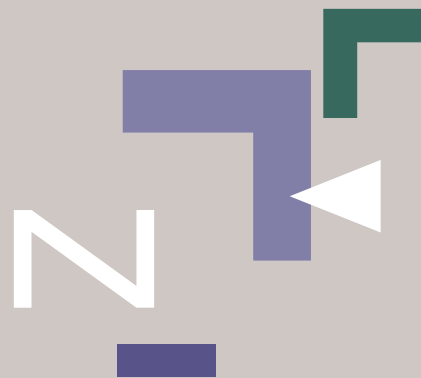


Scenariusze szkoła średnia



Propozycje tematyczne dla uczniów szkół średnich oprac. dr Joanna Rzońca

1) Ekran – nasze okno na świat?

Od cieni rzucanych przy ognisku na ścianę jaskini do smartfonów – czyli zajęcia o tym, jak człowiek transponował swoje pomysły i komunikaty na język wizualny. Przy okazji można zastanowić się, czy ekrany (jakąkolwiek postać przybierają) są czymś, co pozwala ludziom lepiej zobaczyć świat, czy też są czymś, co nam ten świat przesłania? Zajęcia ze szczyptą filozofii w tle.

2) Storytelling

Warsztaty w dwóch częściach – storytelling w opowiadaniu filmowym i w kulturze popularnej. Storytelling istniał „od zawsze”, ale storytellingowe zasady zostały opracowane w XX wieku. Jaką rolę odegrał on w dziejach filmu? O czym przy tworzeniu wciągającej opowieści powinien pamiętać każdy scenarzysta? Dlaczego większość ludzi interesują aplikacje i gry, które oparte są na narracji? Czemu lepiej pamiętamy reklamy, które opowiadają historie? Może w (prawie) każdym z nas drzemie bohater, który chce się wybrać w swoją podróż...

3) Fotografia – medium pełne duchów

Zajęcia o fotografii z antropologicznym zacięciem: opowieść o percepcyjnym zamieszaniu, jakie przyniosły człowiekowi zdjęcia. Bo fotografia to medium paradoksów! Trudno w to uwierzyć? A jednak – dla jednych fotografia niesie ze sobą obietnicę nieśmiertelności, a dla innych... śmierć. Dlaczego fotografię pokochali historycy i etnografowie? Komu fotografia „kradła duszę”? Czy fotografia cierpi na „kompleks mumii”? Czym są fotograficzne portrety żałobne? Czy fotografia przywołuje duchy? Czy zdjęcia są wehikułem czasu?

4) Edison vs. bracia Lumière

Podanie właściwej daty narodzin filmu i kina może okazać się problematyczne. Wszystko zależy od tego, w której części świata przyszło nam żyć. A zawężając – po której stronie Oceanu Atlantyckiego. Amerykanie i Europejczycy mają swoje koncepcje na temat filmowych początków. Warto się im przyjrzeć. Ale może z przyzwyczajeniem oka? Jak zakończy się starcie pionierów filmu przeprowadzone przez dwa sztaby reprezentujące ich interesy? Jak atrakcyjnie przedstawić odbiorcom dwie różne wizje kina? Zajęcia w formie warsztatów polegające na przygotowaniu kampanii i przeprowadzeniu minidebaty przez sztaby Thomasa Edisona i braci Lumière.

5) Redakcja telewizji szkolnej

Szkolne media? Pod tym hasłem najczęściej kryje się czasopismo uczniowskie, radiowęzeł, facebookowa tablica ogłoszeń... A gdyby tak stworzyć telewizję prowadzoną przez uczniów? Ale jak to? Nie mamy sprzętu, nie mamy dostępu do nadajników telewizyjnych! Ale są przecież smartfony i YouTube! Zajęcia dające garść inspiracji uczniom chcącym rozpocząć przygodę w redakcji szkolnej telewizji.

6) Youtuberzy

Serwis YouTube był jednym z tych, które przyczyniły się do przejścia w nową erę w krótkich dziejach internetu. A przełom polegał na tym, że dzięki takim serwisom użytkownicy mogą sami generować treści wypełniając-

ce sieć. Nie trzeba być informatykiem, by mieć kanał na YouTube. Nie trzeba mieć komputera, by wrzucać na YT swoje filmiki. Czasami nie trzeba mieć nawet nic ważnego albo ciekawego do pokazania/powiedzenia, by mieć tysiące followersów. A co trzeba mieć? Telefon. I pomysł. Naprawdę znaną i rozpoznawalną osobą może być teraz każdy, kto tego chce. To dobrze, czy źle?

Scenariusze:

Nazwa warsztatu: Ekrany – nasze okno na świat

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:

kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia i analizowania zjawisk związanych ze sposobami funkcjonowania społeczeństw w różnych kulturach i epokach – z naciskiem na czasy współczesne; wspieranie wśród uczniów postaw świadomego korzystania z przekazów medialnych; kształtowanie umiejętności dyskusji i wyrażania publicznie własnych opinii oraz spostrzeżeń

Cele szczegółowe

Uczestnicy po zajęciach:

- wymieniając kilka znaczeń słowa „ekran” i potrafiąc podać różne formy jakie może przyjąć to „zjawisko”,
- wskazując społeczne i kulturowe konsekwencje posługiwania się przez ludzi różnego typu ekranami,
- są świadomi wpływu różnych technologii obrazowania rzeczywistości na funkcjonowanie człowieka w przestrzeni społecznej i prywatnej, a także w przestrzeni sztuki, nauki, przemysłu, techniki,
- analizują i interpretują związki między materialnym aspektem danej formy ekranu a treściami, które są za jego pomocą przekazywane,
- swoje opinie, przemyślenia i spostrzeżenia przekazują innym poprzez wybraną przez siebie formę komunikacyjną: w dyskusji, pisemnie lub graficznie.

Sposoby realizacji celów:

- metody: burza mózgów, wykład wspierany prezentacją multimedialną, pogadanka heurystyczna, praca w grupach/praca indywidualna,
- tworzenie mapy myśli,
- kreatywna praca ze słowem oraz ze słowem i obrazem,
- zajęcia prowadzone w pomieszczeniu.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- tablica lub flipchart,
- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- kartki i przybory do pisania/rysowania dla uczestników,
- karteczki samoprzylepne,
- duża płachta papieru.

