

Alfabetyzm filmowy

Raport
Narodowego Centrum
Kultury Filmowej



Alfabetyzm filmowy

Raport
Narodowego
Centrum Kultury
Filmowej

Spis treści

WPROWADZENIE	9
ROZDZIAŁ A Autorzy	17
ROZDZIAŁ B Badania	21
ROZDZIAŁ C Co mówią eksperci?	37
ROZDZIAŁ D Definiowanie kompetencji	47
ROZDZIAŁ E Edukacja: scenariusze	73
ROZDZIAŁ F Filmowe inspiracje – zamiast podsumowania	91

Rolę, jaką powinna odgrywać edukacja audiowizualna w systemie kształcenia, trudno jest przecenić. Niestety stan, w jakim znajduje się systemowo ujęta strategia działań w obszarze nieprofesjonalnego kształcenia kompetencji filmowych, nie budzi satysfakcji.

Owszem, edukacja audiowizualna wydaje się wszechobecna. Znajdujemy ją na marginesie lekcji języka polskiego w szkołach, w działalności domów kultury i w programach operacyjnych Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej. Napotkamy na nią w projektach Filмотeki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego, a także w aktywności mniejszych lub większych stowarzyszeń i fundacji zajmujących się upowszechnianiem wiedzy o kinie. Minimaliści, uspokojeni bieżącym stanem, mogliby więc sformułować niemało argumentów zaświadczających o szerokim wachlarzu oferty. Ale pogłębiona analiza wykazuje niekiedy słabość nieprzepracowanej metodologii, nieprzygotowanie części edukatorów, nierzadko anachroniczność programów i niemal nieistniejący mechanizm sieciowania inicjatyw, których kooperacja, wzajemne oddziaływanie i przygotowane przez ekspertów formy merytorycznego nadzoru pozostawiają wiele do życzenia.

A wszystko to dzieje się w świecie, w którym zdecydowana większość informacji dociera do odbiorcy poprzez media audiowizualne. Pejzaż cyfrowej komunikacji to dziś konkurujące ze sobą środki przekazu, rozbudowany aparat manipulacji i bogate spektrum oddziaływania na emocje. Funkcjonuje to w powiązaniu z medialnym analfabetyzmem odbiorców, dla których rozproszona edukacja cyfrowa nie jest remedium. Filmowe kształcenie nieprofesjonalistów nie stanowi głównego tematu refleksji metodologów i programistów, nie przenosi się na nowoczesne, zintegrowane działania instytucjonalne, zdolne do zapoznawania odbiorców z tajnikami technicznymi, narracyjnymi, społecznymi i psychoemocjonalnymi. Oddana jest aktywności oddolnej i zindywidualizowanej. Owszem, objawia się w kreatywnej działalności utalentowanych jednostek, świetnie poruszających się w cyfrowych technologiach audiowizualnych i ich specyficznych formach ekspresji: interaktywności, recyklingu treści, przetworzeniach i pozainstytucjonalnych formach dystrybucji itd. Dla większości odbiorców pozostaje jednak przestrzenią trudno dostępną, systemowo marginalizowaną, przedstawianą w anachroniczny sposób.

Biegłość w posługiwaniu się narzędziami przynależnymi do cyfrowych mediów nie idzie w parze ze znajomością kodu, w jakim zapisywana jest współczesność. Technik audiowizualnych używamy instrumentalnie, wykorzystujemy je do zaspokojenia codziennych potrzeb: przyspieszenia i intensyfikacji procesów komunikacji, pozyskiwania wiedzy, zabawy opartej na wymianie informacji i bezgranicznym dostępie do noś-

ników treści. Otoczeni jesteśmy przez reklamy, memy, krótkie bądź dłuższe przekazy filmowe. W codziennej komunikacji rządzą struktury narracji wyrosłe z audiowizualnych mediów. Sensomotoryczność doświadczeń wymaga od nas nowej formy recepcji treści. Czy dla tych wyzwań pojawia się odpowiedź w instytucjonalnym systemie kształcenia? Niestety nie.

Być może to jednak nie publiczne instytucje ukierunkowane na edukację powinny być zobligowane do działań tego typu. W ostatnich kilkunastu latach nie tylko trzeci sektor otworzył się na audiowizualną dominantę współczesnego świata. Znaczącą rolę w systemie edukacji zaczęły odgrywać też instytucje kultury – muzea, centra kompetencji, ośrodki deponowania i upowszechniania wiedzy. Tradycyjne wystawy muzealne poszerzono o komponent multimedialny, wykłady i oprowadzania kuratorskie wzmocniono przez interaktywne lekcje uzupełniające program szkolnego kształcenia. Ekspozycje narracyjne, korzystające z szerokiego wachlarza instrumentów audiowizualnych, wprowadziły odbiorcę w zupełnie nowy system recepcji znaczeń – kluczowa stała się przestrzeń, kontakt z artefaktem, interaktywne gry, medialne przetworzenia i poszerzenia oraz sensomotoryczna intensyfikacja doznań. Tego rodzaju form edukacji nie zapewni szkoła, nie wprowadzą jej domy kultury, nie zaoferują podmioty realizujące edukację niejako przy okazji swej podstawowej działalności upowszechniającej. Do tego potrzebna jest zupełnie nowa, bogata w technologie, oparta na nowoczesnych instrumentach metodologicznych instytucja kultury – hub edukacyjno-upowszechniający, centrum kompetencji i wiedzy, reaktor umiejętności drzemących w niejednym odbiorcy.

Ta generalna zmiana uczestnictwa w kulturze i znaczącego poszerzenia form edukacji była podstawą powołania do życia Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi. Tak jak powstające w kolejnych województwach centra nauki nastawione są na przekazywanie w nowoczesny, laboratoryjno-eksperymentalny sposób wiedzy z dziedziny nauk ścisłych i przyrodniczych, tak NCKF pełni podobną funkcję w szeroko pojętej sferze audiowizualnej. Nie tylko filmowej, ale również związanej z bogatym spektrum zjawisk medialnych, wyrastających z pnia tradycyjnego kina, filmu i ruchomych obrazów.

Narodowe Centrum Kultury Filmowej nie jest w tym wypadku konkurencją dla np. Filмотeki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego. Nie stanowi też wyzwania dla szkół filmowych, które ukierunkowane są na kształcenie zawodowe. Jest za to uzupełnieniem (a praktycznie: stworzeniem oferty od nowa) dla szkolnictwa publicznego i prywatnego, które z powodów technicznych, logistycznych i finansowych nie mogą zaoferować w minimach programowych działań ukierunkowanych na kształcenie umiejętności audiowizualnych swych uczniów. NCKF jest instytucją współprowadzoną przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jest jedynym podmiotem w Polsce nastawionym tylko i wyłącznie na upowszechnianie wiedzy o kinie i mediach, jego rola nie jest zatem lokalna, lecz ogólnopolska – podobnie jak inne specjalistyczne instytucje organizowane lub współorganizowane przez MKiDN.

Edukację pojmujemy szeroko i wiążemy z innymi statutowymi działaniami instytucji. A jest ich wiele. Narodowe Centrum Kultury Filmowej będzie siedzibą trzech narracyjnych wystaw: Kino Polonia, poświęconej kulturze filmowej i kinu na ziemiach polskich od biopleografu Kazimierza Prószyńskiego po dzień dzisiejszy; *Mechaniczne oko*, na której przedstawiona zostanie opowieść o historii technik filmowej i parafilmych, od najstarszych urządzeń takich jak camera obscura, przez kinematograf, aż po cinematic VR; oraz *Materia kina*, gdzie zwiedzający będzie mógł na interaktywnych stanowiskach poznać wszystkie fazy realizacji filmu – od developmentu po postprodukcję i dystrybucję gotowego dzieła, rozpadającego się na liczne, poddawane manipulacjom widza warianty. Jeśli do tego dodamy trzysalowe kino arthouse'owe, archiwum dokumentów, nowoczesną mediatekę, programy rezydencjalne, oficynę wydawniczą, sale wykładowe – to oferta NCKF-u będzie niemal kompletna.

Owo „niemal” wiąże się z jednym z największych skarbów Narodowego Centrum Kultury Filmowej – sześcioma przestrzeniami warsztatowo-laboratoryjnymi, rozszanymi po całym kompleksie, w których uczestnicy, korzystając z najnowocześniejszego sprzętu i wsparcia profesjonalistów, będą mogli (od)tworzyć proces realizacji najróżniejszych form filmowych i parafilmych. W sali demonstracyjnej sprzętu filmowego będzie można użyć kamer, urządzeń do travellingu i sprzętu charakteryzatorskiego; studio dźwiękowe pozwoli w profesjonalny sposób nagrać dialogi, muzykę i efekty akustyczne; stanowiska postprodukcyjne zostaną wyposażone w nowoczesny zestaw urządzeń montażowych oraz salę efektów specjalnych z green screenem. Do tego dojdzie profesjonalne studio telewizyjne, ciemnia fotograficzna, przestrzeń do realizacji animacji poklatkowej, a także sale wykładowe.

NCKF rozumie edukację filmową możliwie najszerzej. Oczywiście nie zamyka się na tradycyjne formaty kształcenia. W naszej ofercie znajdzie się akademia filmowa, program filmowy dla dzieci i młodzieży, działania związane z olimpiadą filmową, spotkania z twórcami, wykłady i analizy gotowych filmów. Ale uczenie „o filmie” uzupełnimy o edukację „do filmu”, rozwijając wiedzę o kinie przez aktywne zapoznanie widza z procesem realizacji filmów – opracowywaniem scenariuszy, pracą na planie zdjęciowym, zgłębianiem tajników postprodukcji oraz tworzenia efektów specjalnych, montażu i udźwiękowienia. Zdajemy sobie sprawę, że dziś film dostępny jest niemal wszędzie, że zatracił swe jasno wytyczone granice, że stał się rodzajem niekończącego się procesu przeobrażeń i przekształceń, których autorami są widzowie, prosumenci, domorośli montażyści posługujący się materiałem, by stworzyć jego kolejne wersje. To znak czasu, symbol nieograniczonego dostępu, płynnej ponowoczesności, idealnego balansu między artystyczną kreatywnością a rozrywką i techniką cyfrową. Film to nie tylko adaptacje literatury i tekstualny wymiar medium, a edukacja filmowa to nie tylko wykład, olimpiadowy test, projekcja na dużym bądź małym ekranie. To również ekonomia, społeczne oddziaływanie cyfrowego przekazu, skomplikowana mechanika manipulacji, proces stałych przekształceń, nakładanie się na siebie audiowizualnych technik. W tym właśnie pejzażu ma zamiar odnaleźć się NCKF.

Nie jest naszym celem monopolizować filmową edukację, lecz zaproponować dla niej możliwie najszersze spektrum działań. Pomoże w tym samo miejsce – największy w Europie kompleks poświęcony upowszechnianiu wiedzy o kinie, oferta narracyjnych wystaw, pracownia badawcza wyposażona w bibliotekę i archiwum, centrum cyfryzacji kina, ośrodek współpracy międzynarodowej (NCKF jest operatorem projektu UNESCO Miasto Kreatywne Filmu). W tej przestrzeni tworzymy różnorodne programy kształcenia, testując je dotychczas w mikroskali (jak unikatowy projekt *Historie przyszłości*). Wkrótce otworzymy się na odbiorców z innych części Polski, oferując sformatowane pod uczniów wszystkich etapów edukacji programy kształcenia w zakresie kina i audiowizualności. Jedna wizyta w NCKF-ie będzie wypełniać lukę w programie szkół podstawowych i ponadpodstawowych, dostarczając wiedzy, umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych.

Naszym celem jest ponadto przekształcenie NCKF-u w centrum metodologiczne, ośrodek opracowywania i ewaluacji programów edukacyjnych, instytucję pozwalającą na rozwój relacji między podmiotami zajmującymi się kształceniem audiowizualności wśród dzieci, młodzieży i seniorów, amatorów i półprofesjonalistów. Nie chcemy działać po omacku, więc kroki zmierzające do stworzenia kompleksowego programu poprzedziliśmy dyskusją ekspertów, analizą istniejących już programów edukacji filmowej oraz badaniami ilościowymi i jakościowymi (koordynowanymi w 2018 roku przez pierwszego kierownika Działu Edukacji Filmowej NCKF-u, doktora Michała Pabisia-Orzeszynę). To podczas nich zbadaliśmy poziom kompetencji i umiejętności filmowych wśród uczniów łódzkich szkół, zdobywając zaskakujące wyniki ankiet. Działania te stanowiły punkt wyjścia do dalszych etapów, precyzowania kompleksowej strategii edukacji filmowej, powstania maczicy kształcenia i scenariuszy lekcji. Przygotowana przez obecną szefową Działu Edukacji Filmowej, Barbarę Fronczkowską, publikacja, którą trzymacie Państwo w rękach, to zaledwie podsumowanie uprzednich poczynań i wytyczenie ścieżek przyszłych aktywności. Jej praktyczny wymiar w postaci implementacji programów, uruchomienia ścieżek zwiedzania i laboratoriów, a także rozwoju działań metodologicznych – to nieodległa przyszłość Narodowego Centrum Kultury Filmowej, definiowanego jako ośrodek rodzimej edukacji filmowej i upowszechniania wiedzy o współczesnej audiowizualności.

dr hab. Rafał Syska, prof. UJ
Dyrektor Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi

Opracowanie kompleksowego programu edukacji audiowizualnej jest jednym z zadań realizowanych w ramach obecności Łodzi w Sieci Miast Kreatywnych UNESCO. Od 2017 roku Łódź – jako Miasto Filmu – jest członkiem Sieci Miast Kreatywnych (Creative Cities Network, UCCN) – strategicznego partnera UNESCO. Sieć powstała w 2004 roku, aby promować kreatywność jako czynnik kluczowy dla zrównoważonego rozwoju i rewitalizacji miast. Obecnie tworzy ją 180 miast z 72 krajów, wyróżnionych tytułem w jednej z siedmiu dziedzin: rzemiosła artystycznego i sztuki ludowej, sztuki mediów, filmu, wzornictwa, gastronomii, literatury i muzyki. W gronie Miast Filmu oprócz Łodzi są: Sydney, Rzym, Bitola, Bristol, Santos, Bradford, Busan, Galway, Sofia, Yamagata, Qingdao i Terrassa.

Raport podsumowuje pierwszą, teoretyczną, część prac nad programem edukacji audiowizualnej. Kolejną, praktyczną, stanowić będą warsztaty prowadzone w przestrzeni wystaw (ścieżki zwiedzania, aktywności na wystawach) i w pracowniach edukacyjnych Narodowego Centrum Kultury Filmowej.

W Raporcie chcemy podzielić się wnioskami z badań wiedzy i kompetencji audiowizualnych przeprowadzonych wśród uczennic i uczniów łódzkich szkół w 2018 roku – przywołaliśmy najważniejsze ustalenia i komentarze ekspertów. Przedstawiamy też opracowany w 2019 roku katalog kompetencji audiowizualnych, czyli wykaz standardów edukacji audiowizualnej (umiejętności, wiedza, kompetencje społeczne) i sylabusy dla poszczególnych etapów kształcenia. Raport zamykają: propozycja scenariuszy warsztatów opracowanych przez ekspertów na zlecenie NCKF, które mamy nadzieję zainspirują nauczycieli, edukatorów i animatorów kultury, oraz przykłady (subiektywnie) wybranych praktyk edukacyjnych instytucji i organizacji pozarządowych.

Naszą ambicją jest stworzenie uniwersalnych i kompleksowych ram dla edukacji audiowizualnej, bo choć trudno odnaleźć ją w szkolnych podstawach programowych, to przecież jest stale obecna w programach instytucji kultury, kin, działaniach animatorów kultury i edukatorów filmowych.

Barbara Fronczkowska
Kierownik Działu Edukacji Filmowej w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w Łodzi



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2019 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2019 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Do współpracy przy opracowaniu badań, propozycji katalogu kompetencji i scenariuszy zaprosiliśmy filmoznawców, medioznawców, nauczycieli, metodyków i edukatorów filmowych.

Alfabetyzm filmowy to praca wielu osób, na poszczególnych etapach wspierali nas i współpracowali z nami:

dr Michał Pabiś-Orzeszyna, Uniwersytet Łódzki / pomysłodawca projektu, koordynator badań w 2018 r.

