

Scenariusz zajęć do realizacji w instytucjach kultury

Dotyczy etapu edukacyjnego: I-III

Zaproponowany scenariusz spełnia zapisy z **Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół** dotyczące I etapu edukacyjnego (klasy I-III szkoły podstawowej) oraz realizuje założenia Projektu „**Fascynujący świat nauki i technologii**”.

Uzasadnienie:

Edukacja w klasach I-III szkoły podstawowej realizowana jest w formie kształcenia zintegrowanego. Zajęcia w kinie zwiększają szanse edukacyjne uczniów zdolnych oraz uczniów mających trudności w nauce i realizują treści zawarte w podstawie programowej, takie jak:

- kształtowanie u uczniów postawy sprzyjającej ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takich jak: ciekawość poznawcza, kreatywność, gotowość do uczestnictwa w kulturze, podejmowania inicjatyw oraz do pracy zespołowej;
- wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym i estetycznym;
- wzbudzenie zainteresowania książką i czytaniem;
- dbałość o to, aby dziecko mogło nabywać wiedzę i umiejętności potrzebne do rozumienia świata, w tym zagwarantowanie mu dostępu do różnych źródeł informacji i możliwości korzystania z nich;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania różnych dyscyplin sztuki, w tym filmu, na przykładzie animacji „*Przygody lisa urwisa*”, reż. Thierry Schiel, J. Wizmur.

1	Temat zajęć (na 4h dydaktyczne)	„Przygody lisa urwisa” – nie sądzić innych po pozorach (edukacja polonistyczna z elementami etyki) Różne techniki animacji (warsztaty plastyczno – techniczne)
2	Cele ogólne	Uczeń: - rozwija zainteresowania różnymi dziedzinami sztuki; - poznaje różne teksty kultury – film animowany; - doskonali umiejętność skutecznego komunikowania swoich spostrzeżeń i opinii; - potrafi oceniać zachowania bohaterów filmowych; - kształtuje wrażliwość i gust estetyczny.
3	Cele szczegółowe (określające umiejętności uczniów jakie nabędą w ramach zajęć)	Uczeń: - rozpoznaje konwencje gatunkowe pozaliterackich tekstów kultury; - rozpoznaje film animowany oraz potrafi nazwać jego cechy gatunkowe; - odróżnia animację rysunkową od lalkowej; - poznaje pojęcie oraz mechanizm działania animacji poklatkowej; - rozumie fabułę obejrzanego filmu; - wykonuje szablon postaci filmowej oraz dekoracji;

		<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje bohaterów obejrzanego filmu – łączy cechy wyglądu z charakterem postaci; - wykonuje montaż animacji filmowej – w technice poklatkowej oraz przy użyciu flipbooka.
4	Metody i techniki pracy -służące osiągnięciu efektów opisanych w celach szczegółowych	<ul style="list-style-type: none"> - rozmowa, - „Krasnoludek” - karta pracy, - ćwiczenie dramowe, - ćwiczenie plastyczne.
5	Materiały dydaktyczne oraz środki (np. prezentacje, teksty, karty pracy, słuchowiska, filmy, nagrania itp.)	<ul style="list-style-type: none"> - film animowany „Przygody lisa urwisa”; - maskotka; - prezentacja multimedialna na temat animacji poklatkowej; - arkusze papieru, kartony, flamastry; - flipchart; - flipbook – „zeszyt animacji”.
6	<p>Przebieg zajęć</p> <p>Opis, jak powinny wyglądać warsztaty-może być np. z podziałem na wstęp, część główną i końcową. Powinien zawierać takie elementy jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sformułowanie problemu, - zmotywowanie do pracy nad jego rozwiązaniem z pomocą różnorodnych metod i technik pracy (im bardziej zróżnicowane zadania, tym lepsze efekty kształcenia) ukierunkowanych na odkrywanie, przeżywanie, analizowanie, dociekanie, dyskusję, zabawę, doświadczenie, eksperyment... - rozwiązanie problemu - wspólne podsumowanie zajęć - końcowe uznanie wspólnych osiągnięć 	<p>I. Wstęp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przywitanie, czynności organizacyjne; - projekcja filmu animowanego; - dzielenie się wrażeniami i emocjami związanymi z obejrzanym filmem - zagadnienia do rozmowy: Czy za złe uczynki trzeba surowo karać? Co jest naprawdę złe i nieuczciwe? Czy jeśli ktoś nam nie wierzy, to znaczy, że nie mamy racji? - rozmowa wstępna na temat fabuły, bohaterów, dekoracji filmowej; - sformułowanie problemu: Jak powstaje film animowany? <p>II. Faza realizacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wstępna charakterystyka postaci : metoda integracyjna „Krasnoludek”; - prezentacja wybranych fotosów z filmu, uzupełniająca charakterystykę postaci; - praca w grupach: Grupa 1: wykonanie szablonów postaci filmowych; Grupa 2: wykonanie plakatu z elementami dekoracji filmowej. - proces montażu – szablony postaci poruszają się na tle tablic z dekoracjami; - uczniowie animują sceny filmowe: metoda dramy; - prezentacja filmu na temat techniki poklatkowej. <p>III. Faza końcowa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wnioski, próba zdefiniowania poznanych pojęć i zagadnień oraz morału filmu („najważniejsze są miłość do bliskich i wiara w siebie”) – giełda pomysłów, pogadanka heurystyczna; - wykonanie „flipbooków” jako końcowe uznanie wspólnych osiągnięć; - pożegnanie.
7	Opis treści podstawy programowej realizowanych w ramach zajęć (z rozróżnieniem na przedmioty humanistyczne, matematyczno-przyrodnicze, uczniów zdolnych oraz uczniów z dysfunkcjami/trudnościami w nauce, a także uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych)	<ul style="list-style-type: none"> - Edukacja polonistyczna: Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedzania się. Kształtowanie umiejętności zadawania pytań i odpowiadania na pytania innych osób.