Ramowy plan warsztatów:

I. Na początku zajęć prowadzący organizuje burzę mózgów związaną ze słowem „ekran”: zapisuje wyraz na tablicy/flipcharcie i prosi zebranych o wszystkie skojarzenia, jakie przychodzą im do głowy w związku z tym pojęciem; odpowiedzi uczestników są notowane na tablicy – edukator będzie się później do nich odnosił. Jeśli potrzebna jest aktywizacja uczniów, prowadzący zadaje wspierające pytania (dotyczące fizycznych cech ekranu, miejsc i urządzeń, w których można się spotkać z ekranem itp.). Swoje skojarzenia uczestnicy mogą też zapisywać na karteczkach samoprzylepnych, które można umieścić wokół słowa „ekran”.

II. Po krótkiej analizie zebranego materiału każdy z uczestników (lub każda grupa – jeśli będą woleli pracować w grupach) przygotowuje własną definicję pojęcia „ekran”. Prowadzący zachęca, by były to definicje niekonwencjonalne, choć merytoryczne: uczestnicy mogą je przygotować w sposób obrazowy lub słowno-obrazowy (wspierając się np. ideą myślenia wizualnego), mogą też ułożyć definicje w formie rymowanek albo wykorzystać jeszcze inne pomysły. Pod koniec tej części zajęć uczestnicy prezentują swoje prace pozostałym osobom.

III. Następnie nauczyciel przedstawia w prezentacji różnorodne formy funkcjonowania „ekranu” w różnych epokach i kulturach. Ważne, aby prezentacja była dość krótka i jedynie sygnalizowała zjawiska/problemy, stanowiąc punkt odniesienia dla przyszłych rozważań uczestników.

Propozycje zagadnień do przedstawienia uczestnikom (prowadzący mówi o przynajmniej 5 zjawiskach):

- opowieści snute za pomocą cieni rzucanych przy ogniskach na ściany jaskiń (można tu nawiązać też do koncepcji jaskini Platona),
- teatr starożytnego Egiptu (aktorów od widowni oddzielała rozpostarta płachta materiału, podświetlana od tyłu, stanowiąca właśnie swoisty ekran),
- azjatyckie teatry cieni (jawański, chiński),
- *laterna magica*/latarnia magiczna jako prababca projektorów i rzutników (można wspomnieć tu np. o popularnym w okresie PRL-u projektorze „Ania”),
- kamishibai – japoński „papierowy teatr” i rola butai (parawanu-ekranu) w budowaniu opowieści,
- kino,
- telewizja i telewizor,
- komputer i ekran monitora,
- tablety i smartfony,
- telebimy i jumbotrony,
- monitoring publiczny i telewizja przemysłowa.

IV. Po zaprezentowaniu wybranych informacji prowadzący inicjuje dyskusję związaną z rolą jaką pełnił i pełni ekran. Ważne, by uczestnicy mogli w tej części zajęć podzielić się swoimi przemyśleniami i skonfrontować je ze spostrzeżeniami innych osób. Prowadzący, moderując dyskusję, może posłużyć się poniższymi pytaniami:

- Czy ekran (przybierający różne formy, które uczestnicy poznali na zajęciach) można nazwać „oknem na świat”?
- Na ile ekran pozwala lepiej „zobaczyć” otaczającą rzeczywistość? Czego dzięki niemu możemy się dowiedzieć o świecie?
- Czy ekran jest/bywa zniekształceniem rzeczywistości? Czy filtruje nam informacje o świecie, wybierając tylko niektóre?
- Na ile ekrany przesłaniają nam „prawdziwy świat” i „prawdziwe życie”, pokazując ułudę i iluzję?
- Czy można sobie wyobrazić nasze życie bez ekranów? Czy potrafilibyśmy bez nich funkcjonować?

V. W części podsumowującej nauczyciel prosi uczniów o wspólne stworzenie mapy myśli porządkującej informacje i przemyślenia dotyczące pojęcia „ekran”. Można wykorzystać w tym celu zapisane na tablicy/flipcharcie słowo, od którego promieniście rozchodzić się będą „ścieżki myśli” związane z następującymi kwestiami:

- fizyczne właściwości ekranu,
- ekran w różnych czasach i kulturach,
- funkcje ekranu w życiu człowieka,
- dodatkowe konteksty i znaczenia pojęcia „ekran” (np. ekran jako metafora).

VI. Zwieńczeniem zajęć jest zaprezentowanie ukończonej mapy myśli w centralnym miejscu sali.

Dodatkowe uwagi:

Sposób realizacji punktu trzeciego jest elastyczny – prowadzący sam podejmuje decyzję, w jakiej postaci najwygodniej będzie mu zaprezentować uczestnikom informacje. Może przygotować tradycyjną prezentację składającą się z kilku slajdów dotyczących wybranych przez siebie zagadnień lub też zdecydować się na mniej konwencjonalną formę – np. dyscyplinującą prelegenta Pecha Kuchę (6'40"). Ze względu na ograniczony czas trwania zajęć musi też dokonać selekcji omawianych problemów.

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

D. Lemish, *Kultura ekranu a dzieciństwo*: <https://www.mocak.pl/dafna-lemish-kultura-ekranu-a-dziecinstwo>

Efekt ekranu: http://www.nina.gov.pl/media/754355/praca-zbiorowa-efekt_ekranu.pdf

Strona czasopisma „Ekran”: <http://ekrany.org.pl>

Nazwa warsztatu: Storytelling w opowiadaniu filmowym

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:

kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia i analizowania zjawisk związanych ze sposobami funkcjonowania społeczeństw w różnych kulturach i epokach – z naciskiem na czasy współczesne; motywowanie uczniów do tworzenia własnych wartościowych materiałów, uświadomienie im ekspresywnej funkcji mediów jako przestrzeni umożliwiających wyrażanie swoich opinii, postaw wobec świata oraz realizację potrzeb twórczych

Cele szczegółowe

Uczeń:

- zna pojęcie „storytelling”, potrafi je wyjaśnić i wymienić elementy budujące każdą historię,
- rozumie, że strategie storytellingowe wykorzystywane są obecnie w przekazach medialnych i w strategiach biznesowych,
- wie, jaką rolę storytelling odegrał w dziejach filmu i o jakich jego elementach powinien pamiętać każdy scenarzysta,
- zna nazwiska Josepha Campbella i Christophera Voglera,
- z wykorzystaniem elementów storytellingu potrafi stworzyć schemat prostej opowieści, która może posłużyć za kanwę scenariusza filmowego – schemat ten potrafi zwiualizować za pomocą prostych ikon.

