie, sekwencja – opis konkretnego wydarzenia.*
Czas: 15 minut.

IV. Filmowa adaptacja dzieła literackiego

Skoro znamy już język, jakim posługuje się kino, spróbujemy zacząć się tym językiem posługiwać, dokonując adaptacji, czyli **przeniesienia na ekran dzieła literackiego**. Spróbujemy zmierzyć się ze znaną Wam lekturą – Akademią Pana Kleksa. Prowadzący dzieli grupę na kilka pięcioosobowych zespołów. Każdy z zespołów otrzymuje tekst z fragmentem Akademii Pana Kleksa oraz tablet/smartfon.

Zespoły mają za zadanie nakręcić film będący adaptacją tekstu. Prowadzący dokładnie instruuje uczniów, w jaki sposób mają to zrobić:

1. rozpisanie ujęć w postaci storyboardu – rozrysowanie poszczególnych ujęć ze wskazaniem na występujące w nich plany filmowe; wpisanie w „chmurkach” dialogów;
2. casting – przydzielenie ról;
3. rejestracja obrazu;
4. montaż w aplikacji.

Czas na wykonanie zadania (wraz z wysłaniem filmu do komputera prowadzącego): 25 min.

Po upływie wskazanego czasu prowadzący prezentuje wszystkie filmiki, razem z uczniami komentując użyte w nich środki. Na koniec pokazuje fragment filmu w reż. Krzysztofa Gradowskiego. Rozmawiają i wyciągają wnioski dotyczące zaprezentowanych dzieł.

Czas: 7 minut.

Podsumowanie

Prowadzący zbiera swobodne wypowiedzi uczniów. Pyta, czy proces adaptacji dzieła literackiego wydaje się im trudny czy łatwy.

Dodatkowe uwagi:

Prowadzący zajęcia musi zapoznać się z aplikacją Quik lub Magisto.

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator:

<https://culture.pl/pl/artykul/boze-narodzenie-w-sztuce>

<http://edukacjafilmowa.pl/elementarz-mlodego-kinomana/jezyk-filmu/>

Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się uczestnik:

<http://edukacjafilmowa.pl/elementarz-mlodego-kinomana/jezyk-filmu/>

Załącznik:

Jan Brzechwa, Akademia Pana Kleksa (fragment)

(...) Pewnego dnia, gdy panu Kleksowi zabrakło zapatek, zawołał mnie do siebie, dał mi złoty klucz na złotym kółku i powiedział:

– Mój Adasiu, skoczysz do bajki pana Andersena o dziewczynce z zapałkami, powołasz się na mnie i poprosisz o pudełko zapatek.

Ogromnie uradowany poleciałem do parku i nie wiedząc zupełnie, w jaki sposób, trafiłem od razu do właściwej furtki.

Za chwilę już znalazłem się po drugiej stronie. Oczom moim ukazała się ulica jakiegoś nie znanego miasta, po której snuło się mnóstwo ludzi. I nawet padał śnieg, chociaż po naszej stronie było w tym czasie lato. Wszyscy przechodnie trzęśli się z zimna, którego ja wcale nie odczuwałem, i nie spadł na mnie ani jeden płatek śniegu. Kiedy tak stałem zdziwiony, zbliżył się do mnie jakiś starszy siwy pan, pogłaskał mnie po głowie i rzekł z uśmiechem:

– Nie poznajesz mnie? Nazywam się Andersen. Dziwi cię, że tutaj pada śnieg i mamy zimę, podczas gdy u was jest czerwiec i dojrzewają czereśnie. Prawda? Ale przecież musisz, chłopcze, zrozumieć, że ty jesteś z zupełnie innej bajki. Po co tutaj przyszedłeś?

– Przyszedłem, proszę pana, po zapałki. Pan Kleks mnie przysłał.

– Ach, to ty jesteś od pana Kleksa! – ucieszył się pan Andersen. – Bardzo lubię tego dziwaka. Zaraz dostaniesz pudełko zapatek.

Po tych słowach pan Andersen klasnął w dłonie i po chwili zza rogu ukazała się mała zziębnięta dziewczynka z zapałkami. Pan Andersen wziął od niej jedno pudełko i podał mi je mówiąc:

– Masz, zanieś to panu Kleksowi. I przestań płakać. Nie lituj się nad tą dziewczynką. Jest ona biedna i zziębnięta, ale tylko na niby. Przecież to bajka. Wszystko tu jest zmyślane i nieprawdziwe.

Dziewczynka uśmiechnęła się do mnie, skinęła mi ręką na pożegnanie, a pan Andersen odprowadził mnie z powrotem do furtki. (...)