		<p>Rozumienie umownego znaczenia rekwizytu i umiejętność posłużenia się nim w odgrywanej scenie.</p> <p>Kształtowanie umiejętności analizy i interpretacji tekstu kultury.</p> <p>- Edukacja plastyczna:</p> <p>Kształtowanie umiejętności wypowiadania się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni.</p> <p>Kształtowanie umiejętności ilustrowania różnych scen i sytuacji.</p> <p>Wykonywanie prostych rekwizytów.</p> <p>- Edukacja społeczna:</p> <p>Rozróżnianie, co jest dobre, a co złe.</p> <p>Wdrażanie do analizy zachowania postaci filmowych.</p> <p>Współpraca z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.</p> <p>- Edukacja matematyczna.</p> <p>Doskonalenie umiejętności układania obiektów.</p> <p>Określanie położenie obiektów względem obranego obiektu.</p> <p>Orientacja na kartce papieru, aby odnajdować informacje potrzebne do wykonania zadania.</p> <p>- Etyka:</p> <p>Przestrzeganie reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (współpraca w zabawach i w sytuacjach zadaniowych).</p> <p>- Zajęcia techniczne:</p> <p>Realizacja "drogi" powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu.</p>
8	<p>Opis miejsca realizacji zajęć z uwzględnieniem warunków jakie muszą być spełnione w czasie zajęć, tzn. strefy socjalnej, sposobu realizacji zajęć w razie niepogody, dostępu dla osób niepełnosprawnych, itp.</p>	<p>Sala widowiskowa/ kinowa, wyposażona w projektor w standardzie e-cinema, sala dydaktyczna z możliwością przeprowadzenia warsztatów,</p> <p>Sale dostosowane dla osób niepełnosprawnych; z zapleczem sanitarnym oraz miejscem na spożywanie posiłku. Propozycja podania posiłku przed prezentacją efektów pracy uczniów.</p>
10	<p>Liczba uczniów, którzy mogą jednorazowo wziąć udział w zajęciach (wraz z uzasadnieniem)</p>	<p>Maksymalnie w zajęciach weźmie udział 135 uczniów z podziałem na grupy ok. 20-25 osobowe.</p> <p>Uzasadnienie:</p> <p>Liczba uczestników w sali kinowej 135; grupy warsztatowe nie liczniejsze niż 26 osób, ze względu na specyfikę zaplanowanych zadań oraz wiek uczestników. Zapis z podstawy programowej: „Wskazane jest, aby edukacja w klasach I-III szkoły podstawowej odbywała się w zespołach rówieśniczych liczących nie więcej niż 26 osób”.</p>