Sposoby realizacji celów:

- wykład wspierany prezentacją,
- pogadanka heurystyczna,
- burza mózgów,
- praca w grupach,
- wykorzystanie metody myślenia wizualnego,
- zajęcia prowadzone w pomieszczeniu.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- tablica lub flipchart oraz przybory do pisania i rysowania,
- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- kartki z bloku technicznego lub kartoniki.

Ramowy plan warsztatów:

I. Prowadzący prosi uczestników, by wymienili tytuły filmów i książek, które szczególnie lubią. Pyta również, czy zapadła im w pamięć jakaś reklama lub kampania medialna, na którą zwrócili szczególną uwagę. Prosi uczestników, by powiedzieli, co ich w tych przekazach (filmach, książkach, reklamach itp.) poruszyło – inicjuje w ten sposób krótką pogadankę na temat tego, jak ważne dla człowieka od zarania dziejów były opowieści – zwraca uwagę na to, że tworzenie i opowiadanie historii jest charakterystyczne dla ludzi żyjących w każdej kulturze i w każdym czasie.

II. Teraz uwaga uczestników skupia się wokół pojęcia „storytelling”. Prowadzący zaznacza, że człowiek snuł opowieści od tysięcy lat, jednak uniwersalny charakter tego zjawiska i zasady zostały naukowo opisane dopiero w XX wieku. A dziś są wykorzystywane nie tylko w działalności artystycznej, ale również w biznesie.

III. Następnie prowadzący pokazuje uczniom krótką prezentację zawierającą informacje o następujących zagadnieniach:

- Joseph Campbell i jego *Bohater o tysiącu twarzy*,
- Campbellowski monomit: bohater, rozdzielenie, konflikt, wróg (*nemesis*), podróż bohatera, mentor, próba, konfrontacja z *nemesis* (kulminacja), tryumf lub upadek bohatera,
- Christopher Vogler i jego podręcznik dla scenopisarzy *Podróż autora*,
- praktyczne wykorzystanie wskazówek z *Podróży autora* w filmach Disneya (np. *Król lew*), *Gwiezdnych wojnach*, *Matrixie*.

IV. Po prezentacji uczestnicy zostają podzieleni na 3 lub 4 grupy (w zależności od ich liczby). Zadaniem każdej grupy będzie stworzenie kart narracyjnych wykorzystujących elementy storytellingu i schemat Campbellowskiego monomitu, które razem stworzą spójną opowieść. Do przygotowania kart narracyjnych uczestnicy wykorzystują metodę myślenia wizualnego. Każda grupa prezentuje swoją opowieść przed pozostałymi uczestnikami. Przedstawia najpierw szkielet historii, a później proponuje, jak tę pracę można wykorzystać do stworzenia:

- filmu,
- reklamy,
- gry komputerowej.

V. Prowadzący podsumowuje zajęcia zachęcając uczestników do wykorzystania stworzonych schematów do realizacji większego projektu w przyszłości (np. nakręcenia filmu uczniowskiego).

Dodatkowe uwagi:

Jeśli czas pozwoli, prowadzący może pokazać podczas zajęć przykładowe reklamy wykorzystujące elementy storytellingu (a przy okazji nawiązujące też do innych tekstów kultury), np.:

<https://youtu.be/2zwMWLE9fBU>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=98&v=0ruHOaHrGnQ

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=Y2IB1_N5I-4

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

- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, Wydawnictwo Zysk i s-ka 1997 i późniejsze.
- Vogler Christopher, *Podróż autora*, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010.

Nazwa warsztatu: Fotografia – medium pełne duchów

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:

**uwrażliwienie uczniów na antropologiczny i filozoficzny wymiar fotografii i wskazanie im kulturowych funkcji tego medium w przeszłości i współczesności, a także w różnych kulturach;
uświadomienie uczniom ekspresywnej funkcji fotografii jako medium umożliwiającego wyrażanie postaw wobec świata oraz realizację swoich potrzeb twórczych**

Cele szczegółowe

Uczestnicy po zajęciach:

- znają kulturowe funkcje fotografii, jakie pełniła w przeszłości i jakie może pełnić obecnie,
- przywołują nazwiska wielkich antropologów fotografii (Roland Barthes, Susan Sontag, Tadeusz Kantor),
- tłumaczą związek fotografii z antropologicznym wymiarem takich pojęć, jak „nieśmiertelność” i „śmierć”, rozpatrywanych w kontekście komunikacji wizualnej,
- znają projekt *Back to the Future* i podejmują własne twórcze działania w obszarze fotografii.

Sposoby realizacji celów:

- metody: burza mózgów, pogadanka heurystyczna, praca w grupach/praca indywidualna,
- zajęcia prowadzone w pomieszczeniu.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- tablica i flipchart oraz przybory do pisania,
- karteczki samoprzylepne,
- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- aparaty fotograficzne i/lub smartfony,
- karty pracy.

Ramowy plan warsztatów:

I. Uczestnikom rozdane zostają karty pracy – prowadzący prosi, by spośród określonych zapisanych na kartach każdy uczeń zaznaczył 5, które wydają mu się najbardziej trafne w odniesieniu do fotografii.

II. Gdy uczniowie wykonają zadanie, prowadzący inicjuje dyskusję, pytając, czy uczestnicy zajęć kiedykolwiek wcześniej spotkali się z takimi określeniami w odniesieniu do fotografii i czy w ten sposób myśleli o tym medium. Pyta uczniów jak rozumieją temat zajęć: *Fotografia – medium pełne duchów*. Skojarzenia uczniów zapisuje na flipcharcie – będą one stanowiły punkt odniesienia w dalszym przebiegu zajęć.