Barbara Fronczkowska / koordynatorka projektu w 2019 r.: koncepcja katalogu i sylabusów, redakcja raportu

oraz eksperci:

dr Justyna Hanna Budzik, Uniwersytet Śląski / propozycje do katalogu kompetencji, scenariusze

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. Uniwersytetu SWPS / komentarz do badań

dr Kamil Jędrasiak, Uniwersytet Łódzki / komentarz do badań

dr Małgorzata Kozubek, Uniwersytet Wrocławski / propozycje do katalogu kompetencji

dr Grzegorz Ptaszek, Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie / komentarz do badań

Anna Równy, Uniwersytet Gdański, FilMOTEKA Szkolna, Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej, Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli / materiały wyjściowe do badań, propozycje do katalogu kompetencji, sylabusy

dr Joanna Rzońca, IV LO im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie, mentorka kursów e-coachingowych w CEO / sylabusy, scenariusze

Agata Sotomska, FilMOTEKA Szkolna, zespół edukacji filmowej FINA / materiały wyjściowe do badań

dr Joanna Zabłocka-Skorek, KinoSzkoła / scenariusze

prowadzenie badań w 2018 r.:

ASM Centrum Badań i Analiz Rynku / badania jakościowe

Question Mark Biuro Badań Społecznych / badania ilościowe

W 2018 roku
przeprowadziliśmy
badanie wiedzy
i kompetencji
audiowizualnych, które
stanowi punkt wyjścia
do budowania programu
edukacyjnego.

Ankieta audytoryjna

523 uczniów i uczennic w wieku **od 9 do 19 lat**, z łódzkich szkół podstawowych (klasy IV–VIII), gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, odpowiadało na pytania sprawdzające wiedzę filmową i ich doświadczenia w tworzeniu filmów. Zapytaliśmy też o ich zainteresowania, korzystanie z technologii i wizyty w kinie.

Fokusy

Ponad 200 łódzkich uczniów i uczennic w wieku **od 7 do 19 lat** dyskutowało podczas wywiadów grupowych (24 wywiady) o procesie realizacji filmu – od tworzenia historii po przeniesienie jej na ekran, analizowało filmowe fragmenty, rozmawiało o filmowych budżetach i promocji filmów. Wywiady zostały zrealizowane według scenariuszy, które zakładały nie tylko prowadzenie dyskusji, ale i wykonywanie zadań warsztatowych (układano obrazki w sekwencje zdarzeń, oglądano fragmenty filmów, rozmawiano o własnych doświadczeniach uczniów, a nawet tworzone plakaty promujące film).

Technologia? Codzienność!

46% uczniów korzysta z internetu przez ponad cztery godziny dziennie

32% uczniów korzysta ze smartfona ponad cztery godziny dziennie

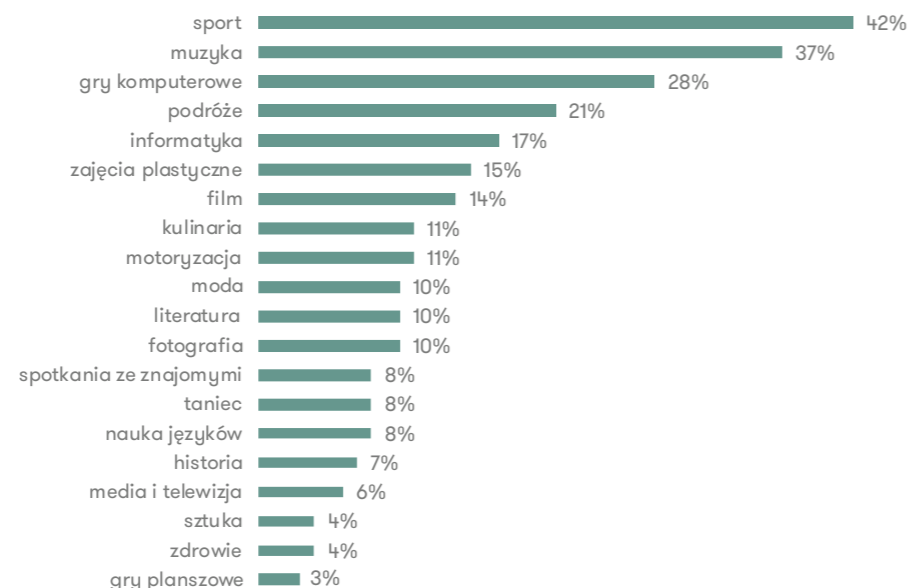
przed komputerem uczniowie spędzają najczęściej od jednej do dwóch godzin dziennie

	internet	smartfon	komputer	tablet
ponad cztery godziny dziennie	46%	32%	12%	3%
od trzech do czterech godzin dziennie	21%	23%	19%	4%
od jednej do dwóch godzin dziennie	19%	24%	25%	4%
od pół godziny do godziny dziennie	7%	13%	13%	7%
kilka razy w tygodniu	3%	2%	11%	5%
w ogóle nie korzystam	1%	3%	5%	59%

Czas wolny

Film to jeden z wielu sposobów spędzania wolnego czasu, na liście zainteresowań zajął siódme miejsce.

zainteresowania



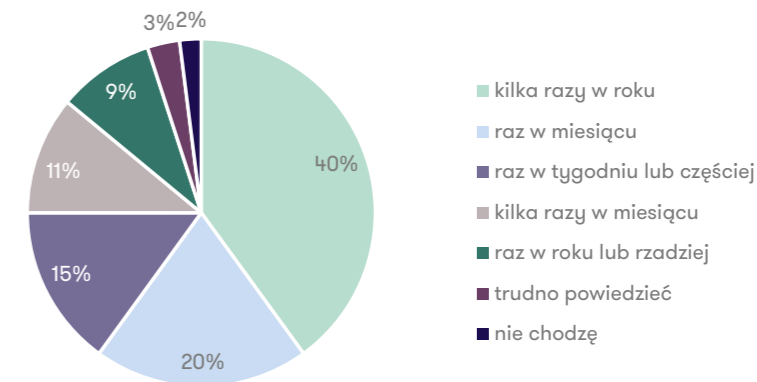
Fakt, że listę tę otwiera sport, a filmowi tylko nieznacznie ustępują kulinaria, może być jednym z argumentów potwierdzających tezę, iż młode łodzianki i łodzianie (a być może także ich rówieśnicy z innych miast) nie myślą o hobby jako odrębnym, odległym od codzienności obszarze swojego życia. Przeciwnie, bo przecież odrzucając myślenie w kategoriach kultury wysokiej i niskiej, a odnosząc się do codziennych doświadczeń, można zauważyć, że te dwa obszary nie są od siebie tak odległe.

M. Filiciak

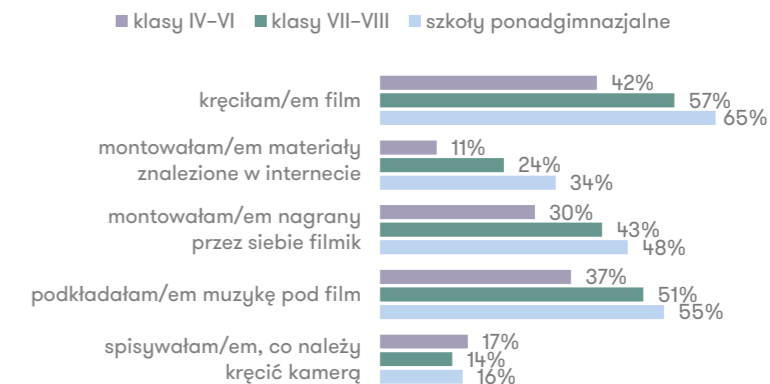
Kino czy filmowanie?

Kino nie jest najpopularniejszym hobby, duża część ankietowanych odwiedza kino jedynie kilka razy w roku, ale uczniowie mają spore doświadczenie w tworzeniu filmów: kręcą, podkładają muzykę, montują materiały znalezione w internecie.

wizyty w kinie



doświadczenia w tworzeniu filmów



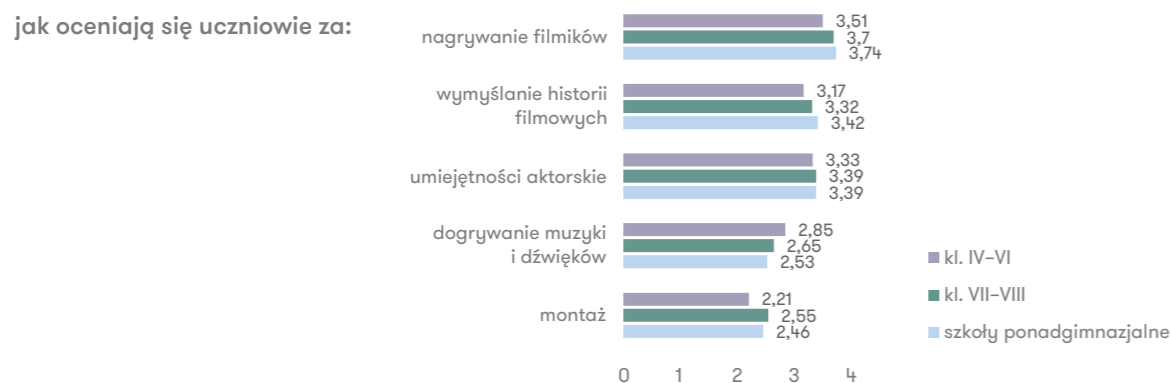
W przedcyfrowych hierarchiach kulturowych tworzenie filmu było swoistym zwieńczeniem relacji z tym medium – wymagało zasobów ekonomicznych i kompetencyjnych, było elitarną praktyką dostępną profesjonalistom, osobom do takiego statusu aspirującym oraz nielicznym zapaleńcom, którzy byli gotowi mierzyć się z trudną materią. Wynik badania pokazuje jednak, że za sprawą zmiany technologicznej, choć zapewne także innych czynników, robienie filmów to coś, co robi się częściej niż... chodzi do kina!

M. Filiciak

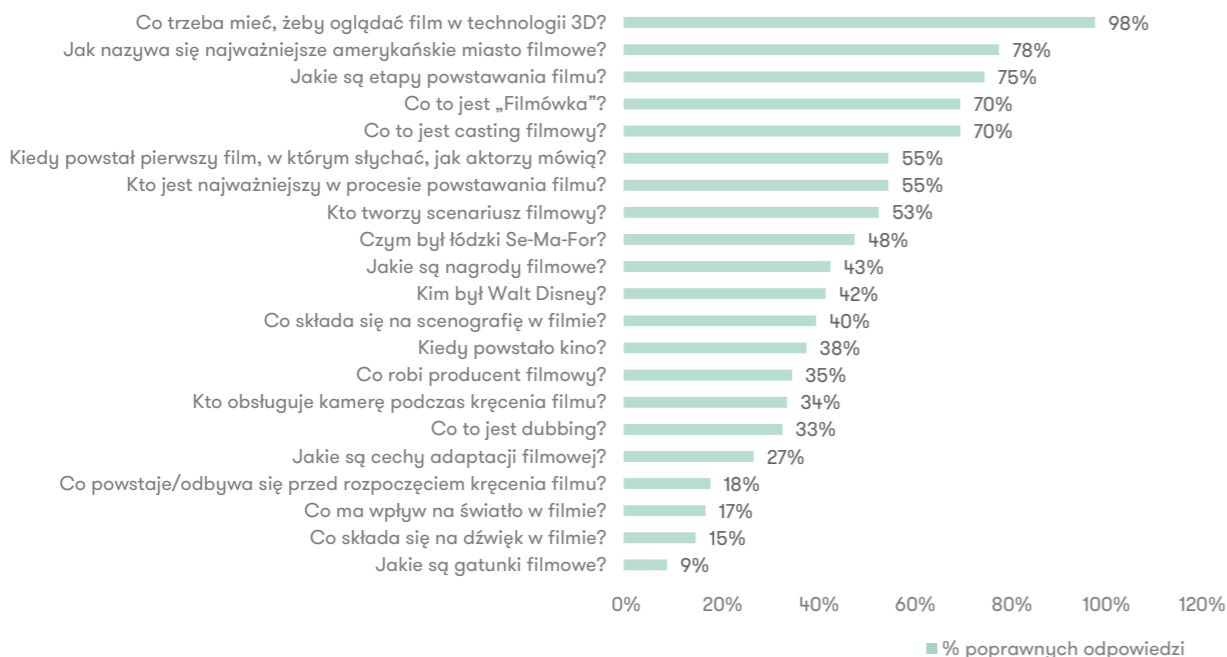
Ocena umiejętności

Uczniowie nisko oceniają swoje umiejętności w tworzeniu filmów – w szkolnej skali na 3+ (najwyżej oceniają się najmłodszy uczniowie).

Uczniowie najwyżej oceniają się za umiejętność nagrywania filmów (średnio 3,65 punkta), na drugim miejscu znalazły się umiejętności aktorskie (średnio 3,37 punkta), na trzecim – wymyślanie historii filmowych (średnio 3,31 punkta). Uczniowie nisko ocenili się za dogrywanie muzyki i dźwięków (średnio 2,67 punkta), a najniższą ocenę uzyskali umiejętności montażowe (średnio 2,4 punkta).



Jak wielu uczniów wie...?



Test wiedzy

Przeprowadzony test (22 pytania dostosowano do możliwości poszczególnych grup wiekowych) pokazał, że filmowe zainteresowania uczniów, chodzenie do kina czy korzystanie z nowoczesnych technologii zasadniczo nie wpływają na posiadaną przez nich wiedzę.

W tej części badania pojawiają się też paradoksy (...) – bo choć nie wszyscy wiedzą, że do nakręcenia filmu potrzebny jest trzymający kamerę operator, co przekładało się na krytyczną ocenę tego wycinka kompetencji uczniów, to przecież blisko połowa z nich sama kręci filmy bez użycia kamery...

M. Filiciak

Pewne zależności pomiędzy umiejętnościami praktycznymi a wiedzą można zauważyć w przypadku wybranych odpowiedzi (uczniowie, którzy samodzielnie montowali i kręcili filmiki, częściej udzielali prawidłowych odpowiedzi na pytania dotyczące scenariusza, scenografii, światła, dźwięku w filmie czy początków kina).

Uczniowie z reguły nie mieli problemów ze wskazaniem, czym jest casting filmowy lub z dopasowaniem czynności do etapów powstawania filmu. **Braki w wiedzy uczniów dotyczyły przede wszystkim kwestii związanych z samą realizacją filmu.** Jedynie 54% uczniów z klas IV–VI wie, co robi producent filmowy, większość najmłodszych uczniów (blisko 86%) wie, że kamerę obsługuje operator. 50% uczniów wie, bez kogo nie powstanie żaden film i scenariusz. Jedynie uczniowie klas VII–VIII przekroczyli 60% poprawnych odpowiedzi.

Łódzcy uczniowie mieli też trudności z odpowiedziami na pytania związane z filmowymi tradycjami miasta: o ile w większości wiedzieli, czym jest „Filmówka” (70% prawidłowych odpowiedzi), o tyle historyczny Se-Ma-For sprawił już więcej kłopotów i duża część odpowiedzi była błędna (52%); najwięcej problemów mieli najmłodszy uczniowie (odpowiedź „nie wiem” zaznaczyło 45,5% uczniów klas IV–VI).

Biorąc pod uwagę ogólne wyniki uczniów w teście wiedzy, będącym częścią badania, jak również ich odpowiedzi o charakterze samooceny własnych kompetencji, zapotrzebowanie na zajęcia dydaktyczne zmierzające do pogłębienia alfabetyzmu filmowego uczniów z regionu łódzkiego (ponownie, w domyśle: nie tylko z tego obszaru) jawi się jako trudne do podważenia.

K. Jędrasiak



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2019 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2019 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Reżyser to ten krzykacz

Uczestnicy badań fokusowych widzą pracę reżysera jako autorytarny proces zarządzania osobami na planie, w niewielkim stopniu eksponując rangę artystyczną związaną z tą funkcją. Większość uczniów nie dostrzega autonomii reżysera – sprowadzają go do roli koordynatora działań inicjowanych przez producenta; widzą w nim osobę, która ma władzę nad budżetem filmu.

Reżyser mówi i krzyczy. Myśli, jaki ma być film, kto ma jaką rolę. Krzyczy przez mikrofon, megafon, jak coś mu się nie podoba.

SP I-III

Reżyser to ten krzykacz, co zawsze krzyczy „akcja” i jak ktoś pomyli się o jedną literkę, albo kiedy postawi stopę o milimetr źle, to wrzeszczy „przerwa” i zaczyna od początku.

SP IV-VI

Krzyczy na wszystkich i każe wszystkim kończyć, i robią ujęcia po raz tysięczny, bo wszystko musi być perfekcyjnie.

SP IV-VI

Przeważnie krzyczy na aktorów. Ponieważ grają może niezgodnie z jego scenariuszem, nie słuchają się zaleceń. Ma władzę na planie filmowym nad wszystkimi. Nad nim ma władzę producent.

LO

Wypowiedzi uczestników badań fokusowych warto zestawić z wynikami ankiet, gdzie aż 22% uczniów klas VII-VIII uznało, że producent współreżyseruje film.