III. Prowadzący podaje uczestnikom datę symbolicznych narodzin fotografii i informuje o wielkich sporach (dotyczących wyobrażeń na temat fotografii i jej funkcji), jakie toczyły się od początku istnienia tego medium – przedstawia dwie opozycyjne koncepcje, dzieląc tablicę na dwie części i na każdej z nich przymocowuje (zapisuje) dwie tezy dotyczące relacji fotografii ze znajdującymi się na zdjęciach ludźmi i obiektami: „Fotografia jako uśmiercanie”, „Fotografia jako unieśmiertelnianie”. Pod koniec zajęć tablica zapełni się „głosami” uczestników, którzy wybiorą, jaka teza bardziej ich przekonuje.

IV. Następnie edukator prosi uczniów, by spojrzeli na ekran – pokazuje im krótką prezentację dotyczącą „związków” fotografii z kategorią śmierci. Prezentacja obejmuje następujące zagadnienia:

- fotograficzny „kompleks mumii”,
- fotografia pośmiertna (*post-mortem photography*),
- problemy etnografów z wykonywaniem fotografii badanym plemionom (fotografia jako złodziej dusz),
- sylwetki Tadeusza Kantora, Susan Sontag, Rolanda Barthesa.

V. Prowadzący prosi uczestników, by „wygooglowali” na swoich telefonach hasło „fotografia kradnie dusze”. Inicjuje krótką dyskusję na temat tego, dlaczego według uczniów wciąż wielu ludzi (żyjących współcześnie w kręgu kultury zachodniej) jest przekonanych, że fotografia może dosłownie uwięzić ludzką duszę. Jak uczniowie interpretują to stwierdzenie na płaszczyźnie metaforycznej?

VI. Teraz prowadzący dzieli uczestników na dwu-, trzyosobowe osobowe zespoły i każdemu z nich wręcza drugą kartę z tekstami źródłowymi/cytatami (słowa Tadeusza Kantora, Susan Sontag, Rolanda Barthesa). Prosi, by uczniowie przedyskutowali w zespołach przeczytane teksty.

VII. Po krótkiej rozmowie w zespołach każdemu uczestnikowi wręczona jest jedna karteczka samoprzylepna, która stanowić będzie „kartę do głosowania”. Uczniowie przytwierdzają swoje karteczki po tej stronie tablicy, której przyporządkowane jest hasło bardziej adekwatnie opisujące fotografię („fotografia jako uśmiercanie”, „fotografia jako unieśmiertelnianie”). Prowadzący podlicza głosy i podsumowuje to zadanie.

VIII. Na koniec zajęć – jako forma zdystansowania się od trudnego („ciężkiego”) tematu związków fotografii i śmierci – prowadzący pokazuje uczestnikom stronę fotografi Lrminy Werning prezentującą jej projekt *Back to the future* i krótko omawia, na czym polega to przedsięwzięcie. Prosi uczestników o przeglądnięcie zdjęć w swoich telefonach i wybranie jednego, które uczestnik chciałby „powtórzyć” za 20-30 lat. Osoby chętne prezentują wybrane zdjęcia pozostałym, argumentując, dlaczego właśnie ta fotografia jest dla nich na tyle ważna, że chcieliby ją wykonać jeszcze raz.

Dodatkowe uwagi:

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że uczestnicy przychodząc na zajęcia, nie będą wiele wiedzieli o historii fotografii. Być może również nigdy wcześniej nikt nie rozmawiał z nimi o fotografii w ujęciu filozoficznym i antropologicznym – w polskiej szkole teoria i historia fotografii praktycznie w ogóle nie jest omawiana. Dlatego ważne jest, by zacząć zajęcia właśnie od dyskusji pozwalającej młodym ludziom inaczej spojrzeć na fenomen tak przecież „swojskiej” fotografii (bo przecież zdjęcia robi każdy!).

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

Projekt *Back to the Future*: <http://irinawerning.com/gallery/back-to-the-future-thumbs/>

Betham Bell, *Taken from life: The unsettling art of death photography*: <https://www.bbc.com/news/uk-england-36389581>
Prowadzący powinien wygooglować sobie przed zajęciami hasło „Fotografia kradnie dusze” i zapoznać się z wynikami wyszukiwania.

Edukator powinien zapoznać się przed zajęciami z myślą i wypowiedziami Susan Sontag, Rolanda Barthesa i Tadeusza Kantora na temat fotografii i jej postrzegania.

Karta pracy nr 1

Uśmiercenie zjawisk i obiektów

Reprezentacja rzeczywistości

Archiwum pamięci

Odbicie rzeczywistości/lustro obdarzone pamięcią

Kopia/reprodukcja

Złudzenie rzeczywistości (symulakra)

Wizualna mumia

Dokumentacja

Wierny wizualny zapis świata

Strażniczka wspomnień

Proteza pamięci

Zamrożenie zjawisk i obiektów w czasie

Unaocznienie nieobecności

Unieśmiertelnienie zjawisk i obiektów

Wehikuł czasu

Teksty źródłowe

W naszym „składzie” pamięci istnieją „kartoteki” klisz zarejestrowanych przez nasze zmysły. Przeważnie szczegółły nic nieznaczące, biedne, odpadki, jakieś wycinki...

NIERUCHOME!

I co ważniejsze PRZEZROCZYSTE. Jak negatywy aparatu fotograficznego. Można nasuwać jedno na drugie. Dlatego nie należy się dziwić, że np. wypadki odległe łączą się z dzisiejszymi, postaci się mieszają, mamy poważne kłopoty z historią, moralnością i wszelkimi konwencjami.

Tadeusz Kantor

W każdym społeczeństwie śmierć musi być gdzieś obecna, jeśli nie (lub tylko w niewielkim stopniu) w sferze religijnej, to gdzie indziej; być może w owym obrazie, który uwypukla ŚMIERĆ, chcąc zatrzymać życie. (...) To, co fotografia powiela w nieskończoność, miało miejsce tylko jeden raz; powtarza więc mechanicznie to, co nigdy nie będzie mogło się egzystencjalnie powtórzyć.

Roland Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii* (fragmenty)

Fotografie wyrażają niewinność, wrażliwość, nieświadomość ludzi, którzy zmierzają ku własnej zagładzie; i właśnie ten związek fotografii ze śmiercią powoduje, że wszystkie zdjęcia mają w sobie coś przygnębiającego.

Susan Sontag, *O fotografii* (fragment)

Nazwa warsztatu: Edison vs. bracia Lumière

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:

przybliżenie uczniom początków historii kina; kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia i analizowania zjawisk w przestrzeni audiowizualnej oraz umiejętności uczestniczenia w debatach i dyskusjach; kształtowanie umiejętności pracy w grupie

Cele szczegółowe

Uczniowie po zajęciach:

- znają nazwiska Thomasa Edisona oraz Augusta i Louisa Lumière i potrafią krótko wyjaśnić ich rolę w dziejach kina,
- wiedzą na czym polega spór dotyczący sposobów datowania narodzin kina,
- potrafią wyjaśnić różnicę między sposobem funkcjonowania kinetoskopu a kinematografu,
- przygotowują minikampanię promującą dane zjawisko/tezę, tworząc plakaty i slogany,
- biorą udział w debacie, respektując jej zasady i z szacunkiem odnosząc się do reprezentantów drużyny przeciwnej.

Sposoby realizacji celów:

- pokaz filmów,
- wykład wspierany prezentacją,
- praca w grupach,
- debata – starcie dwóch przeciwstawnych tez (formuła „starcie tytanów”).

Zasoby potrzebne do realizacji:

- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- przybory do pisania i rysowania: kredki, flamastry,
- duże sztywniejsze kartony (plakaty, transparenty) i mniejsze kartki (notatki dla debatujących).

Ramowy plan warsztatów:

I. Zajęcia rozpoczynają się od projekcji dwóch wybranych przez prowadzącego filmów: jednego braci Lumière i jednego Thomasa Edisona. Prowadzący sam dokonuje wyboru filmów. Może wykorzystać filmy wspomnianych autorów dostępne w sieci.

II. Prowadzący przedstawia uczestnikom sylwetki wielkich pionierów kina: Thomasa Edisona i braci Augusta i Louisa Lumière (pokazuje ich zdjęcia, krótko umiejscawia w czasie ich działalność). Opisuje, czym był kinetoskop, a czym kinematograf i w jaki sposób te urządzenia funkcjonowały – opiera się na materiale fotograficznym. Edukator wyjaśnia również uczestnikom, czym różniły się od siebie salony kinetoskopowe i projekcje kinematograficzne.

III. Uczniowie zostają poinformowani o sporach toczących się w środowisku miłośników filmu dotyczących kwestii tego, komu powinno się przyznać określenie ojca/ojców kina – konflikt ten przebiega pomiędzy zwolennikami amerykańskiego i europejskiego podejścia do tego problemu.

IV. Po krótkim wprowadzeniu teoretycznym prowadzący prosi uczestników, by odliczyli do dwóch, następnie wszystkie „jedyńki” kieruje w jedną część Sali, a „dwójki” w drugą. „Jedyńki” stają się sztabem Thomasa Edisona, a „dwójki” sztabem braci Lumière.

V. Zadaniem obu sztabów jest przygotowanie jak największej liczby argumentów do debaty przeprowadzonej w formule „starcie tytanów” oraz opracowanie kampanii wspierającej tezę, że to właśnie ich „szef”/„szefowie” zasługuje/zasługują na miano ojca/ojców kina. Prowadzący wyjaśnia zasady debaty i wykorzystania w niej poszczególnych elementów kampanii.

Sztaby dzielą się na podzespoły zadaniowe:

- sekcja graficzna pracująca nad plakatem/plakatami,
- sekcja pracująca nad treścią haseł i sloganów (3 hasła/slogany),
- sekcja pracy nad argumentami do debaty – tu pracują również mówcy (minimum 3 argumenty).

VI. Prowadzący zostaje moderatorem debaty. Udziela naprzemiennie głosu obu drużynom według schematu:

- każdy sztab wykrzykuje swój główny slogan,
- pierwsza wymiana argumentów,
- prezentacja plakatów,
- druga wymiana argumentów,
- prezentacja drugiego sloganu (forma dowolna),
- trzecia wymiana argumentów w postaci wzajemnego zadawania sobie pytań (każdy sztab zadaje drużynie przeciwnej jedno pytanie),
- prezentacja trzeciego sloganu.

VII. Prowadzący podsumowuje debatę, doceniając wysiłek i zaangażowanie obu sztabów. Udziela informacji zwrotnej, zwracając uwagę na szczególnie pomysłowe hasła, ciekawe plakaty i rzeczowe argumenty, które zostały zaprezentowane podczas debaty. Nie jest konieczne wskazywanie zwycięzcy. Zwieńczeniem spotkania może być wspólne zdjęcie eksponujące hasła i plakaty, stworzone podczas zajęć.

Dodatkowe uwagi:

Debata ma formę starcia dwóch sztabów reprezentujących interesy swojego „patrona”. Każdy sztab broni swojej tezy – nie ma więc tutaj możliwości zastosowania zasad debaty oxfordzkiej, podczas której pod dyskusję poddawana jest tylko jedna teza.

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

przykładowe filmy Edisona: https://www.youtube.com/watch?v=QRgymD_CO8k
przykładowy film braci Lumière: <https://www.youtube.com/watch?v=YXD56XL4R80>
Historia kina, t. I, Kino nieme, red. T. Lubelski, R. Syska, I. Sowińska, Universitas 2012, rozdz. 2 i 3.