Podobnie jak w przypadku reżysera, uczniowie nie doceniali też artystycznej roli scenarzysty czy operatora w realizacji filmu. Uczestnicy wywiadów postrzegali pracę scenarzysty głównie jako zajęcie uciążliwe i żmudne, porównywali proces pisania scenariusza do pisania książki (uznawali scenariusz za tekst literacki), z kolei pracę operatora wiązali ściśle z umiejętnościami technicznymi obsługi sprzętu (charakterystyczne we wszystkich grupach wiekowych jest nazywanie operatora kamery „kamerzystą”).

Musi bardzo dobrze rozstawiać kamery i wszystkie przyciski włączyć, żeby była dobra jakość obrazu, nie taki rozmazany.

SP I-III

Operator kameruje i rozstawia kamery na planie.

SP IV-VI

Operator zdjęć robi zdjęcia. Decyduje, jak poprowadzona ma być kamera i jakie mają być ujęcia. Operator tylko kamerę obsługuje, a reżyser robi całość.

LO

W rozwijaniu wiedzy na temat roli scenarzysty, reżysera i operatora nie powinno jednak chodzić o ich nabożne traktowanie, ale o zrozumienie ich funkcji w procesie realizacji filmu przy jednoczesnym zrozumieniu idei współpracy pomiędzy poszczególnymi członkami ekipy realizującej film.

M. Kozubek

Filmem rządzi pieniądz?

Większość uczestników wywiadów ma rozwiniętą świadomość ekonomicznych kwestii związanych z produkcją filmów. Są przekonani, że praca nad filmem zaczyna się od znalezienia funduszy, dopiero potem powstaje scenariusz. Wiedzą, że film wymaga różnych kanałów promocji, orientują się, czym jest lokowanie produktu, uważają, że sponsorzy mogą wpływać na scenariusz.

Można stwierdzić, że w świadomości uczniów **film to pieniądz, przesłanki ekonomiczne przeważają nad artystycznymi – powstawanie filmów według uczniów jest nastawione na maksymalizację zysków.**

Najpierw chyba budżet. Przed scenariuszem. Musi być kasa na film.

SP IV-VI

Marketing. Coś dajesz, coś musisz sprzedać. W tym świecie liczą się pieniądze.

SP IV-VI

Tak. Jest po to, żeby rozpowszechnić film, czyli mieć więcej fanów, żeby zebrać grubszy hajs, żeby budować korporacje i robić więcej filmów, i zarabiać jeszcze więcej hajsu, żeby robić drapacze chmur.

SP IV-VI

Miliony, miliardy leq. Około dwóch milionów, to coś już tam chyba da się zrobić.

LO

Sposób pozyskania tych pieniędzy ma wpływ na efekt końcowy, bo sponsor chciałby też coś zyskać na tym filmie, bo zasponsorował. Sponsor może chcieć mieć wpływ na scenariusz tego filmu.

LO



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Czy nie jest to jednak znów sposób widzenia filmu oczami osób, które filmu używają różnorodnie i których jak najbardziej słuszna refleksja na temat sfery medialnej nakazuje zakładać, że większość działań twórczych podporządkowana jest regułom rynku? W tym ujęciu badani okazują się bardzo świadomymi widzami.

M. Filiciak

Film vs YouTube

Fenomen youtuberów nie był elementem składowym problematyki badania, pokazało ono jednak, że dla uczestników wywiadów – we wszystkich grupach wiekowych – **ważną ramą odniesienia dla refleksji na temat filmu była wiedza i wyobrażenia dotyczące pracy youtuberów**. Dotyczyło to zarówno zagadnień realizacyjnych, jak i ekonomicznych. Uczestnicy **wykazywali skłonność do postrzegania produkcji filmów jako procesu zbliżonego do tworzenia amatorskich materiałów audiowizualnych** i daleko idący optymizm w kwestii zacierania się różnic pomiędzy w pełni profesjonalną a amatorską produkcją filmową.

Wydaje mi się, że tak. Raczej sprzęt teraz, jeśli chodzi o nagranie filmu, nie jest jakiś bardzo drogi. Jeśli nie mówimy tu o jakichś dronach czy kamerach za nie wiadomo jakie pieniądze. Ale wydaje mi się, że nawet zwykłym telefonem dałoby się nakręcić jakiś film. Taki, no, nie najlepszy może, ale na pewno dałoby radę jakiś nakręcić.

LO

W naszych czasach tak naprawdę sprzęt to nie jest duży problem, bo może nie kinowe produkcje, ale myślę, że już dobry film można nakręcić takim tańszym sprzętem (...).

LO

Żadna z funkcji pełnionych na planie filmowym nie stanowiła dla uczestników wywiadów ciekawej propozycji zawodowej na przyszłość; nawet zawód aktora, mimo że potencjalnie atrakcyjny, nie był wybitnie interesującą propozycją dla dzieci i młodzieży. Na podstawie licznych wypowiedzi uczniów można sformułować wniosek, że atrakcyjnym dla nich zawodem jest youtuber. Wydaje się, że aspiracyjne kiedyś miejsce gwiazd filmowych przejęły postaci youtuberów czy lifestyle'owych blogerów.

Dochodzimy tutaj do kwestii moim zdaniem absolutnie kluczowej i do pytań o to, czym jest dziś kultura filmowa. Czy znajdzie się w niej miejsce dla krótkich filmów z YouTube'a albo kręconych na masową skalę przez nastolatki, a nawet kilkulatki TikToków, czyli krótkich klipów, często odtwarzających stworzone przez innych formaty, ale pełniących ważną funkcję w młodzieżowych sieciach społecznych i uczących postaw twórczych.

M. Filiciak

Gatunki vs rodzaje

Uczniowie mają też problem z odróżnieniem gatunków filmowych od rodzajów filmów. Jedynie 12% uczniów w klasach IV–VI, 5% z klas VII–VIII i 10% licealistów poprawnie rozpoznaje gatunki filmowe – w klasach VII–VIII aż 73% uczniów rozumie film fabularny jako gatunek, a prawie 84% licealistów uważa, że gatunkiem jest film dokumentalny.

Z drugiej strony podczas badań fokusowych uczniowie spontanicznie podawali nazwy różnych kategorii filmowych, a analizując plakaty, nawet najmłodszy uczniowie nie mieli problemów z rozróżnieniem gatunków.

Być może zatem akademicka genologia nie przystaje do potocznego rozumienia kategorii, którymi posługują się młodzi uczestnicy kultury filmowej.

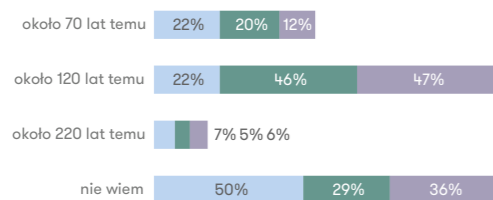
[...] spora część weryfikowanej w badaniu wiedzy nie jest już taka oczywista w świetle krytycznej oceny wielu spośród założeń tradycyjnego filmoznawstwa, widocznej choćby w archeologii mediów, studiach produkcyjnych czy genologii uwzględniającej w tworzeniu gatunkowych etykiet nie tylko zdanie twórców i krytyków, ale też publiczności.

M. Filiciak

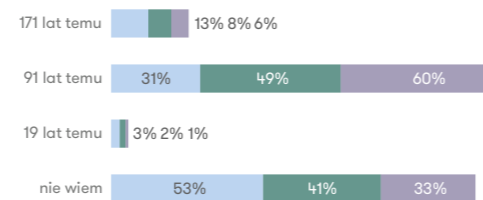
Początek kina

Niewiele ponad połowa uczniów wie, kiedy powstał film dźwiękowy, większość nie potrafi wskazać daty narodzin kina.

kiedy powstało kino?



kiedy powstał pierwszy film dźwiękowy?



■ kl. IV–VI ■ kl. VII–VIII ■ szkoły ponadgimnazjalne

Na marginesie...

Warto zwrócić uwagę, że 97% licealistów i 95% gimnazjalistów (uczniów klas VII–VIII) widziało czarno-biały film, natomiast w grupie klas IV–VI było to 88%.

Analiza i interpretacja

Uczniowie i uczennice z najmłodszej grupy wiekowej potrafią odtworzyć fabułę filmu i samodzielnie ułożyć prostą historię, ale mają problem ze skonstruowaniem narracji alternatywnej czy zagłębieniem się w motywacje bohaterów. Uczestnicy badania z klas IV–VI nie mieli problemu ze zidentyfikowaniem scen filmowych zawierających przesłanie, lecz mieli trudności z wyodrębnieniem retrospekcji z przedstawionego im fragmentu filmowego. Co ciekawe, potrafili jednak podawać przykłady zastosowania tych zabiegów w innych znanych sobie filmach.

Szkoła, wyposażając swoich uczniów w kompetencje z zakresu analizowania literatury, nie włącza w obszar poddawany analizie sztuki filmowej – **młodzi rozumie zabiegi formalne i potrafi je zidentyfikować, jednak skłonienie uczniów do analizowania przekazów filmowych pod tym kątem wymaga moderowania dyskusji.**

Licealistki i licealiści potrzebują przewodnictwa nauczyciela/ki w prowadzeniu pogłębionej analizy i interpretacji filmu mimo dysponowania rozwiniętym aparatem pojęciowym wywiedzionym z literaturoznawstwa. Należałoby zatem kształcić umiejętności analityczno-interpretacyjne i krytyczne w odniesieniu do filmu równoległe z rozwijaniem ich w edukacji literackiej.

J.H. Budzik

Licealiści dostrzegają perswazyjny charakter przekazu filmowego głównie na przykładach, jednak **samo analizowanie fragmentów filmów z tej perspektywy wymagało działań inicjujących ze strony moderatorki.** Próby przejścia od konkretnych przykładów do ogólniejszych refleksji na ten temat nie przeradzały się w dyskusje choćby zbliżone do dyskusji dotyczących identyfikacji i rozumienia stosowanych zabiegów formalnych.

Zdolność dostrzegania przez uczniów innych wymiarów czy walorów filmu niż wartość estetyczna ograniczała się głównie do poczucia, że mogą one pełnić funkcję użyteczną, propagując jakieś społecznie pożądane treści czy wartości. Ponadto film mógłby również – według uczestników wywiadów – stanowić świadectwo danej epoki historycznej (w warstwie bardzo dosłownej: ukazywać pewien zasób przedmiotów właściwych dla epoki, odzwierciedlać jej obyczaje); **interpretacje uczniów nie brały pod uwagę tego, że film jako autorska wypowiedź mógłby być ilustracją pewnego sposobu rozumienia świata np. w wymiarze politycznym czy filozoficznym.**

[...] proces, w ramach którego film wobec konkurencji nowszych mediów, takich jak choćby gry, stopniowo przesuwa się na pozycje bliższe choćby literaturze, której poświęca się tak wiele uwagi w edukacji formalnej, niesie ze sobą nie tylko korzyści. Patyna czasu w tradycyjnych hierarchiach kultury uszlachetnia medium, ale może też czynić je odległym z perspektywy grup zagrożonych wykluczeniem kulturowym.

M. Filiciak

Edukacja filmowa powinna wykraczać poza cel szkolenia sprawnych realizatorów i podążać w stronę kształcenia świadomych uczestników kultury audiowizualnej.

Podsumowując wyniki badań, eksperci wskazują w zasadzie trzy kluczowe kierunki, w których powinni zmierzać nauczyciele i edukatorzy. Pierwszy – edukacja filmowa w szerszym kontekście edukacji medialnej, drugi – edukacja oparta na doświadczeniu uczniów, trzeci – wykorzystywanie różnorodnych narzędzi, metod, działanie poza utartymi schematami.

W stronę edukacji medialnej

Edukacja filmowa tak – ale w kontekście kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych!

W czasach postępującej konwergencji mediów oraz dywergencji narzędzi technologicznych służących do ich tworzenia konieczne staje się podejmowanie działań umożliwiających przygotowanie młodych uczestników kultury do świadomego korzystania z jej wytworów. W efekcie edukacja filmowa powinna coraz bardziej dążyć w stronę edukacji medialnej w szerszym znaczeniu.

K. Jędrasiak

Codzienne doświadczenie

Film jest narzędziem identyfikacji i komunikacji młodzieży, niech edukacja będzie oparta na doświadczeniu uczniów!

Dzisiejsza powszechna edukacja filmowa nie powinna być edukacją w duchu strukturalistycznej edukacji filmowej obecnej w polskiej szkole w drugiej połowie XX wieku. Ma pozwalać zrozumieć uczniom ich sposób doświadczania świata, zaś film powinien być traktowany jako swoisty komunikat, któremu odbiorca nadaje własne znaczenia i poszukuje odniesień do własnych przeżyć, doświadczeń, refleksji i świata, który zna.

G. Ptaszek



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Łamanie schematów

Postawmy na aktywny proces poznawania kultury filmowej; konieczne jest wykorzystanie różnych metod i narzędzi edukacyjnych, przełamywanie schematów – jednak tak, żeby nie popadać w „kulturowy populizm”. Zastanówmy się także, czy i jak w edukacji audiowizualnej łączyć dwie perspektywy: „uspołecznienia” kultury i podtrzymywania „kanonu” wiedzy o filmie.

[...] warto zbadać inne aspekty kultury filmowej – to, jak różne grupy społeczne wykorzystują film choćby w swoich relacjach z innymi ludźmi: rówieśnikami, rodzicami, wychowawcami [...]; czy film pomaga budować i podtrzymywać sieci społeczne? Jak funkcjonuje wobec innych mediów? I gdzie przebiega granica między formami „klasycznymi” a tymi jednoznacznie bliższymi codzienności?

M. Filiciak

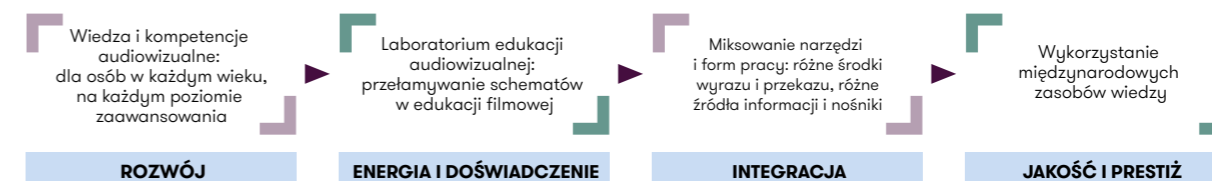
Modele edukacyjne

Przeprowadzone badanie, komentarze eksperckie, a także analiza działań podmiotów aktywnych w obszarze edukacji audiowizualnej w Polsce (niektóre z nich przedstawiamy w ostatnim rozdziale publikacji) pomogły odpowiedzieć na pytanie, jaki model edukacji powinien być prowadzony w NCKF – ułatwiły doprecyzowanie wizji i wartości instytucji:

Wartości, wizja i misja – strategia działań edukacyjnych NCKF

Kierunki, które wskazali eksperci, stanowią podstawę stworzenia strategicznych założeń dla działalności edukacyjnej NCKF.

WIZJA: DOŚWIADCZ SZTUKI FILMOWEJ: POZNAJ – ZROZUM – KORZYSTAJ ŚWIADOMIE – ANALIZUJ – WARTOŚCIUJ – TWÓRZ!



Wizja: Doświadcz sztuki filmowej: poznaj – zrozum – korzystaj świadomie – analizuj – wartościuj – twórz!				
Wartości:	ROZWÓJ	ENERGIA I DOŚWIADCZENIE	INTEGRACJA	JAKOŚĆ I PRESTIŻ
	<p>Wiedza i kompetencje audiowizualne: dla osób w każdym wieku, na każdym poziomie zaawansowania, niezbędne w krytycznym, twórczym myśleniu i działaniu</p> <p>Eksplorowanie mediów: edukacja filmowa w kontekście kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych</p> <p>Nie tylko dla humanistów: edukacja audiowizualna jako niezbędna część składowa ogólnego wykształcenia</p> <p>Od pomysłu do realizacji: wsparcie autorskich projektów, wzmacnianie twórczego potencjału osób i grup, zachęcanie do nowych działań kreatywnych, otwartych, odważnych, samodzielnych</p>	<p>Laboratorium edukacji audiowizualnej: przełamywanie schematów w edukacji filmowej</p> <p>Aktywny proces poznawania kultury filmowej: odbiorca/widz-uczestnik-twórca</p> <p>Kreatywne korzystanie z mediów: tworzenie – przetwarzanie – prezentowanie</p> <p>Odwaga eksperymentowania, autorskie pomysły, twórcze podejście edukatorów</p>	<p>Miksowanie narzędzi i form pracy: różne środki wyrazu i przekazu, różne źródła informacji i nośniki; wykorzystanie rozmaitych metod edukacji artystycznej (metoda projektu, metody narracyjne, formalne, warsztat, sytuacja twórcza, interaktywne, etnograficzne)</p> <p>Otwarte pracownie: dzielimy się zasobami i wiedzą</p> <p>Medialab, czyli uczymy się od siebie nawzajem</p> <p>Wiek nie ma znaczenia: integracja międzypokoleniowa</p> <p>Kultura sieci: budowanie relacji i sieci wsparcia zaangażowanych ludzi, organizacji, grup nieformalnych, artystów, społeczników działających w obszarze edukacji audiowizualnej</p> <p>Miastolab: budowanie i kształtowanie „filmowej” tożsamości i wrażliwości łodzian. Powiązanie działań kulturotwórczych z procesami rewitalizacji społecznej</p> <p>Działanie intuicyjne: „równouprawnienie”</p>	<p>Wykorzystanie międzynarodowych zasobów wiedzy</p> <p>Bezpośredni kontakt ze sztuką filmową i mistrzami kina – unikatowa oferta w prestiżowej przestrzeni</p>

			<p>form uczestnictwa w kulturze audiowizualnej – rób to, co sprawia Ci przyjemność, kultura nie wyklucza</p> <p>Face-to-face: bezpośredni kontakt, indywidualne podejście, wzajemny szacunek</p>	
Zasoby:	<p>→ Nowoczesne sale warsztatowe – profesjonalne wyposażenie i nowoczesna przestrzeń dla kreatywnych działań (warsztaty manualne, warsztaty postprodukcji, studio efektów specjalnych, ministudio TV, demonstracyjna hala zdjęciowa, studio dźwięku, sala warsztatowo-seminaryjna)</p> <p>→ Kompetentne i kreatywne kadry: zasoby wewnętrzne (dział edukacji) i zewnętrzne – sieć relacji i współpracy z podmiotami zewnętrznymi (instytucje filmowe, uczelnie wyższe, branża, podmioty kultury filmowej)</p> <p>→ Zintegrowanie edukacji we wszystkich przestrzeniach NCKF – wspólna strategia i działania edukacyjne (skoordynowany, spójny kierunek działań dla pracowni warsztatowych, wystaw, kina, pracowni badawczej – ścisłe powiązanie tematyczne/merytoryczne i organizacyjne)</p>			
Odbiorcy:	PRZEDSZKOLA, SZKOŁY, NAUCZYCIELE	RODZINY	MŁODZIEŻ I DOROŚLI	PROFESJONALIŚCI
Działania:	<p>Lekcje tematyczne (powiązane z wystawami, skorelowane z podstawą programową, karty pracy)</p> <p>Warsztaty tematyczne (stała oferta uwzględniająca elementy wystaw)</p> <p>Cykliczne szkolenia dla nauczycieli, edukatorów, animatorów, studentów</p> <p>Konkursy/olimpiady (olimpiada wiedzy o filmie – jako osobne, dodatkowe działanie edukacyjne)</p> <p>Kino: program dla grup przedszkolnych i szkolnych / Akademia Filmu</p>	<p>Warsztaty tematyczne (weekendowe, uwzględniające elementy wystaw)</p> <p>Rodzinna ścieżka zwiedzania (dedykowane rodzinom mapki i karty pracy)</p> <p>Mini media camp (ferie, wakacje – oferta dla najmłodszych w formule półkolonii)</p> <p>Kino: program dla rodzin</p>	<p>Warsztaty tematyczne (cotygodniowe, semestralne warsztaty)</p> <p>Projekty (np. <i>Historie przyszłości</i>)</p> <p>Otwarta pracownia (rozwój filmowych projektów pod okiem twórców)</p> <p>Media camp (ferie, wakacje – oferta dla młodzieży w formule półkolonii)</p> <p>Wokół mediów: dyskusje, spotkania, wykłady, działania w przestrzeni miasta, medialab, nowe media</p> <p>Kino: Akademia Filmu</p>	<p>Kursy i szkolenia profesjonalne</p> <p>Masterclass</p> <p>Rezydencje</p>



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Katalog kompetencji to gotowa propozycja dla nauczyciela odnośnie do tego, co, kiedy i w jaki sposób może być przekazywane uczniom, aby wzmacniać ich umiejętności i wiedzę.

Katalog kompetencji opracowany przez znakomite ekspertki – dr Justynę Budzik i Annę Równy – pokazuje, jakie umiejętności, wiedzę, kompetencje społeczne **w obszarze edukacji audiowizualnej** (z naciskiem na praktyczne umiejętności i edukację filmową) powinien posiadać uczeń na poszczególnych etapach kształcenia. Najważniejszym kontekstem dla katalogu (w zakresie umiejętności) jest dokument „**A Framework for Film Education**”, w którym przyjęto podział na trzy wymiary edukacji filmowej: **kreatywny, krytyczny i kulturowy**. Cel jest jasny: wykształcenie osób myślących krytycznie, angażujących się w życie kulturalne i społeczne, inspirowanie do własnej twórczości. Taka jest też wizja edukacji Narodowego Centrum Kultury Filmowej:

Doświadcz sztuki filmowej; poznaj – zrozum – korzystaj świadomie – analizuj – wartościuj – twórz!

Ważnym elementem katalogu są **syllabusy** dostosowane do poszczególnych etapów kształcenia (dla klas I–III, IV–VI, VII–VIII, szkoły ponadpodstawowej), w odniesieniu do aktualnej podstawy programowej kształcenia ogólnego. To gotowa propozycja tego, **co** (obszary tematyczne i przykłady zagadnień), **kiedy** (na jakim etapie kształcenia) i **w jaki sposób** (przy wykorzystaniu jakich zasobów, narzędzi, w jakich warunkach etc.) może być przekazywane uczniom, aby budować i wzmacniać ich kompetencje oraz wiedzę filmową. **Syllabusy wskazują, czym w swojej praktyce powinien zająć się nauczyciel, animator, edukator filmowy.**

Zależało nam na **użyteczności i wymiarze praktycznym** sylabusów – ich autorki na co dzień pracują z uczniami i nauczycielami (dr Joanna Rzońca jest trenerem edukacji medialnej, mentorem kursów e-coachingowych w Centrum Edukacji Obywatelskiej, nauczycielem w IV Liceum Ogólnokształcącym im. T. Kościuszki w Krakowie; Anna Równy to liderka Filmoteki Szkolnej na Mazowszu, konsultantka ds. edukacji humanistycznej, medialnej i filmowej w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli, koordynatorka merytoryczna Nowych Horyzontów Edukacji Filmowej). Trzeba zaznaczyć, że sylabus dla szkoły średniej opracowany przez dr Joannę Rzońcę zawiera spojrzenie na **kompetencje filmowe w szerszym ujęciu – kompetencji medialnych**. Takie podejście autorka sylabusu prezentuje w swojej codziennej pracy w liceum, gdzie wdrożyła autorski program edukacji medialnej.

Katalog kompetencji

Umiejętności (na podstawie oprac. dr J.H. Budzik)				
Etapy kształcenia wiek/klasa	Szkoła podstawowa 7-10 l. kl. I-III Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 10-12 l. kl. IV-VI Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 13-15 l. kl. VII-VIII Uczennica/uczeń:	Szkoła średnia 15-19 l. kl. I-IV/I-V Uczennica/uczeń:
Kreatywny wymiar edukacji filmowej	<ul style="list-style-type: none"> → odgrywa wybraną scenę z filmu → stosuje różne formy zapisu dźwięków, muzyki, np. nagranie za pomocą komputera, dyktafonu, telefonu → podkłada dźwięk (dialog lub odgłosy) do sceny w filmie niemym → nagrywa filmik z wykorzystaniem smartfona → projektuje plakat do obejrzanego filmu → układa kadry z filmu i tworzy na tej podstawie historię (narrację) → projektuje gadżet promocyjny związany ze swoim ulubionym filmem → wymyśla krótką scenkę z udziałem bohaterów znanego filmu albo dziejącą się w miejscu znanym z filmu 	<ul style="list-style-type: none"> → redaguje streszczenie filmu na podstawie własnego pomysłu lub/i tekstu literackiego → pisze dialog do obejrzanej sceny z filmu niemego → pisze dialog do wymyślonej wcześniej sceny filmowej → przygotowuje szczegółowy opis wymyślonej przez siebie sceny konieczny do jej realizacji → rysuje storyboard sceny własnego pomysłu → proponuje muzykę do sceny filmowej według własnego pomysłu → przygotowuje grafik kręcenia opracowanej wcześniej sceny filmowej → układa dalsze losy bohaterów filmu → proponuje alternatywne zakończenie filmu → opracowuje scenorys (storyboard) do tekstu poetyckiego → projektuje plakat do znanego lub wymyślonego przez siebie filmu → na podstawie wymyślonego przez siebie synopsisu/streszczenia określa liczebność potrzebnej ekipy filmowej → redaguje ogłoszenie o castingu do filmu 	<ul style="list-style-type: none"> → redaguje treatment scenariusza etiudy filmowej na podstawie własnych pomysłów i/lub poznanych tekstów literackich → pisze scenopis kilku scen składających się na spójną tematycznie sekwencję → rysuje storyboard scen składających się na sekwencję → redaguje dialogi do kilku scen składających się na sekwencję → interpretuje aktorsko wybraną rolę w scenariuszu własnego pomysłu → opracowuje scenariusz krótkiej formy dokumentalnej, edukacyjnej → projektuje plakat filmowy do kręconej przez siebie/grupę etiudy/filmu dokumentalnego → obsługuje program do montażu i montuje materiał → montuje zwiastun alternatywny istniejącego filmu z uwzględnieniem doboru muzyki → montuje teaser własnego filmu z uwzględnieniem doboru muzyki → projektuje gadżet związany z obejrzanym filmem → redaguje zapowiedź prasową filmu 	<ul style="list-style-type: none"> → redaguje scenariusz etiudy filmowej → redaguje scenopis etiudy filmowej → układa dialogi etiudy filmowej → rysuje storyboard etiudy filmowej → opracowuje roboczy budżet filmu → dokonuje wyboru lokacji filmowych → przeprowadza casting obsady aktorskiej → opracowuje szczegółowy grafik i harmonogram produkcji filmu z uwzględnieniem podziału ról w przygotowaniu (produkcji) filmu → projektuje i wykonuje kostiumy, rekwizyty i scenografię do własnej etiudy → dobiera lub komponuje (w grupie) muzykę do swojego filmu (z poszanowaniem praw autorskich i zachowaniem zasad wykorzystania legalnych źródeł) → realizuje filmy według własnego pomysłu → dokonuje montażu nakręconego materiału → redaguje przykładowy wniosek o wsparcie finansowe produkcji, postprodukcji, promocji i dystrybucji filmu → układa list do potencjalnego sponsora

<ul style="list-style-type: none"> → dobiera materiały potrzebne do stworzenia sceny w wybranej technice animacji → tworzy scenę filmową w wybranej technice animacji → nagrywa filmik z wykorzystaniem np. smartfonów, tabletów, lustrzanek (z pomocą edukatora) → poznaje wybrane dostępne bezpłatne aplikacje → w prostych nagrywanych scenkach wykorzystuje różne punkty ustawienia kamery → potrafi opisać, jak zdjęcia czy muzyka budują i wpływają na ogólny nastrój filmu → rozpoznaje stylizacje, np. na teledysk 	<ul style="list-style-type: none"> → kręci materiał filmowy (dokumentalny, reporterski) z wydarzenia w szkole/poza szkołą → realizuje filmy według własnych pomysłów → opracowuje czołówkę/tyłówkę (napisy) tworzonej przez siebie sceny, pamiętając o wszystkich członkach ekipy → udostępnia stworzoną scenę (miniaturę) filmową w internecie z poszanowaniem dla własności intelektualnej i prawa autorskiego 	<ul style="list-style-type: none"> → opracowuje i przygotowuje w grupie kampanię promocyjną własnego filmu, z plakatami, teaserem, trailerem (zwiastunem), zapowiedziami, podcastami itp.
---	--	--

Umiejętności (na podstawie oprac. dr J.H. Budzik)				
Etapy kształcenia wiek/klasa	Szkoła podstawowa 7-10 l. kl. I-III Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 10-12 l. kl. IV-VI Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 13-15 l. kl. VII-VIII Uczennica/uczeń:	Szkoła średnia 15-19 l. kl. I-IV/I-V Uczennica/uczeń:
Krytyczny wymiar edukacji filmowej	<ul style="list-style-type: none"> → opowiada fabułę obejrzanego filmu → odróżnia film fabularny od filmu dokumentalnego → odróżnia film aktorski od filmu animowanego → opisuje bohaterów filmu → nazywa emocje, jakie budzi w niej/nim film → ocenia atrakcyjność filmu dla widza dziecięcego → określa temat, problematykę filmu → wymienia miejsca akcji filmu → opisuje filmową przestrzeń 	<ul style="list-style-type: none"> → redaguje szczegółowe streszczenie obejrzanego filmu → analizuje scenę filmową, wyodrębniając poszczególne ujęcia → wymienia elementy świata przedstawionego obejrzanego filmu → ocenia dobór środków wyrazu filmowego w obejrzanej scenie filmowej (plany, ujęcia, montaż, aktorstwo, muzyka) w odniesieniu do emocji, jakie ta scena wywołuje w odbiorze → pisze scenopis obejrzanej wcześniej sceny filmowej 	<ul style="list-style-type: none"> → nazywa zagadnienia egzystencjalne, o których traktuje obejrzany film (fragment filmu) → przywołuje filmy, które poruszają problematykę istotną dla innego omawianego tekstu (literackiego, malarskiego) → dokonuje oceny wierności realiom historycznym w filmie fabularnym → ocenia wartość filmu jako źródła historycznego → redaguje recenzję filmu i uzasadnia swoje oceny i opinie 	<ul style="list-style-type: none"> → dokonuje analizy porównawczej dwóch filmów lub filmu i innego tekstu kultury → ocenia dobór środków formalnych w odniesieniu do tematu i znaczeń filmu, a także miejsca filmu w historii kultury → wyróżnia nawiązania do innych filmów w obejrzanym filmie → opisuje, w jaki sposób poznane teksty kultury odnoszą się do siebie nawzajem oraz do rzeczywistości społeczno-kulturowej

- ocenia prawdopodobieństwo (związek z rzeczywistością) filmowej historii
- wyraża opinię o obejrzanym filmie
- przyporządkowuje kadry z filmu do miejsca i czasu akcji
- rysuje storyboard obejrzanej wcześniej sceny filmowej
- charakteryzuje postać filmową
- ocenia postawy i wybory bohaterów filmowych
- ocenia adekwatność plakatu w odniesieniu do gatunku filmowego
- ocenia zwiastun filmowy w kontekście oczekiwań widza, jakie ten zwiastun budzi
- wskazuje elementy gatunków filmowych w zwiastunie oraz w scenie filmowej
- nazywa emocje, jakie wzbudza w niej/nim obejrzany film
- wyróżnia odwołania do znanych konwencji narracyjnych
- rozpoznaje elementy przekazu perswazyjnego w materiale filmowym
- ocenia stopień obiektywności materiału dokumentalnego
- rozważa wkład członków ekipy filmowej w całościową produkcję
- wypowiada się na temat adekwatności filmu w odniesieniu do dziecięcego odbiorcy
- dokonuje ewaluacji adaptacji filmowej lektury szkolnej, wskazuje na podobieństwa i różnice obu tekstów, ocenia, w jaki sposób adaptacja filmowa wpłynęła na znaczenia utworu literackiego
- wyróżnia konwencje gatunkowe w obejrzanym filmie
- ocenia zwiastun filmowy pod kątem zgodności z wymową filmu
- wyróżnia elementy strategii promocyjnej wybranego filmu
- rozpoznaje różne platformy promocyjne, ocenia ich skuteczność
- poznaje blogi, czasopisma filmowe i umiejętnie z nich korzysta
- nazywa i rozpoznaje strategie perswazyjne plakatu i zwiastuna filmowego
- analizuje i interpretuje plakat filmowy pod kątem znaczeń zawartych w filmie
- rozpoznaje środki perswazyjne w przekazie dokumentalnym
- buduje własną opinię o filmie, odnosząc się do przeczytanych recenzji i opracowań
- polemizuje z ocenami/recenzjami filmu, z którymi się nie zgadza
- rozpoznaje i wyróżnia cechy mieszania gatunków w filmach
- wskazuje i wyjaśnia symbole, alegorie i metafory w obrazach filmowych (filmy fabularne)
- dokonuje analizy i interpretacji plakatu filmowego w odniesieniu do znaczeń filmu oraz konwencji artystycznych
- rozpoznaje i wyjaśnia pastisz i parodię w kinie współczesnym
- pisze analizę i interpretację filmu, przywołując inne teksty kultury
- zabiera głos w dyskusji o roli cenzury, klasyfikacji wiekowej filmów
- wskazuje znaczenia metaforyczne i symboliczne w filmie fabularnym oraz dokumentalnym
- ocenia trafność konwencji filmowej w odniesieniu do tematu

- potrafi wskazać podstawowe plusy i minusy klasyfikacji wiekowej filmów (kategorie wiekowe R, G, PG, PG-13, NC-17)
- rozpoznaje zagadnienia związane z cenzurą