Nazwa warsztatu: Redakcja telewizji szkolnej

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:

Nabywanie kompetencji świadomego i aktywnego uczestnictwa w dyskursie medialnym oraz kształtowanie postaw odpowiedzialności za upubliczniane przez siebie treści

Cele szczegółowe

Uczestnicy po zajęciach:

- angażują się w życie społeczności szkolnej poprzez współtworzenie uczniowskich mediów – telewizji szkolnej,
- tworzą wartościowe treści audiowizualne, wiedzą, jak je publikować oraz mają poczucie odpowiedzialności za przygotowywane i upubliczniane materiały,
- wiedzą, jak ważne w realizacji zadań redakcji szkolnej telewizji są kompetencje językowe, reporterskie, operatorskie – są zmotywowani do ich pozyskania i pielęgnowania,
- potrafią pracować w grupie, rozdzielając między siebie zadania adekwatne do swojego potencjału,
- własne opinie, przemyślenia i spostrzeżenia przekazują innym poprzez wybraną formę komunikacyjną: w dyskusji, pisemnie lub przez stworzone przez siebie materiały audiowizualne.

Sposoby realizacji celów:

- metody pracy: burza mózgów, praca w grupach, dyskusja, praca z materiałem wideo,
- kreatywna praca ze słowem oraz z kamerą/smartfonem,
- zajęcia prowadzone w pomieszczeniu – część zajęć można prowadzić na zewnątrz.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- tablica lub flipchart,
- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- karty pracy i przybory do pisanie dla uczestników,
- kamera/aparat z możliwością filmowania/smartfony,
- możliwość przejścia części uczestników do innego pomieszczenia.

Ramowy plan warsztatów:

I. Prowadzący zapisuje na tablicy/flipcharcie określenie „media w szkole” i prosi uczestników o podanie kilku skojarzeń, jakie z nim mają. Odpowiedzi uczniów stanowią punkt wyjścia do krótkiej dyskusji na temat tego, jaką funkcję pełnią media w szkole i czy w ich macierzystych placówkach działają media uczniowskie.

II. Uczestnicy krótko przedstawiają sposób funkcjonowania mediów uczniowskich w swoich szkołach. W przypadku niewielkiej liczby odpowiedzi, edukator może wspierać uczniów w dyskusji, przywołując przykłady (czasopismo uczniowskie, radiowęzeł, fejsbukowa strona samorządu, blogi związane z projektami szkolnymi itd.). Prowadzący skupia uwagę uczestników na przypadku telewizji szkolnej, informując, że zajęcia dotyczyć będą właśnie tego medium. Zadaniem młodzieży będzie zaplanowanie podczas zajęć strategii uruchomienia i prowadzenia redakcji szkolnej telewizji.

III. Nauczyciel informuje uczestników, że planowanie prac szkolnej telewizji będzie się opierało na schemacie strategicznego zarządzania projektami, stosowanym w świecie biznesowym – zmodyfikowanym jednak i dostosowanym do specyfiki środowiska szkolnego. Prowadzący przedstawia etapy projektu:

- definiowanie i inicjowanie projektu,
- planowanie działań,
- realizowanie działań,
- kontrola i monitorowanie.

IV. Uczestnicy wraz z prowadzącym oglądają wspólnie 2-3 kilkuminutowe filmy przygotowane przez redakcje szkolnych TV z różnych miejscowości Polski (linki do przykładowych realizacji są dostępne w części „Wykaz materiałów”). Przeglądają również stronę internetową Ignas TV: <http://ignastv.pl> – te materiały będą punktem odniesienia w działaniach uczniów podczas zajęć.

V. Młodzież otrzymuje od edukatora po kilka karteczek samoprzylepnych w dwóch kolorach. Na karteczkach w jednym kolorze wypisują wartości, które powinny przyświecać osobom tworzącym redakcję telewizyjną. Na karteczkach w drugim kolorze wypisują argumenty przekonujące do założenia szkolnej telewizji [Dlaczego warto, by uczniowie mieli swoją telewizję? Jakie funkcje będzie pełnić w szkole?]. Prowadzący dzieli tablicę na pół – na pierwszej połowie przykleja karteczki w jednym kolorze (będzie to określenie misji projektu). Na drugiej połowie przytwierdza pozostałe karteczki (będzie to zestawienie konkretnych celów, korzyści i argumentów – przyda się ono w rozmowach z dyrektorem i radą rodziców). Ważne, by ta część zajęć została przeprowadzona wspólnie dla wszystkich uczestników. Pierwszą kartę pracy uczestnicy wypełniają razem z prowadzącym – nauczyciel uzupełnia kartę na komputerze podłączonym do rzutnika.

VI. Edukator dzieli teraz uczestników na trzy grupy. Każda grupa otrzymuje jedną kartę pracy (nr 2 lub nr 3 lub nr 4) i zapoznają swoimi propozycjami. Prowadzący uprzedza uczestników, że nie jest to jeszcze opracowanie właściwej strategii, ale forma „rozgrzewki”, „burzy mózgów” – ma to być dla uczniów pomoc i punkt odniesienia podczas szczegółowego opracowywania strategii pracy swojej rzeczywistej redakcji telewizji szkolnej. Grupy mają na wykonanie zadania ok. 15 minut. Po tym czasie każdy z zespołów prezentuje pozostałym swoją pracę, odczytując swoje karty pracy.

VII. Po „rozgrzewce teoretycznej” czas na „rozgrzewkę praktyczną”: każda z grup za pomocą telefonu komórkowego lub kamery (aparatu z funkcją nagrywania) realizuje krótki filmik reklamujący inicjatywę szkolnej telewizji. Filmiki mają zawierać informację o misji projektu i przedstawiać korzyści, jakie przyniesie on społeczności szkolnej. Dobrze, jeśli każda z grup będzie miała możliwość realizacji nagrania w innym pomieszczeniu lub jeśli przestrzeń będzie zorganizowana w taki sposób, by zespoły nie przeszkadzały sobie wzajemnie w wykonaniu tego zadania. Zwieńczeniem zajęć jest pokaz filmików każdej z grup.

VIII. Uczestnicy po warsztatach otrzymują szkic opracowanej przez siebie strategii, czyli czterech wypełnionych kart pracy połączonych w jeden materiał. Szkic strategii może być, np. przesłany w formie elektronicznej na adres mailowy szkoły uczestników, na adres opiekuna uczniów lub na adresy samych uczestników. Ma on być dla uczniów wsparciem i punktem wyjścia do podjęcia działań budowy własnego zespołu redakcyjnego telewizji szkolnej.