Umiejętności (na podstawie oprac. dr J.H. Budzik)				
Etapy kształcenia wiek/klasa	Szkoła podstawowa 7–10 l. kl. I–III Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 10–12 l. kl. IV–VI Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 13–15 l. kl. VII–VIII Uczennica/uczeń:	Szkoła średnia 15–19 l. kl. I–IV/I–V Uczennica/uczeń:
Kulturowy wymiar edukacji filmowej	<ul style="list-style-type: none"> → potrafi zachować względną ciszę i spokój podczas seansu w kinie lub w innym miejscu → formułuje zasady dobrego zachowania podczas seansu filmowego → w sali kinowej pokazuje i nazywa najważniejsze miejsca i obiekty (ekran, kabina projekcyjna, widownia, głośniki, hol, wyjścia ewakuacyjne etc.) → w kinie odróżnia zwiastuny (trailery) od reklam i właściwego filmu → rozpoznaje filmy dawne i współczesne → wymienia miejsca i sytuacje, w których można obejrzeć film → ocenia film na podstawie reakcji innych widzów w grupie/sali → ocenia przystawalność filmowej historii do własnych doświadczeń → rozpoznaje popularnych bohaterów (serie) filmów animowanych polskich i zagranicznych → odnajduje informacje o filmach w prasie i internecie 	<ul style="list-style-type: none"> → opracowuje dubbing do wybranej sceny filmowej z uwzględnieniem specyfiki lokalnej kultury → wskazuje nawiązania kulturowe, do tradycji, elementy symboliczne w obejrzanym filmie (fragmentie filmu) → tworzy listę najlepszych filmów obejrzanych w danym roku i uzasadnia swój wybór → opracowuje program szkolnego festiwalu filmowego o ważnej dla szkolnej społeczności tematyce → wyszukuje informacje o twórcach filmowych na odpowiednich portalach internetowych → wyszukuje filmy dotyczące danego tematu w legalnych serwisach, archiwach, repozytoriach filmowych → nazywa elementy konwencji historycznych w obejrzanym materiale → proponuje kryteria oceny filmów oglądanych w danym roku w klasie/grupie/na zajęciach pozaszkolnych 	<ul style="list-style-type: none"> → odnajduje topisy kulturowe obecne w produkcjach rozrywkowych, popkulturowych (filmy i seriale) → rozpoznaje aktualne, istotne zagadnienia społeczne poruszone w filmie/serialu → prowadzi sekcję o filmie na blogu/stronie internetowej szkoły → regularnie wybiera lokalne wydarzenia filmowe, w których uczestniczy → decyduje, do jakich grup odbiorców skierowana jest lokalna oferta kulturalna (filmowa) → argumentuje, jakiego gościa zaprosić na szkolne wydarzenie filmowe → korzysta ze źródeł drukowanych i internetowych na temat współczesnej i dawnej kultury filmowej → wypowiada się na temat znaczenia filmu w rozwoju kultury → wskazuje wpływ światowego filmu na lokalną kulturę filmową 	<ul style="list-style-type: none"> → redaguje recenzję wybranego filmu polskiego w języku obcym, z uwzględnieniem kontekstu kulturowego → tłumaczy na język obcy dialogi z wybranej sekwencji filmu polskiego → opracowuje repertuar przeglądu polskich filmów najnowszych dla publiczności zagranicznej → tworzy propozycję współczesnych filmów polskich, które można polecić koleżance/koleździe z innego kraju, i uzasadnia swój wybór, dyskutuje nad swoją propozycją w grupie → przygotowuje rankingi filmów w grupie rówieśniczej lub widzów starszych/młodszych → wyszukuje informacje na temat festiwalu filmowych, kategoryzuje festiwale ze względu na ich charakter oraz docelową publiczność → organizuje szkolną/pozaszkolną premierę etudy filmowej stworzonej w grupie

→ wymienia tytuły znanych filmów dla dzieci i układa je w listę filmów do polecenia koleżance/koleździe

→ redaguje notkę informacyjną lub sprawozdanie (na szkolnym blogu, stronie internetowej) dotyczące wydarzenia filmowego, udostępniając materiały z legalnych źródeł
 → dyskutuje o filmie/serialu w internetowej grupie (forum, Facebook, szkolna platforma)
 → wyszukuje informacje na temat lokalnych wydarzeń filmowych w różnych mediach
 → ocenia legalność dostępnych źródeł filmu i muzyki
 → odróżnia typy kin i wyjaśnia różnice między nimi (kina studyjne, multipleksy, kina premierowe, kina objazdowe, plenerowe...)
 → układa repertuar szkolnego/pozaszkolnego wieczoru filmowego na dany temat

→ wyszukuje materiały związane z produkcją danego filmu: fotosy, werki, zapowiedzi prasowe, doniesienia z planu itp.
 → układa test wiedzy o historii filmu w szkolnym/klasowym/pozaszkolnym konkursie filmowym dla młodszych klas
 → opracowuje kryteria oceny filmu w szkolnym/pozaszkolnym przeglądzie
 → rozpoznaje inspiracje historyczne w alternatywnych uniwersach filmów fantastycznych i science fiction
 → tłumaczy wybrany dialog filmu polskiego na język obcy
 → dyskutuje na temat pojęć arcydzieła i kanonu filmowego
 → wyjaśnia różnicę między pismami branżowymi, opracowaniami naukowymi oraz innymi mediami dotyczącymi kultury filmowej (portale partycypacyjne, blogi, vlogi, kanały youtuberów)
 → potrafi własnymi słowami opisać, jak film zmieniał się na przestrzeni lat (rewolucja cyfrowa)
 → lokuje film w „pejzażu” nowych mediów, najnowszych technik zapisu i prezentacji treści
 → odnajduje w archiwach fizycznych i cyfrowych materiały dotyczące historii kultury filmowej miasta/regionu

→ kontaktuje się ze szkolnymi/lokalnymi mediami w związku z premierą filmu stworzonego w grupie
 → rozważa znaczenie różnych zawodów filmowych dla całokształtu kultury filmowej
 → rozróżnia historyczne dokonania w zakresie technologii, reżyserii, aktorstwa, montażu, operatorstwa itp. i wskazuje na ich wpływ na rozwój kinematografii
 → układa pytania do wywiadu z osobą z branży filmowej
 → prezentuje formy/sposoby finansowania filmów i wskazuje ich kontekst instytucjonalny
 → opracowuje listę miejsc związanych z dziedzictwem filmowym swojej miejscowości

Kompetencje społeczno-emocjonalne (oprac. A. Równy)*

Uczennica/uczeń:

- trafnie spostrzega i nazywa przeżycia i intencje innych
- rozumie i prawidłowo ocenia sytuacje społeczne
- nabywa wrażliwość społeczną i empatię
- poznaje reguły społeczne
- uczy się poprzez obserwację odpowiedniego zachowania w sytuacjach społecznych
- doskonali umiejętność rozwiązywania konkretnych problemów interpersonalnych
- nabywa umiejętności warunkujące radzenie sobie w sytuacjach konfliktowych
- poznaje zachowania asertywne
- doskonali umiejętności komunikacyjne (nauka słownictwa, doskonalenie umiejętności czytania, dyskusja po filmie, wypowiedź na temat bohatera, problemu itp.)
- poprzez proces identyfikacji i projekcji z bohaterem filmowym poddaje refleksji, czym jest wzorzec i antywzorzec
- dokonuje opisu emocji bohatera filmowego
- konfrontując się z problemem przedstawionym w filmie, uczy się rozwiązywania problemów i poszukiwania rozwiązań
- poznaje różne stanowiska i poglądy i konfrontuje je z własnymi
- kształtuje zdolności dostrzegania cudzych emocji
- kształtuje samoświadomość poprzez wyrażanie i nazywanie swoich emocji, poglądów i reakcji związanych z odbiorem filmu
- nabywa i doskonali umiejętności ujmowania rzeczywistości z różnych perspektyw
- poznaje i opanowuje zasady pracy w grupie, realizując działania związane z praktyczną edukacją filmową (np. praca nad filmem krótkometrażowym, przygotowanie pomysłu na scenariusz itp.)

* Uwaga autorki: **wymieniane kompetencje nabywa się przez całe życie**, a ich inicjacja zależy nie tylko od aktywności edukacyjnych, ale przede wszystkim od czynników psychospołecznych itp.; zgodnie z założeniami nauk psychologicznych i społecznych trudno też określić kompetencję przypisać do określonego wieku, dlatego zrezygnowano z tego.

Wiedza – w odniesieniu do podstawy programowej (oprac. A. Równy)*

Etapy kształcenia wiek/klasa	Szkoła podstawowa 7–10 l. kl. I–III Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 10–12 l. kl. IV–VI Uczennica/uczeń:	Szkoła podstawowa 13–15 l. kl. VII–VIII Uczennica/uczeń:	Szkoła średnia 15–19 l. kl. I–IV/I–V Uczennica/uczeń:
	→ poznaje zawody filmowe (np. reżyser, aktor, scenograf, kostiumolog, operator) → rozróżnia podstawowe rodzaje animacji (rysunkowa, plastelinowa, lalkowa) → dowiadyuje się, że film jest źródłem informacji o świecie i ludziach → poznaje i nazywa elementy realistyczne i fantastyczne w filmie	→ zna podstawowe elementy dzieła filmowego: scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska, muzyka i inne → rozumie swoistość filmu jako tekstu kultury → adaptacja utworu literackiego → poznaje konstrukcję scenariusza filmowego → zna pojęcia: świat przedstawiony, temat, fabuła, wątek, bohater, narracja, kompozycja → poznaje najpopularniejsze gatunki filmowe + to, co na niższym poziomie edukacyjnym	→ poznaje metody krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu → zna konteksty potrzebne do interpretacji dzieła filmowego, np. historyczny, społeczny, kulturowy, biograficzny → poznaje i nazywa wartości estetyczne filmu → nazywa i wskazuje w filmie nawiązania do tradycyjnych wątków literackich → zna zasady redagowania recenzji filmowej	→ poznaje dzieła filmowe, które mogą stanowić kontekst omawiania epok literackich i przyporządkowanych im utworów → poznaje różnice między dosłownym, metaforycznym, symbolicznym i aksjologicznym odbiorem dzieła filmowego → poznaje sposoby pogłębionej i krytycznej analizy i interpretacji filmu → poznaje wiadomości z zakresu historii filmu

→ zapoznaje się z przykładowymi recenzjami filmowymi z polskiej prasy	→ pogłębia wiadomości z zakresu teorii filmu (zjawiska, kierunki, hybrydy gatunkowe, mieszanie konwencji itd.)
→ poznaje rodzaje i gatunki filmowe oraz zjawiska dotyczące ich mieszania/łączenia	→ porządkuje i systematyzuje wiedzę dotyczącą współzależności wszystkich warstw tworzywa filmowego
→ pogłębia wiedzę z zakresu filmowych środków wyrazu, m.in. zagadnienia dotyczące montażu	→ poznaje najnowsze zjawiska i tendencje rozwojowe sztuki filmowej
+ to, co na niższych poziomach edukacyjnych	→ zapoznaje się z wybraną bibliografią z zakresu wiedzy o filmie i historii kina
	+ to, co na niższych poziomach edukacyjnych

* Uwaga autorki: katalog wskazujący podstawową wiedzę został opracowany na podstawie zapisów **podstawy programowej**; podejście takie z jednej strony może ograniczać myślenie o zakresie i możliwościach edukacji filmowej, ale z drugiej strony odwołanie się do nowo wprowadzonego obowiązującego dokumentu jest dla instytucji kultury porządkujące w myśleniu o łączeniu oferty edukacyjnej z oczekiwaniami i wymaganiami szkoły.

Sylabusy dla szkoły podstawowej

Sylabus	
Szkoła podstawowa kl. I-III (7-10 l.) oprac. A. Równy	
Cele kształcenia w zakresie: wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)	
W1	Zapoznanie uczniów z zawodami filmowymi (np. reżyser, aktor, scenograf, kostiumolog, operator)
W2	Zapoznanie uczniów z podstawowymi rodzajami animacji (rysunkowa, plastelinowa, lalkowa)
W3	Omówienie z uczniami elementów realistycznych i fantastycznych w filmie
W4	Uświadomienie uczniom, że film jest źródłem informacji o świecie i ludziach
U1	Wykształcenie u uczniów umiejętności określania funkcji członków ekipy filmowej
U2	Ćwiczenie z uczniami umiejętności rozpoznawania i nazywania rodzajów animacji filmowej
U3	Wykształcenie u uczniów umiejętności odróżniania elementów realistycznych i fantastycznych w filmie
K1	Rozwijanie u uczniów świadomości wartości pracy w grupie w odniesieniu do specyfiki pracy ekipy filmowej
K2	Doskonalenie u uczniów umiejętności komunikacyjnych poprzez wypowiedzi na temat oglądanych filmów i zagadnień w nich poruszanych
K3	Kształtowanie umiejętności dostrzegania i nazywania cudzych emocji

K4	Umożliwienie dzieciom uczenia się odpowiednich zachowań w sytuacjach społecznych opartych na obserwacji i ocenie bohatera filmowego
----	---

Przewidywane efekty kształcenia (EK) w zakresie wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)

symbol	Przewidywane efekty kształcenia ucznia (EK): wiedza (W), umiejętności (U), kompetencje społeczne (K)	Odniesienie do celów kształcenia
EK(W)1	Znają zawody filmowe	W1
EK(W)2	Znają rodzaje animacji	W2
EK(W)3	Mają świadomość, że film zawiera elementy realistyczne i fantastyczne	W3
EK(W)4	Mają świadomość, że film może być źródłem wiedzy o świecie i ludziach	W4
EK(U)1	Określają funkcje członków ekipy filmowej	U1
EK(U)2	Rozpoznają rodzaje animacji	U2
EK(U)3	Wyróżniają w filmie elementy realistyczne i fantastyczne	U3
EK(U)4	Odnajdują w filmie informacje na temat świata i ludzi	U4
EK(K)1	Znają zasady pracy w grupie i potrafią je wykorzystać w działaniu	K1
EK(K)2	Komunikują swoje spostrzeżenia i refleksje na temat obejrzanych filmów	K2
EK(K)3	Dostrzegają i nazywają emocje bohaterów filmowych	K3
EK(K)4	Zwracają uwagę na odpowiednie zachowania w sytuacjach społecznych, opierając się na obserwacji i ocenie bohaterów filmowych	K4

Treści kształcenia (TK)

Opis treści kształcenia	Forma realizacji treści	Odniesienie do efektów kształcenia
Filmowa rodzina – kto jest kim na planie filmowym?	Wykład z prezentacją multimedialną, warsztat z elementami dramy	EK(W)1, EK(U)1, EK(K)1
Bohaterowie bajek: z plasteliny, wycinanki i komputera	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty z animacji poklatkowej	EK(W)2, EK(U)2, EK(K)1
Co może być prawdopodobne, a co jest zmyślane w filmie? Oglądamy i analizujemy	Warsztaty analityczne	EK(W)3, EK(U)3, EK(K)2, EK(K)3, EK(K)4
Filmowe podróże – świat i ludzie obok nas	Warsztaty analityczne, praca projektowa	EK(W)4, EK(U)4, EK(K)2, EK(K)3, EK(K)4

Metody dydaktyczne

Metody podające: wykład z prezentacją multimedialną.
 Metody aktywizujące: drama, burza mózgów, drzewko decyzyjne, mapa myśli.
 Metody eksponujące: film, prezentacje multimedialne.
 Metody programowane: z wykorzystaniem komputera i aplikacji.
 Metody praktyczne: warsztaty, metoda projektów.
 Metody problemowe: warsztaty analityczne.

Środki dydaktyczne wykorzystywane w procesie kształcenia

Filmy, kadry filmowe, rysunki, fotografie, multimedialne programy komputerowe, komputery, flipcharty

Metody weryfikacji efektów kształcenia				
symbol	Obserwacja w czasie zajęć	Praca w grupach (projekt)	Projekt realizowany samodzielnie	Praca indywidualna
EK(W)1	X			
EK(U)1	X	X		
EK(K)1		X		X
EK(W)2	X			
EK(U)2	X	X		
EK(K)2	X	X		X
EK(W)3	X			
EK(U)3	X	X		X
EK(K)3		X		X
EK(W)4	X	X		
EK(U)4	X	X		
EK(K)4		X		X

Bibliografia

65 lat polskiej animacji dla dzieci, red. N. Chojna, J. Armata, Muzeum Kinematografii w Łodzi, Łódź 2012.
 Andrić R., *Jak zrobić film*, Film Pro, Warszawa 2012.
 Armata J., Wróblewska A., *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Fundacja KINO, Warszawa 2014.
 Bobiński W., *Idę do kina, czyli co młody kinoman wiedzieć powinien*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1995.
 Depta H., *Film i wychowanie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.
 Depta H., *Kultura filmowa – wychowanie filmowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1979.
 Hendrykowski M., *Polski film fabularny dla dzieci i młodzieży*, Ars Nova, Poznań 1994.
 Konieczna E., *Baśń w literaturze i filmie*, Universitas, Kraków 2005.
 Młodożeniec P., *Wytwórnik filmowy*, Wytwórnia, Warszawa 2016.
 Mostowska J., *Elementarz młodego kinomana*, Stowarzyszenie Edukacyjno-Kulturalne „Venae Artis”, Łódź 2017.
 Ostrowicka B., *Dydko i film*, MKiDN Departament Funduszy Europejskich, Warszawa 2014.

Sylabus

Szkoła podstawowa kl. IV–VI (10–12 l.) oprac. A. Równy

Cele kształcenia w zakresie: wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)

W1	Zapoznanie uczniów z podstawowymi elementami dzieła filmowego: scenariuszem, reżyserią, ujęciem, grą aktorską, muzyką i innymi
W2	Uświadomienie uczniom swoistości filmu jako tekstu kultury
W3	Zapoznanie uczniów z zagadnieniem adaptacji filmowej
W4	Omówienie z uczniami konstrukcji scenariusza filmowego
W5	Zapoznanie uczniów z pojęciami: świat przedstawiony, temat, fabuła, wątek, bohater, narracja, kompozycja
W6	Zapoznanie uczniów z najpopularniejszymi gatunkami filmowymi
U1	Wykształcenie u uczniów umiejętności charakteryzowania i analizowania podstawowych elementów dzieła filmowego: scenariusza, reżyserii, ujęcia, gry aktorskiej, muzyki i innych
U2	Wykształcenie u uczniów świadomości swoistości filmu jako tekstu kultury
U3	Ćwiczenie z uczniami umiejętności charakteryzowania obejrzanej adaptacji filmowej

U4	Wykształcenie u uczniów umiejętności wskazywania i nazywania elementów konstrukcji scenariusza filmowego
U5	Ćwiczenie z uczniami definiowania i charakteryzowania pojęć: świat przedstawiony, temat, fabuła, wątek, bohater, narracja, kompozycja
U6	Ćwiczenie z uczniami umiejętności rozpoznawania i charakteryzowania gatunków filmowych
K1	Doskonalenie u uczniów kompetencji komunikacyjnych i retorycznych (nauka słownictwa, dyskusja po filmie, wypowiedź na temat bohatera, problemu itp.)
K2	Budowanie w uczniach świadomości uczestnictwa w kulturze poprzez obcowanie z dziełem filmowym
K3	Doskonalenie u uczniów umiejętności komunikacyjnych poprzez wypowiedzi na temat oglądanych adaptacji filmowych i zagadnień w nich poruszanych
K4	Nabywanie przez uczniów doświadczeń związanych z twórczą i kreatywną pracą nad scenariuszem filmowym (np. tworzenie sceny filmowej)
K5	Nabywanie przez uczniów umiejętności postrzegania rzeczywistości z różnych perspektyw
K6	Doskonalenie u uczniów umiejętności komunikacyjnych poprzez wypowiedzi na temat oglądanych filmów i zagadnień w nich poruszanych

Przewidywane efekty kształcenia (EK) w zakresie wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)

symbol	Przewidywane efekty kształcenia ucznia (EK): wiedza (W), umiejętności (U), kompetencje społeczne (K)	Odniesienie do celów kształcenia
EK(W)1	Znają podstawowe elementy dzieła filmowego	W1
EK(W)2	Mają świadomość, że film jest jednym z tekstów kultury	W2
EK(W)3	Znają definicję i specyfikę adaptacji filmowej	W3
EK(W)4	Znają konstrukcję scenariusza filmowego	W4
EK(W)5	Znają pojęcia: świat przedstawiony, temat, fabuła, wątek, bohater, narracja, kompozycja	W5
EK(W)6	Znają gatunki filmowe	W6
EK(U)1	Wskazują i nazywają podstawowe elementy dzieła filmowego	U1
EK(U)2	Postrzegają film jako tekst kultury	U2
EK(U)3	Wykorzystują znajomość definicji adaptacji filmowej w odbiorze i analizie dzieła filmowego	U3
EK(U)4	Tworzą dialogi do wymyślonej wcześniej sceny filmowej	U4
EK(U)5	Przy dokonywanych próbach analizy filmu wykorzystują pojęcia: świat przedstawiony, temat, fabuła, wątek, bohater, narracja, kompozycja	U5
EK(U)6	Rozpoznają i nazywają gatunki filmowe	U6
EK(K)1	Komunikują swoje spostrzeżenia na temat obejrzanych filmów, wykorzystując znajomość poszczególnych elementów dzieła filmowego	K1
EK(K)2	Postrzegają się jako odbiorcy kultury obcujący z filmem jako jednym z tekstów kultury	K2
EK(K)3	Dostrzegają w adaptacji filmowej twórczą i kreatywną aktywność artystyczną	K3
EK(K)4	Dostrzegają w scenariuszu filmowym twórczą i kreatywną aktywność artystyczną scenarzysty	K4
EK(K)5	Dostrzegają i nazywają emocje bohaterów filmowych i potrafią komunikować swoje refleksje na temat świata przedstawionego	K5
EK(K)6	Rozumieją i prawidłowo nazywają przeżycia i intencje bohaterów filmów gatunkowych	K6

Treści kształcenia (TK)		
Opis treści kształcenia	Forma realizacji treści	Odniesienie do efektów kształcenia
Co to jest film? Budowa dzieła filmowego	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów	EK(W)1, EK(U)1, EK(K)1
Ja i kino. Od odbiorcy do twórcy kultury	Warsztaty analityczne z elementami pracy projektowej – warsztat realizacji filmowej	EK(W)2, EK(U)2, EK(K)2, EK(K)5, EK(K)6
Książka i film – rozmawiamy o adaptacji filmowej	Warsztaty analityczne	EK(W)3, EK(U)3, EK(K)3
Jestem scenarzystą filmowym. Od scenariusza do storyboardu	Praca projektowa – warsztat scenariuszowy	EK(W)4, EK(U)4, EK(K)4
Oglądam i rozumiem. O języku i środkach wyrazu w filmie	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne	EK(W)5, EK(U)5, EK(K)5, EK(K)6
Od Alicji w Krainie Czarów do Supermana – bohaterowie filmów gatunkowych	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne	EK(W)6, EK(U)6, EK(K)5, EK(K)6

Metody dydaktyczne

Metody podające: wykład z prezentacją multimedialną.
 Metody aktywizujące: burza mózgów, drzewko decyzyjne, mapa myśli, metoda myślenia obrazami.
 Metody eksponujące: film, prezentacje multimedialne.
 Metody programowane: z wykorzystaniem komputera i aplikacji.
 Metody praktyczne: warsztaty, metoda projektów.
 Metody problemowe: warsztaty analityczne.

Środki dydaktyczne wykorzystywane w procesie kształcenia

Filmy, kadry filmowe, multimedialne programy komputerowe, programy do montażu, komputery, tablety, smartfony, flipcharty, papier, markery, flamastry, ołówki

Metody weryfikacji efektów kształcenia

symbol	Obserwacja w czasie zajęć	Praca w grupach (projekt)	Projekt realizowany samodzielnie	Praca indywidualna
EK(W)1	X			
EK(U)1		X		X
EK(K)1		X		X
EK(W)2	X			
EK(U)2		X		X
EK(K)2	X	X		X
EK(W)3	X			
EK(U)3	X	X		X
EK(K)3	X	X		X
EK(W)4	X			
EK(U)4		X		X
EK(K)4	X	X		X
EK(W)5	X			

EK(U)5	X	X	X
EK(K)5	X	X	X
EK(W)6	X		
EK(U)6	X	X	X
EK(K)6	X	X	X

Bibliografia

Andrić R., *Jak zrobić film*, Film Pro, Warszawa 2012.
 Armata J., Wróblewska A., *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Fundacja KINO, Warszawa 2014.
 Bobiński W., *Idę do kina, czyli co młody kinoman wiedzieć powinien*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1995.
 Depta H., *Film i wychowanie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.
 Depta H., *Kultura filmowa – wychowanie filmowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1979.
 Hendrykowski M., *Polski film fabularny dla dzieci i młodzieży*, Ars Nova, Poznań 1994.
 Konieczna E., *Baśń w literaturze i filmie*, Universitas, Kraków 2005.
 Młodożeniec P., *Wytwórnik filmowy*, Wytwórnia, Warszawa 2016.
 Mostowska J., *Elementarz młodego kinomana*, Stowarzyszenie Edukacyjno-Kulturalne „Venae Artis”, Łódź 2017.

Sylabus

Szkoła podstawowa kl. VII–VIII (13–15 l.) oprac. A. Równy

Cele kształcenia w zakresie: wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)

W1	Zapoznanie uczniów z metodami krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu
W2	Zapoznanie uczniów z wartościami estetycznymi filmu
W3	Zapoznanie uczniów z kontekstami niezbędnymi do interpretacji dzieła filmowego, np. historycznym, społecznym, kulturowym, biograficznym
W4	Omówienie z uczniami przykładowych nawiązań do tradycyjnych wątków literackich
W5	Zapoznanie uczniów z zasadami redagowania recenzji filmowej
W6	Zapoznanie uczniów z przykładowymi recenzjami filmowymi z polskiej prasy
W7	Zapoznanie uczniów z rodzajami i gatunkami filmowymi oraz zjawiskami dotyczącymi ich mieszania/łączenia
W8	Pogłębienie wiedzy uczniów z zakresu filmowych środków wyrazu, m.in. o zagadnienia dotyczące montażu
U1	Wykształcenie u uczniów umiejętności krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu
U2	Wykształcenie u uczniów umiejętności rozpoznawania wartości estetycznych filmu
U3	Wykształcenie u uczniów umiejętności wskazywania i nazywania kontekstów potrzebnych do interpretacji dzieła filmowego, np. historycznego, społecznego, kulturowego, biograficznego
U4	Wykształcenie u uczniów umiejętności wskazywania nawiązań do tradycyjnych wątków literackich
U5	Ćwiczenie z uczniami umiejętności pisania recenzji filmowej
U6	Ćwiczenie z uczniami umiejętności czytania i wyrażania opinii na temat przykładowych recenzji filmowych z polskiej prasy
U7	Ćwiczenie z uczniami rozpoznawania rodzajów i gatunków filmowych oraz zjawiska ich mieszania/łączenia
U8	Ćwiczenie z uczniami pogłębionych umiejętności wskazywania i nazywania filmowych środków wyrazu, w tym montażu filmowego
K1	Doskonalenie u uczniów kompetencji komunikacyjnych i retorycznych
K2	Budowanie w uczniach świadomości uczestnictwa w kulturze poprzez obcowanie z dziełem filmowym
K3	Nabywanie przez uczniów doświadczeń związanych z poczuciem wspólnoty społecznej

K4	Nabywanie przez uczniów doświadczeń związanych z poczuciem wspólnoty kulturowej i szacunku do tradycji
K5	Doskonalenie u uczniów umiejętności komunikacyjnych i kształtowania samoświadomości poprzez wyrażanie i nazywanie emocji, poglądów i reakcji związanych z odbiorem filmu
K6	Poznawanie przez uczniów różnych stanowisk i poglądów oraz konfrontowanie ich z własnymi
K7	Doskonalenie u uczniów umiejętności komunikacyjnych poprzez wypowiedzi na temat oglądanych filmów i zagadnień w nich poruszanych
K8	Doskonalenie przez uczniów umiejętności postrzegania rzeczywistości z różnych perspektyw

Przewidywane efekty kształcenia (EK) w zakresie wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)

symbol	Przewidywane efekty kształcenia ucznia (EK): wiedza (W), umiejętności (U), kompetencje społeczne (K)	Odniesienie do celów kształcenia
EK(W)1	Znają metody krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu	W1
EK(W)2	Znają wartości estetyczne filmu	W2
EK(W)3	Znają konteksty potrzebne do interpretacji dzieła filmowego, np. historyczny, społeczny, kulturowy, biograficzny	W3
EK(W)4	Znają nawiązania do tradycyjnych wątków literackich	W4
EK(W)5	Znają zasady redagowania recenzji filmowej	W5
EK(W)6	Znają przykładowe polskie czasopisma i zasoby udostępniające recenzje filmowe	W6
EK(W)7	Znają rodzaje i gatunki filmowe oraz zjawiska dotyczące ich mieszania/łączenia	W7
EK(W)8	Znają filmowe środki wyrazu, w tym montaż	W8
EK(U)1	Stosują metody krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu	U1
EK(U)2	Wskazują wartości estetyczne filmu	U2
EK(U)3	Wykorzystują konteksty potrzebne do interpretacji dzieła filmowego, np. historyczny, społeczny, kulturowy, biograficzny	U3
EK(U)4	Odnajdują nawiązania do tradycyjnych wątków literackich	U4
EK(U)5	Redagują samodzielnie recenzję filmową	U5
EK(U)6	Czytają i analizują przykładowe recenzje filmowe z polskiej prasy	U6
EK(U)7	Rozróżniają i nazywają rodzaje i gatunki filmowe oraz zjawiska dotyczące ich mieszania/łączenia	U7
EK(U)8	Nazywają środki wyrazu w filmie, w tym montaż	U8
EK(K)1	Komunikują swoje spostrzeżenia na temat obejrzanych filmów, wykorzystując znajomość metod krytycznego odbioru, analizy i interpretacji filmu	K1
EK(K)2	Mają świadomości uczestnictwa w kulturze poprzez obcowanie z dziełem filmowym	K2
EK(K)3	Mają poczucie wspólnoty społecznej, odnajdując konteksty społeczne w dziele filmowym	K3
EK(K)4	Mają poczucie wspólnoty kulturowej i szacunek do tradycji, odnajdując konteksty kulturowe w dziele filmowym	K4
EK(K)5	Wykorzystują umiejętności komunikacyjne i kształtują samoświadomość poprzez wyrażanie i nazywanie emocji, poglądów i reakcji związanych z odbiorem filmu	K5
EK(K)6	Konfrontują własne stanowiska i poglądy z innymi	K6
EK(K)7	Wykorzystują umiejętności komunikacyjne w wypowiedziach na temat oglądanych filmów i zagadnień w nich poruszanych	K7
EK(K)8	Potrafią postrzegać rzeczywistość z różnych perspektyw społecznych	K8

Treści kształcenia (TK)

Opis treści kształcenia	Forma realizacji treści	Odniesienie do efektów kształcenia
Oglądam i rozumiem – analiza i interpretacja filmu	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów	EK(W)1, EK(U)1, EK(K)1, EK(K)5
Co decyduje o tym, że film zostaje arcydziełem? O wartościach estetycznych filmu	Warsztaty analityczne	EK(W)2, EK(U)2, EK(K)1, EK(K)2, EK(K)5, EK(K)6
Co to jest kontekst? Film i jego kontekstowe zależności	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne	EK(W)3, EK(U)3, EK(K)1, EK(K)3
Nawiązania literackie w filmach	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne	EK(W)4, EK(U)4, EK(K)1, EK(K)4
Jestem recenzentem filmowym	Warsztaty recenzenckie	EK(W)5, EK(U)5, EK(K)1, EK(K)5, EK(K)6
Rodzaje i gatunki filmowe oraz ich mieszanie, czyli czym kierują się twórcy filmowi	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne	EK(W)6, EK(U)6, EK(K)1, EK(K)5, EK(K)6, EK(W)7, EK(U)7, EK(K)7
Montażysta, czyli jeden z kreatorów świata filmowego	Wykład z prezentacją multimedialną i pokazem fragmentów filmów; warsztaty analityczne; warsztaty montażowe	EK(W)8, EK(U)8, EK(K)1, EK(K)8

Metody dydaktyczne

Metody podające: wykład z prezentacją multimedialną.
 Metody aktywizujące: burza mózgów, drzewko decyzyjne, mapa myśli, metoda myślenia obrazami.
 Metody eksponujące: film, prezentacje multimedialne.
 Metody programowane: z wykorzystaniem komputera i aplikacji.
 Metody praktyczne: warsztaty, metoda projektów.
 Metody problemowe: warsztaty analityczne.