Dodatkowe uwagi:

Zajęcia skierowane są do uczniów, w których szkole nie funkcjonuje uczniowska telewizja. Grupie młodzieży, która jest już zaangażowana w prace redakcji szkolnej TV (lub nie działa w szkolnej TV, ale chodzi do szkoły, w której taka telewizja funkcjonuje), należy zaproponować inne zajęcia – np. warsztaty obsługi różnych technik montażowych lub zajęcia wspierające uczniów w już realizowanych działaniach.

Planowanie pracy redakcji szkolnej zaproponowane w scenariuszu niniejszych zajęć oparte jest na schemacie strategicznego zarządzania projektami, stosowanym w świecie biznesu – proponowany schemat jest jednak zmodyfikowany i dostosowany do specyfiki środowiska szkolnego.

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

- TV Stach, IV LO Białą Podlaską: <https://www.youtube.com/watch?v=IMnGOV0wx0>
 - IV TV, IV LO Kraków: <https://www.youtube.com/watch?v=tD9YnWZsG10>
 - Czyli TV, ZSNR2 Ostrowiec Świętokrzyski: <https://www.youtube.com/watch?v=sCpn4xOt7jo>
 - IgnaśTV, CXXII LO Warszawa: <https://www.youtube.com/watch?v=KLLoMWVgsB8>
 - Ignaś TV – strona internetowa: <http://ignastv.pl>
-

Załączniki**Karta pracy nr 1**

Definiowanie i inicjowanie projektu

1. Główna idea szkolnej telewizji – czyli nasza misja i wartości:

-
-
-
-
-

2. Określenie funkcji jakie telewizja będzie pełnić w społeczności szkolnej – konkretne korzyści dla uczniów, nauczycieli, rodziców:

uczniowie	nauczyciele	rodzice

3. Zasoby ludzkie – kierownik (opiekun) redakcji i członkowie zespołu redakcyjnego. Zasady rekrutacji nowych członków redakcji:

4. Rozeznanie możliwości realizacyjnych:

Sprzęt:

- Kanał rozpowszechniania:
 - Źródła wsparcia finansowego:
 - Ewentualne problemy:
-

Karta pracy nr 2

Planowanie działań

1. Określenie zadań niezbędnych do realizacji projektu:
 2. Struktura materiałów (serwis informacyjny ze studio, relacje z wydarzeń, wywiady itp.):
 3. Wstępny harmonogram częstotliwości publikacji:
 4. Zakres i podział zadań w zespole redakcyjnym (podzespoły):
-

Karta pracy nr 3

Realizacja działań

1. Sporządzenie checklisty dla każdego zespołu zadaniowego

	zespół 1	zespół 2	zespół 3	zespół 4
zadanie				
zadanie				
zadanie				
zadanie				
zadanie				
zadanie				

2. Sposoby na trzymanie się harmonogramu:

3. Sposoby na podtrzymanie relacji z odbiorcami:

Karta pracy nr 4**Kontrola i monitorowanie**

1. Okresowe badanie satysfakcji odbiorców (np. ankiety lub inna forma):
 2. Plan awaryjny – reagowanie na bieżące problemy:
 3. Częstotliwość spotkań redakcyjnych:
 4. Częstotliwość sprawozdań (np. co kwartał, co pół roku, co rok):
-

Tytuł warsztatów: Youtuberzy, celebryci współczesności

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej kl. 1-4/5 (15-19 l.)

Cel główny:
kształtowanie postaw odpowiedzialności za upubliczniane treści oraz umiejętności krytycznego myślenia i analizowania materiałów, z którymi spotykają się w sieci

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- potrafią zanalizować poznany na zajęciach materiał audiowizualny pod kątem jego formy i treści,
- są świadomi wpływu serwisów społecznościowych na „umasowienie” zjawiska dążenia do popularności – potrafią porównać kontekst funkcjonowania pojęć „sława”, „popularność”, „autorytet” w przeszłości i współczesności,
- swoje opinie, przemyślenia i spostrzeżenia przekazują innym poprzez wybraną formę komunikacyjną: w dyskusji, pisemnie lub przez własne materiały audiowizualne,
- znają zasady *elevator pitch* i potrafią przygotować taką formę prezentacji siebie i swojego pomysłu/projektu.

Sposoby realizacji celów:

- metody pracy: burza mózgów, praca w grupach/w parach/ indywidualna, dyskusja, praca z materiałem wideo,
- tworzenie *elevator pitch* przez każdego uczestnika lub grupę uczestników,
- kreatywna praca ze słowem oraz z kamerą/smartfonem,
- zajęcia prowadzone w pomieszczeniu.

Zasoby potrzebne do realizacji:

- tablica lub flipchart,
- komputer z rzutnikiem multimedialnym,
- kartki i przybory do pisanie dla uczestników,
- kamera/aparat z możliwością filmowania/smartfony,
- karty pracy.

Ramowy plan warsztatów:

I. Burza mózgów – prowadzący prosi uczestników, by wymienili 3-5 postaci historycznych, które do dziś są znane i pamiętane. Jeśli uczniowie nie będą czuć się jeszcze pewnie, to edukator może wspomóc ich swoimi propozycjami (np. Kleopatra, Juliusz Cezar, Leonardo da Vinci, Katarzyna Wielka, Napoleon, Ludwig van Beethoven, Vincent van Gogh, Maria Skłodowska-Curie, Coco Chanel). Następuje krótka rozmowa o tym, dlaczego do dziś o nich pamiętamy.

II. Prowadzący zauważa, że dziś rozpoznawalnym można stać się znacznie łatwiej i szybciej – pyta uczestników, jakie możliwości na zdobycie sławy ma dziś osoba, która chce ten cel osiągnąć w miarę szybko. Nauczyciel zapisuje propozycje na tablicy/flipcharcie. Może wspomóc młodzież swoimi sugestiami (np. wziąć udział w telewizyjnym *talent show*, *reality show*, zacząć pisać bloga, działać w mediach społecznościowych: prowadzić atrakcyjne konto na Instagramie, fanpage na Facebooku lub vloga na YouTube).