Środki dydaktyczne wykorzystywane w procesie kształcenia

Filmy, kadry filmowe, multimedialne programy komputerowe, programy do montażu, komputery, tablety, smartfony, flipcharty, papier, markery, flamastry, ołówki

Metody weryfikacji efektów kształcenia

symbol	Obserwacja w czasie zajęć	Praca w grupach (projekt)	Projekt realizowany samodzielnie	Praca indywidualna
EK(W)1	X			
EK(U)1		X		X
EK(K)1	X	X		X
EK(W)2	X			
EK(U)2		X		X
EK(K)2	X	X		X
EK(W)3	X			
EK(U)3	X	X		X
EK(K)3	X	X		X
EK(W)4	X			

EK(U)4	X	X	X
EK(K)4	X	X	X
EK(W)5	X		
EK(U)5	X	X	X
EK(K)5	X	X	X
EK(W)6	X		
EK(U)6	X	X	X
EK(K)6	X	X	X
EK(W)7	X		
EK(U)7	X	X	X
EK(K)7	X	X	X
EK(W)8	X		
EK(U)8	X	X	X
EK(K)8	X	X	X

Bibliografia

Analiza i interpretacja utworu filmowego w szkole, red. H. Depta, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1980.
 Andrić R., *Jak zrobić film*, Film Pro, Warszawa 2012.
 Armata J., Wróblewska A., *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Fundacja KINO, Warszawa 2014.
 Bałutowski D., *Jak oglądać filmy z młodzieżą. Film fabularny w psychoedukacji, terapii, profilaktyce*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2010.
 Bobiński W., *Idę do kina, czyli co młody kinoman wiedzieć powinien*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1995.
 Bobiński W., *Teksty w lustrze ekranu. Około filmowa strategia kształcenia literacko-kulturowego*, Universitas, Kraków 2011.
 Depta H., *Film i wychowanie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.
 Depta H., *Kultura filmowa – wychowanie filmowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1979.
 Drabarek B., Rowińska I., *Dzieło filmowe jako tekst kultury*, MAC Edukacja, Kielce 2004.
 Edukacja filmowa w szkole podstawowej i średniej, red. J. Koblewska, M. Butkiewicz, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1985.
 Film w edukacji i profilaktyce. Na tropach psychologii w filmie, red. A. Skorupa, M. Brol, P. Paczyńska-Jasińska, Difin, Warszawa 2018.
 Gruszczyk T., *Czytanie filmu – oglądanie literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015.
 Hendrykowski M., *Polski film fabularny dla dzieci i młodzieży*, Ars Nova, Poznań 1994.
 Młodożeniec P., *Wytwórnik filmowy*, Wytwórnia, Warszawa 2016.
 Od edukacji filmowej do edukacji audiowizualnej. Teorie i praktyki, red. E. Ciszewska, K. Klejsa, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
 Ogonowska A., *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2004.
 Plisiecki J., *Metodyka pracy z filmem wśród dzieci i młodzieży*, Centrum Animacji Kulturalnej, Warszawa 1993.
 Pultyn S., *Zajęcia filmowe. Zeszyt tematyczny z ćwiczeniami dla ucznia*, Operon, Gdynia 2013.
 Rewińska E., Szatkowska M.J., *Film w szkole. Wybrane zagadnienia edukacji filmowej*, Fundacja „Filmowa Warszawa”, Warszawa 2009.

Sylabus dla szkoły średniej

Sylabus	
Szkoła średnia kl. I-IV/V (15-19 l.) oprac. dr J. Rzońca	
Cele kształcenia w zakresie: wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)	
W1	Umożliwienie uczniom przyswojenia informacji o charakterystyce oraz historii mediów i przekazów audiowizualnych (szczególnie: film, fotografia, telewizja, przekazy multimedialne)
W2	Zapoznanie uczniów z pojęciami, mechanizmami i prawidłowościami występującymi w obrębie komunikacji audiowizualnej. Wskazanie uczniom antropologicznego wymiaru oraz społecznych i kulturotwórczych funkcji mediów wizualnych i audiowizualnych, w tym szczególnie fotografii, filmu, telewizji i internetu
W3	Zapoznanie uczniów z zasadami analizy wizualnych i audiowizualnych tekstów kultury: fotografii, filmu, programów telewizyjnych, reklam itd.
W4	Zaznajomienie uczniów z podstawami prawa autorskiego niezbędnymi do korzystania z zasobów audiowizualnych dostępnych w sieci oraz do tworzenia i upubliczniania własnych materiałów
W5	Zapoznanie uczniów z rodzajami i gatunkami filmowymi – ich historią oraz charakterystyką
W6	Omówienie z uczniami zjawiska kina autorskiego oraz twórczości wybranych ważnych autorów filmowych
W7	Zaznajomienie uczniów z różnorodnością typowo filmowych środków wyrazu, a także omówienie z nimi środków ekspresji zapożyczonych do filmu z innych dziedzin sztuki
W8	Zapoznanie uczniów z charakterystyką i historią gatunków telewizyjnych
W9	Omówienie z uczniami zjawiska konwergencji medialnej i zaznajomienie ich z gatunkami internetowymi opartymi na komunikacji audiowizualnej
U1	Wykształcenie u uczniów umiejętności analizy formalnej oraz krytycznej i refleksyjnej interpretacji przekazów audiowizualnych
U2	Ćwiczenie z uczniami umiejętności porównywania ze sobą dwóch lub więcej wizualnych i audiowizualnych tekstów kultury (film, fotografia, przekazy multimedialne, ale także malarstwo i grafika), tak by dostrzegali oni związki i różnice między nimi
U3	Motywowanie uczniów do tworzenia własnych wartościowych materiałów audiowizualnych (fotografii, filmów, nagrań wideo i in.) oraz umożliwienie im tych działań poprzez wspieranie ich na wszystkich etapach powstawania takich materiałów: od pracy koncepcyjnej do postprodukcji (konsultacje, warsztaty itp.)
U4	Wspieranie uczniów w podejmowaniu działań promujących i eksponujących ich twórczość audiowizualną – wsparcie przy tworzeniu plakatu lub reklamy wydarzenia (np. premiera, wystawa), trailera filmu itp.
U5	Wykształcenie u uczniów umiejętności sprawnego i rzeczowego przedstawiania siebie i swoich projektów audiowizualnych na forum publicznym
U6	Wykształcenie u uczniów umiejętności wyszukiwania i selekcionowania informacji, a także umiejętności korzystania z zasobów audiowizualnych dostępnych w sieci (np. NAC, FINA i in.)
K1	Stymulowanie kompetencji komunikacyjnych uczniów ze szczególnym uwzględnieniem mediów audiowizualnych
K2	Kształcenie wrażliwości społecznej, emocjonalnej, etycznej i estetycznej uczniów oraz wspieranie ich harmonijnego rozwoju odbywającego się w warunkach społeczeństwa medialnego i komunikacji opartej na przekazach audiowizualnych
K3	Kształtowanie odpowiedzialnej i refleksyjnej postawy użytkownika mediów audiowizualnych oraz stymulowanie u uczniów procesu nabywania medialnej dojrzałości
K4	Uwrażliwienie uczniów na etykę zachowań użytkowników sieci – zapoznanie ich z netykietą i zachęcenie do wdrożenia jej zasad w życie

K5	Uwrażliwienie uczniów na zasady przestrzegania prawa autorskiego i wzmocnienie postawy szacunku do własności intelektualnej	
K6	Umożliwienie uczniom nabywania kompetencji społecznych poprzez aktywne uczestniczenie w dyskursie medialnym	
K7	Uświadomienie uczniom ekspresywnej funkcji mediów audiowizualnych w życiu człowieka jako przestrzeni umożliwiających wyrażanie swoich opinii, postaw wobec świata oraz realizację swoich potrzeb twórczych	
Przewidywane efekty kształcenia (EK) w zakresie wiedzy (W), umiejętności (U), kompetencji społecznych (K)		
symbol	Przewidywane efekty kształcenia ucznia (EK): wiedza (W), umiejętności (U), kompetencje społeczne (K)	Odniesienie do celów kształcenia ucznia
EK(W)1	Znają historię mediów audiowizualnych i dokonują ich charakterystyki	W1
EK(W)2	Operują kategoriami i pojęciami z zakresu komunikacji audiowizualnej	W2
EK(W)3	Wymieniają zalety i zagrożenia płynące z korzystania z mediów audiowizualnych	W2
EK(W)4	Rozumieją antropologiczny wymiar oraz społeczne i kulturotwórcze funkcje mediów wizualnych i audiowizualnych, w tym szczególnie fotografii, filmu, telewizji i internetu	W2
EK(W)5	Znają zasady analizy wizualnych i audiowizualnych tekstów kultury: fotografii, filmu, programów telewizyjnych, reklam itd.	W3
EK(W)6	Znają podstawy prawa autorskiego niezbędne do korzystania z zasobów audiowizualnych dostępnych w sieci oraz do tworzenia i upubliczniania własnych materiałów	W4
EK(W)7	Rozpoznają rodzaje i gatunki filmowe i potrafią je scharakteryzować	W5
EK(W)8	Omawiają zjawisko kina autorskiego i potrafią wymienić ważnych autorów filmowych w dziejach filmu powszechnego i polskiego, odwołując się do ich twórczości	W6
EK(W)9	Znają filmowe środki wyrazu, operują pojęciami z zakresu „języka filmu” i potrafią wskazać ich użycie na konkretnych przykładach filmowych; znają środki ekspresji zapożyczone do filmu z innych dziedzin sztuki	W7
EK(W)10	Znają gatunki telewizyjne, potrafią je rozpoznać, scharakteryzować i porównać między sobą	W8
EK(W)11	Rozumieją zjawisko konwergencji medialnej i znają wyznaczniki językowe i graficzne gatunków internetowych opartych na komunikacji audiowizualnej	W9
EK(U)1	Rozróżniają audiowizualne środki przekazu, dostrzegają związki i różnice między nimi oraz potrafią porównać ze sobą dwa lub więcej audiowizualne teksty kultury (film, fotografia, przekazy multimedialne i in.) – dostrzegają związki i różnice między nimi	U1
EK(U)2	Dokonują analizy formalnej oraz krytycznej i refleksyjnej interpretacji przekazów wizualnych i audiowizualnych (w tym szczególnie fotografii, filmu, programów telewizyjnych)	U2
EK(U)3	Tworzą własne wartościowe materiały audiowizualne (fotografie, filmy, nagrania wideo i in.)	U3
EK(U)4	Upubliczniają i promują stworzone przez siebie materiały audiowizualne, stosując różnorodne działania organizacyjne i techniki reklamowe: np. organizują pokaz filmu, przygotowują plakat, planują i przeprowadzają kampanię reklamową	U4
EK(U)5	Potrafią ciekawie, sprawnie i merytorycznie prezentować siebie i swój projekt audiowizualny na forum publicznym, znają różne techniki autoprezentacji	U5
EK(U)6	Umiejętnie wyszukują i selekcionują informacje, a także sprawnie korzystają z zasobów audiowizualnych dostępnych w sieci	U6
EK(K)1	Posługują się zdobytymi przez siebie informacjami, są kompetentnymi użytkownikami mediów audiowizualnych – rozpoznają wiadomość, komentarz, opinię	K1
EK(K)2	Potrafią pracować samodzielnie i w grupie, korzystając ze swojej wrażliwości społecznej, emocjonalnej, etycznej i estetycznej	K2

EK(K)3	Oceniają audiowizualny dorobek kultury, odwołując się do doświadczeń człowieka XXI wieku	K3
EK(K)4	Zwracają uwagę na etykę zachowań użytkowników sieci, znają zasady netykiety i stosują je w praktyce	K4
EK(K)5	Reprezentują postawę szacunku w odniesieniu do własności intelektualnej, przestrzegają prawa autorskiego	K5
EK(K)6	Aktywnie uczestniczą w dyskursie medialnym, korzystając zarówno ze swoich kompetencji odbiorczych, jak i nadawczych – refleksyjnie odbierają przekazy audiowizualne oraz wykazują odpowiedzialność za audiowizualne treści upubliczniane przez siebie	K6
EK(K)7	Poprzez media audiowizualne wyrażają swoje opinie, postawy, światopogląd oraz realizują swoje potrzeby twórcze	K7

Treści kształcenia (TK)		
Opis treści kształcenia	Forma realizacji treści	Odniesienie do efektów kształcenia
ABC komunikacji audiowizualnej. Media audiowizualne – historia i charakterystyka. Zalety i zagrożenia wynikające z użytkowania mediów audiowizualnych	wykład, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja lub debata	EK(W)1 EK(W)2 EK(W)3 EK(W)11 EK(U)6 EK(K)1 EK(K)4 EK(K)6
Analiza wizualnych i audiowizualnych tekstów kultury: fotografii, filmu, programów telewizyjnych, reklam itd.	wykład z prezentacją multimedialną, pokaz filmu, warsztaty analityczne, praca w grupach	EK(W)4 EK(W)5 EK(W)7 EK(W)8 EK(W)9 EK(W)11 EK(U)1 EK(U)2 EK(K)2 EK(K)6
Podstawy prawa autorskiego – znaczenie własności intelektualnej, prawidłowe korzystanie z zasobów dostępnych w sieci, legalne źródła pozyskiwania darmowych materiałów audiowizualnych	wykład, wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia	EK(W)2 EK(U)6 EK(K)4 EK(K)5
Obrazy zatrzymane w czasie – fotografia i jej znaczenie w kulturze	wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, pogadanka heurystyczna, warsztaty fotograficzne	EK(W)2 EK(W)4 EK(U)1 EK(K)2 EK(K)6 EK(K)7
Rodzaje i gatunki filmowe – dzieje i charakterystyka tych zjawisk	wykład z prezentacją multimedialną, pokaz filmów lub fragmentów filmowych, dyskusja, drama (uczniowie przygotowują własne scenki filmowe)	EK(W)2 EK(W)7 EK(K)6
Autor filmowy, czyli kto? Strategie autorskie w filmie	wykład z prezentacją multimedialną, pokaz filmów lub fragmentów, dyskusja	EK(W)2 EK(W)8 EK(K)6

„Język filmu”, czyli filmowe środki wyrazu – jak je rozpoznawać i jak je stosować w swoich filmach	pokaz fragmentów filmowych, warsztaty analityczne	EK(W)2 EK(W)9 EK(K)2 EK(K)6 EK(K)7
Kręcimy własny film: od scenariusza i storyboardu przez organizację planów filmowych do poznania technik montażowych	warsztaty, projekt zespołowy, drama	EK(W)2 EK(U)3 EK(U)4 EK(K)2 EK(K)6 EK(K)7
Telewizja zmienia oblicze kultury – gatunki telewizyjne i ich oddziaływanie na odbiorcę	wykład z prezentacją multimedialną, pokaz programów telewizyjnych, dyskusja	EK(W)2 EK(W)10 EK(K)6
Telewizja szkolna – zespołowy projekt edukacyjny	warsztaty, projekt zespołowy	EK(W)2 EK(W)10 EK(U)3 EK(U)4 EK(U)5 EK(K)6 EK(K)7 EK(K)2 EK(K)4 EK(K)6 EK(K)7
Internet: medium-„worek”; gatunki internetowe, konwergencja mediów w warunkach kultury XXI wieku	wykład z prezentacją multimedialną, warsztaty analityczne, dyskusja	EK(W)11 EK(K)6
„Jestem youtuberem! Jestem vlogerem!” Tworzenie własnych materiałów audiowizualnych i publikowanie ich w sieci	warsztaty, praca indywidualna, projekt zespołowy	EK(W)2 EK(U)3 EK(U)4 EK(U)5 EK(K)2 EK(K)4 EK(K)6 EK(K)7
Kampania promocyjna od kuchni: planowanie i realizacja strategii promocji własnej twórczości audiowizualnej – od projektowania materiałów graficznych do przeprowadzenia działań promocyjnych w mediach społecznościowych	warsztaty, projekt zespołowy, praca indywidualna	EK(W)2 EK(U)3 EK(U)4 EK(U)5 EK(K)2 EK(K)4 EK(K)6 EK(K)7
Organizacja stacjonarnych wydarzeń promujących twórczość wizualną i audiowizualną (np. przygotowanie wystawy fotografii, przygotowanie premiery własnego filmu)	warsztaty, praca indywidualna, projekt zespołowy	EK(W)2 EK(U)3 EK(U)4 EK(U)5 EK(K)2 EK(K)4 EK(K)6 EK(K)7

Zasoby audiowizualne w sieci – poznajemy wirtualne „biblioteki” gromadzące audiowizualne teksty kultury	wykład z prezentacją multimedialną, warsztaty i ćwiczenia	EK(W)2 EK(U)6 EK(K)1 EK(K)5 EK(K)6
Netykieta, czyli savoir-vivre w sieci	wykład, wykład z prezentacją multimedialną, dyskusja, debata	EK(W)2 EK(K)1 EK(K)2 EK(K)4 EK(K)5 EK(K)6

Metody dydaktyczne

wykład, wykład z prezentacją multimedialną, debata, drama, pogadanka heurystyczna, warsztaty, pokaz filmu, burza mózgów, praca w grupach / praca indywidualna, ćwiczenia praktyczne

Środki dydaktyczne wykorzystywane w procesie kształcenia

tablica tradycyjna, flipchart, rzutnik, kartki papieru, przybory do pisania, smartfony, kamera z mikrofonem lub aparat z funkcją filmowania, komputery/laptopy z programami graficznymi, do montażu filmów, inne

Metody weryfikacji efektów kształcenia

symbol	Obserwacja w czasie zajęć	Praca w grupach (projekt)	Projekt realizowany samodzielnie
EK(W)1	X		
EK(W)2	X		
EK(W)3	X		
EK(W)4	X		
EK(W)5	X	X	
EK(W)6	X		
EK(W)7	X		
EK(W)8	X		
EK(W)9	X		
EK(W)10	X		
EK(W)11	X		
EK(U)1	X		X
EK(U)2	X	X	X
EK(U)3		X	X
EK(U)4		X	X
EK(U)5			X
EK(U)6	X		
EK(K)1	X		X
EK(K)2		X	X
EK(K)3	X		X
EK(K)4	X	X	X
EK(K)5			X
EK(K)6	X	X	X
EK(K)7		X	X

Bibliografia

- Brauchitsch B., *Mała historia fotografii*, Cyklady, Warszawa 2004.
 Godzic W., *Telewizja jako kultura*, Rabid, Kraków 2002.
 Helman A., *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Ars Nova, Poznań 1998.
 Helman A., Pitrus A., *Podstawy wiedzy o filmie, Słowo/Obraz/Terytoria*, Gdańsk 2008.
Historia kina. Tom 1: Kino nieme, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2009.
Historia kina. Tom 2: Kino klasyczne, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2011.
Historia kina. Tom 3: Kino epoki nowofalowej, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2015.
Historia kina. Tom 4: Kino końca wieku, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2019.
 Lubelski T., *Historia kina polskiego 1894–2014*, Universitas, Kraków 2016.
 Paszyk B., *Słownik gatunków i zjawisk filmowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2010.
 Przyłipiak M., *Kino stylu zerowego. Dwadzieścia lat później*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2017.
Słownik wiedzy o mediach, red. E. Chudziński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2012.
 Smith I.H., *Krótką historia fotografii*, Alma Press, Warszawa 2019.
 Wojnicka J., Katafiasz O., *Słownik wiedzy o filmie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2005.
 Wojnicka J., Syska R., *Historia filmu. Od Edisona do Nolana*, Dragon, Bielsko-Biała 2015.