III. Edukator podkreśla słowo „YouTube” wyjaśniając, że na zajęciach uczestnicy przyjrzą się bliżej właśnie zjawisku zdobywania popularności poprzez YT. Uczestnicy – poproszeni przez prowadzącego – wymieniają kanały na YT, które subskrybują. Prowadzący pyta uczestników, jakie ich zdaniem są powody popularności youtuberów i za co są lubiani przez swoich fanów. Nauczyciel uprzedza uczniów, że obejrzą przykłady filmików z serwisu YouTube. Jeśli autorzy materiałów zostali wcześniej wymienieni przez uczniów, można nawiązać do tego w zapowiedzi; jeśli nie – można powiedzieć, że jest to propozycja czegoś, czego być może jeszcze nie widzieli. Prowadzący prosi uczestników, by dokładnie przyjrzyli się materiałom, zwracając szczególną uwagę na sposób realizacji filmiku, montaż, język używany przez youtuberów, ich wygląd itd. Uczestnicy mogą robić notatki.

IV. Prowadzący wyświetla 2-3 fragmenty wybranych filmików (bardzo często filmiki youtuberów trwają po kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt minut, jednak wystarczy zapoznać uczestników z kilkuminutowym materiałem)

V. Edukator wręcza uczestnikom karty pracy (1) – mogą je wypełniać indywidualnie lub w grupach. Każdy uczestnik/każda grupa analizuje jeden wybrany fragment, odpowiadając na pytania zawarte w karcie. Tę część zajęć kończy podzielenie się pracą na forum przez 1-3 chętnych uczestników lub 1-3 grupy (następuje odczytanie 1-3 kart pracy).

VI. Prowadzący prosi uczestników, by wyobrazili sobie teraz, że przygotowują się do stworzenia nowego kanału na YT i muszą opracować zarys tego projektu. Czego mógłby on dotyczyć? Jaki miałby charakter? Swoją pracę uczestnicy przygotowują w formie *elevator pitch* – czyli skondensowanej i bardzo konkretnej wypowiedzi, którą można wygłosić w czasie krótszym niż... podróż windą na najwyższe piętro wieżowca.

VII. Uczniowie poznają podstawowe zasady *elevator pitch* (3 bazowe elementy + krótki czas trwania nieprzekraczający 2 minut). Prowadzący rozdaje karty pracy (2) i prosi, by uczestnicy parami lub w grupach nagrali za pomocą swoich telefonów komórkowych krótkie filmiki zachęcające do subskrypcji wymyślnego kanału na YouTube. Praca nad *elevator pitch* nie powinna trwać zbyt długo – celem nie jest tu bowiem przygotowanie perfekcyjnego filmiku prezentującego dany projekt, a zapoznanie uczniów z zasadami tworzenia tej formy wystąpienia oraz uświadomienie im, że zanim opublikują coś w sieci, dobrze jest najpierw się do tego przygotować i przemyśleć, czym dzielimy się z innymi użytkownikami internetu.

VIII. Zwieńczeniem zajęć jest prezentacja *elevator pitch* przez zespoły.

Dodatkowe uwagi eksperta:

Niektóre z proponowanych filmików zawierają wulgarne wypowiedzi i pokazują kontrowersyjne zachowania. Od prowadzącego zależy, czy zechce te materiały wykorzystać na zajęciach (może poszukać własnych propozycji). Od siebie radzę jednak, by nie uciekać zupełnie od tego problemu, gdyż młodzież i tak sięga po podobne treści; robią to jednak sami i w efekcie przyjmują je często zupełnie bezrefleksyjnie. Tymczasem przy dorosłym mają szansę przyjrzeć się takim przekazom krytycznym okiem i zastanowić się, czy są one spójne ze światem wartości, którymi chcieliby się kierować.

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

→ reZigiusz, *Wiki katuje moją furę*: https://www.youtube.com/watch?v=ggkb_W6vsmY

→ Stuu, *Znowu pomidorowa?!*: <https://www.youtube.com/watch?v=NA3vIB1BI0w>

→ Niekryty Krytyk, *Przemyslenia Niekrytego Krytyka: Dobranocny Ogród*: <https://www.youtube.com/watch?v=J5FbYvU9TxY>

→ Design Your Life, *Jak ogarnąć swoją dietę, jeść zdrowo i poczuć się lepiej?*:

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

→ Polimatj, *Historyczna wyprawka kibica*: https://www.youtube.com/watch?v=he_bvzDV1ms

Załączniki**Karta pracy nr 1**

1. Kto jest domniemanym odbiorcą filmiku (wiek, płeć, zainteresowania)?
 2. Jakiego języka używa youtuber: (np. czy starannie dobiera słowa, używa kolokwializmów i wulgaryzmów, czy styl wypowiedzi ma charakter popularnonaukowy)?
 3. Ile „łapek w górę” miał filmik? Czy jest popularny?
 4. Ocena realizacji – jakości zdjęć i dźwięku, montażu itd.
 5. Do jakiej kategorii zaliczyć można filmik (rozrywkowy, lifestylowy, popularnonaukowy)?
 6. Co odbiorcom daje obejrzenie tego filmiku? Co z niego wyniosą? Jakie są jego atuty?
 7. Czy analizowany materiał ma słabe strony? Jeśli tak, to jakie?
 8. Czy zaprosilibyście do wspólnego obejrzenia tego filmiku swoich rodziców? Dlaczego tak lub dlaczego nie?
-

Karta pracy nr 2

Elevator pitch – krótka forma prezentacji siebie i swojego pomysłu/projektu. Powinna zawierać informacje o tym, kim jesteś, co robisz, dlaczego to, czym się zajmujesz jest ważne i w jaki sposób twoje działanie może przydać się innym osobom. To wszystko powinno zamknąć się w nie więcej niż 250 słowach, a samo wystąpienie nie powinno trwać dłużej niż podróż windą z parteru na najwyższe piętro wieżowca.

Przygotuj/przygotujcie *elevator pitch* zachęcającą do subskrypcji nowego kanału na YouTube.

1. Kim jestem i co robię/co zamierzam robić?
 2. Dlaczego to dla mnie ważne, co chcę dzięki temu osiągnąć?
 3. Co mój odbiorca lub osoba ze mną współpracująca będzie z tego mieć?
-