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Proponowane scenariusze zajęć pozwalają na przyswajanie wiedzy na podstawie doświadczania i emocji, eksplorują różnorodną tematykę filmu i kina, inspirują zdolności twórcze uczniów.

Przed ekspertami – dr Joanną Zabłocką-Skorek, dr Justyną Budzik i dr Joanną Rzońcą – postawiliśmy wymagające zadanie przygotowania propozycji scenariuszy układających się w cykle tematów i zagadnień na poszczególnych etapach kształcenia. Chodziło o pokazanie czytelnych i użytecznych wytycznych m.in. dla nauczycieli, którzy na ich podstawie będą mogli przeprowadzać zajęcia nie tylko w przestrzeni szkoły, ale też poza nią. Celowo mówimy tu o warsztatach, a nie lekcjach – mówiąc „warsztaty”, myślimy o działaniu nakierowanym na zdobycie/rozwój umiejętności (wskazanych wcześniej w Katalogu kompetencji), gdzie film może, ale nie musi być pretekstem do działań twórczych, wymagających zaangażowania uczestników, w których nacisk położony jest na pracę w grupie.

Swoje propozycje tematyczne praktycznych zajęć dla najmłodszych uczniów przygotował też zespół NCKF. Są to warsztaty, które pilotażowo były realizowane w 2019 r. i będą w ofercie instytucji w 2020 r.

Ponieważ nie jest możliwe w tej publikacji zaprezentowanie szczegółowo wszystkich powstałych scenariuszy, pokażemy opracowany przez ekspertów układ tematyczny dla trzech modułów warsztatowych adresowanych do grup: 10–12 lat (kl. IV–VI), 13–15 lat (kl. VII–VIII), 15–19 lat (szkoła średnia) oraz przykładowe scenariusze.

Przyjrzyjcie się proponowanym tematom i scenariuszom, narzędziom, które stosują edukatorzy. Mamy nadzieję, że będą dla Was inspirujące. Po więcej zapraszamy do Narodowego Centrum Kultury Filmowej!

Propozycje tematów dla poszczególnych grup wiekowych

→ Propozycje tematyczne dla uczniów klas I–III

oprac. Dział Edukacji Filmowej NCKF

1) Historia w (ruchomych) obrazkach – od scenariusza do storyboardu

Odkrywamy, że aby powstał film, trzeba zwizualizować tekst scenariusza, uczymy się myślenia obrazami. Zajęcia mogą przebiegać w wariacie „wypełnij i podaj dalej”, gdzie uczestnicy wypełniają kadry kolejno, tworząc historię na bieżąco, albo w wariacie „filmowej rozsypanki”, gdzie po obejrzeniu krótkiej animacji układamy storyboardy w określonej kolejności.

2) Długie ujęcie – ruszamy na plan!

Poznajemy członków ekipy filmowej, ich zadania i to, jakim sprzętem się posługują. Wyjaśniamy, co się kryje pod pojęciem „długie ujęcie”, dzielimy się na grupy i... ruszamy na plan. Do dyspozycji ekipy są rekwizyty i tablety (w razie potrzeby rozrysowujemy storyboardy, piszemy scenariusz). Przypisujemy funkcje: reżysera, operatora kamery, kierownika planu, oświetleniowca i aktorów. Po zakończeniu zdjęć spotykamy się na wspólnej projekcji, by na ekranie zobaczyć realizację wszystkich grup.

3) Klatka po klatce – animacja – zrób to sam

Poznajemy zabawki optyczne, jak działają i jak wykorzystują niedoskonałości ludzkiego wzroku do wytworzenia iluzji ruchu. Dowiadujemy się, jak powstają animacje rysunkowe i lalkowe oraz animacje tworzone w środowisku cyfrowym. Tworzymy taumatrop, zoetrop. Za pomocą rekwizytów (przedmiotów codziennego użytku) i tabletów realizujemy animację poklatkową. Pod koniec wspólnie oglądamy efekty naszych prac.

4) Foley – co słyszeć w filmie?

Poznajemy historię dźwięku w kinie, dowiadujemy się, co składa się na warstwę dźwiękową w filmie i jak w praktyce filmowej rejestrowany jest dźwięk, czym są efekty dźwiękowe, a czym foley, poznajemy sprzęt do rejestracji dźwięku (mikrofony kierunkowe, rejestratory, tyczki). Rejestrując efekty dźwiękowe za pomocą rekwizytów, próbujemy udźwiękować fragment animacji. Po zakończonej pracy spotykamy się wszyscy na wspólnej projekcji.

5) Kosmiczne wybuchy i zwierzęta nie z tej Ziemi – dźwiękowe efekty specjalne

Jak odtworzyć klimat i atmosferę panującą w kosmosie? Jakiego rodzaju dźwięki wydają statki kosmiczne, świetne miecze, kosmiczne stwory? Odkrywamy, że dźwięk nie zawsze jest połączony z obiektem, z którym jest kojarzony. Zapoznajemy się ze sprzętem do rejestracji dźwięków, konstruujemy własne „instrumenty” z przedmiotów codziennego użytku i materiałów z recyklingu. Udźwiękujemy fragmenty filmowe. Zajęcia kończy wspólna projekcja.

6) Pokaż kolaż – filmowe plakaty na nowo

Warsztaty plastyczne bazujące na materiałach fotograficznych, np. ze starych gazet. Dowiadujemy się, czym jest plakat filmowy, kto i po co go tworzy. Odkrywamy technikę kolażu i uruchamiamy wyobraźnię – wyklejamy, wycinamy, tworzymy plakaty do bajkowych tytułów. Na zakończenie prezentujemy swoje prace.

→ Propozycje tematyczne dla uczniów klas IV-VI

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 zdobywamy wiedzę o kinie niemy. Uczniowie będą mogli rozwinąć zdolności aktorskie. Nakręcą też swoją komedię slapstickową, wykorzystując aplikację Quick 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 Quick (reklamujemy wybrane wynalazki).

5) Dlaczego kinu potrzeba green screenu?

Zdobywamy wiedzę o podstawowych gatunkach filmowych, poznajemy, jak powstaje scena z wykorzystaniem green screenu. Podczas ćwiczeń aktorskich używamy kostiumów i rekwizytów oraz plansz ze scenografiami filmów: science fiction, westernu, fantasy, kryminału, horroru.

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 Quick lub Magisto. Poznają pojęcia takie jak m.in. plan filmowy, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, storyboard.

→ Propozycje tematyczne dla uczniów klas VII-VIII

oprac. dr Justyna Budzik

1) Współczesna krytyka filmowa w mediach (nie tylko) społecznościowych

Analizujemy przykładowe recenzje pisemne i wideo publikowane w mediach społecznościowych oraz na kanale YouTube przez wybitnych i uznanych współczesnych krytyków filmowych. Uczniowie wyróżniają najważniejsze cechy recenzji, zastanawiają się nad wpływem medium na kształt wypowiedzi, wreszcie – sami próbują wybranego formatu.

2) Wideoesej: nowa forma analizy i interpretacji filmu?

Zapoznajemy się z definicją i cechami wideoeseju, rozumianego jako nowy gatunek wypowiedzi analitycznej i interpretacyjnej. Zaprezentowane zostaną fragmenty klasycznych wideoesejów, które uważane są za inspirację dla współczesnych interpretatorów i krytyków. Zobaczymy przykładowe wideoeseje: montaż scen z filmu i wypowiedzi interpretacyjnych, zastanowimy się też nad siłą przekazu takiej formy audiowizualnej.

3) Refleksyjne selfie: miniwarsztaty fotograficzne

Przyjrzymy się historycznym zdjęciom – autoportretom oraz tym zbliżonym do dzisiejszych selfie. Zobaczymy współczesne selfie aktywistyczne, będące częścią projektów społecznych, tożsamościowych, projektów z zakresu animacji kultury. Uczniowie sami formułują definicję selfie, uwzględniającą wszystkie te elementy, które są dla nich ważne. Podsumowaniem warsztatów będzie wykonanie własnego autoportretu zgodnie ze strategią autokreacji.

4) Pomysł na film

Dwa warsztaty – w ramach pierwszego poznajemy etapy pracy nad scenariuszem i sposób konstruowania dramaturgii klasycznego filmu. Z pomocą *story cubes* pracujemy nad tematem filmu, drabinką scenariuszową, scenariuszem jednej sceny, scenopisem. Element teoretyczny obejmuje również plany i punkty widzenia kamery, tak aby uczniowie uwzględnili je w swoich projektach. Na podstawie opracowanego pomysłu w trakcie drugiej godziny kręcimy materiał. Przygotowujemy dekoracje, wybieramy punkty widzenia kamery (telefonu komórkowego, tabletu), oświetlenie, kostiumy, aktorów. Montujemy scenę w darmowej aplikacji (np. KineMaster).

5) Fotometafory: miniwarsztaty fotograficzne

Poznajemy (przypominamy) pojęcie metafory, oglądamy zdjęcia oparte na koncepcie, wyrażające jakąś myśl, prowokujące do refleksji. Uczniowie otrzymują kilka wskazówek (pojęć, słów, kategorii), na ich podstawie na terenie obiektu, w którym odbywają się zajęcia, wykonują telefonem komórkowym fotografie wiążące się z zadaniem w możliwie intrygujący, niespodziewany, kreatywny sposób. Poznajemy aplikację do obróbki zdjęć i tworzenia kolaży (CollageMaker, PicSay) i pracujemy nad jak najlepszym, zaskakującym efektem.

→ 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 filmowy? Dlaczego większość ludzi angażują aplikacje i gry, które oparte są na narracji? Czemu lepiej pamiętamy reklamy, które opowiadają historie?

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 przyjrzeniem oka? Jak zakończy się starcie pionierów filmu przeprowadzone przez dwa sztaby reprezentujące ich interesy? Zajęcia w formie warsztatów polegające na przygotowaniu kampanii i przeprowadzeniu mini-debaty przez sztaby Thomasa Edisona i braci Lumière.

5) Redakcja telewizji szkolnej

Szkolne media? Pod tym hasłem najczęściej kryje się czasopismo uczniowskie, szkolny 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. Przełom polegał na tym, że dzięki takim serwisom użytkownicy mogą sami generować treści wypełniające sieć. Nie trzeba być informatykiem, by mieć kanał na YouTube. Nie trzeba mieć komputera, by wrzucać na niego 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?



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Przykładowe scenariusze

Tytuł warsztatów: Od filmu niemego do TikToka
Czas trwania: 60 minut +
Grupa docelowa: uczniowie klas IV-VI
Cel główny: poznanie sposobów przekazywania emocji i opowiadania historii w przekazie audiowizualnym
<p>Cele szczegółowe Uczniowie:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 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
<p>Sposoby realizacji celów:</p> <ul style="list-style-type: none"> → zajęcia prowadzone dla grup maksymalnie 30-osobowych → wykład aktywizujący → pantomima i elementy gry aktorskiej → praca grupowa → praca z tekstem kultury audiowizualnej → praca z aplikacjami mobilnymi (twórcze wykorzystanie)
<p>Zasoby potrzebne do realizacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> → filmy braci Lumière: <i>Wyjście robotników z fabryki</i>, <i>Wjazd pociągu na stację La Ciotat</i>, <i>Polany ogrodnik</i> → film <i>Charlie bokserem</i>, 1915 (wybrany fragment) → smartfony/tablety z aplikacją Quick (maksymalnie osiem, po jednym dla każdej z grup) → filcowe meloniki lub cylindry, laseczki, inne kostiumy stylizowane na ubrania z początków XX wieku; białe bawełniane rękawiczki, czarny T-shirt lub czarna bawełniana koszulka z długim rękawem → kartka papieru i długopis/mazak dla każdego uczestnika → projektor, ekran, nagłośnienie, laptop
<p>Ramowy plan warsztatów:</p> <p>1. Wprowadzenie Prowadzący wita uczestników i informuje, czym będą się zajmować podczas zajęć. Zadaje pytanie: dlaczego 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, gdy 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 spędzić w kinie czasu. Ważna jest zatem 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 zgromadzonych na widowni, co ich najbardziej interesowało w tych wypowiedziach, kiedy czuli się zainteresowani. Jakie emocje przeżywał opowiadający? Na czym polegała niecodziennność opowiadanej historii, niezwykłość bohaterów? Jaki sposób wypowiedzi dominował? Czy łatwo jest zainteresować kogoś swoją opowieścią?</p> <p>2. Komiksowo – Mały Nemo Prowadzący pokazuje slajd prezentujący jeden z pierwszych komiksów, jakie zostały wydrukowane. <i>Winsor McCay</i> napisał przygodę <i>Małego Nemo</i> ponad 100 lat temu! Prześledźmy, co się dzieje w komiksie: <i>Nemo</i> odkrywa, że jest ogromny, wspina się po wieżowcach, ciekając przed <i>Królem Morfeuszem</i> [Morfeusz to grecki bóg snu!]. Niezwykła sytuacja zostaje podsumowana ostatnią ramką komiksową, gdzie okazuje się, że to, co słyszy <i>Nemo</i>, to wołanie jego mamy, a sam <i>Nemo</i> śni o wspinaczce po wieżowcach. <i>Mamy</i> zatem ciekawą historię opowiedzianą nie tylko słowem, ale i obrazem.</p>

3. Pantomima – kalambury

Spróbujemy 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 łuczniakiem polującym w lesie. Przedzieraś się przez krzaki z łukiem w rękach. Wreszcie coś dostrzegasz na niebie. Celujesz i strzelasz. Trafiasz. Odkładasz łuk. Wyciągasz ręce po to, co spada. To coś leci, leci, leci, leci... Wreszcie łapięz to coś, odwrócony plecami do widzów. Odwracasz się z powrotem. Gryziesz. To jabłko. Gryziesz i masujesz brzuch, bo jabłko jest smaczne. Koniec.

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

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

4. 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 zarejestrowano filmy, a potem pokazano je widowni. Mówię o kinematografie. Pierwsza płytka projekcja odbyła się w 1895 roku. Prowadzący pokazuje slajd z kinematografem braci Lumière, zdjęcia braci Lumière, przytacza anegdoty związane z pierwszymi pokazami, prezentuje 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.*

5. Zabawa w narratora

Prowadzący zaprasza do kolejnej zabawy: rozdaje uczniom kartki i mazaki. *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 połączony z prezentacją film w całości. 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 niemym napisy były konieczne do tego, by zrozumieć, co się dzieje, jaki jest sens filmowej wypowiedzi.*

6. Nasza komedia ślapstickowa

Prowadzący pokazuje uczestnikom fragment filmu *Charlie bokserem*. Po projekcji uczniowie dzielą się wrażeniami, prowadzący podsumowuje cechy komedii ślapstickowej. Rozmawiają o tym, dlaczego komedie ślapstickowe 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 ślapstickowej (niemej, monochromatycznej), wykorzystując np. aplikację Quick na smartfonach/tabletach. Przed rozpoczęciem wykonywania polecenia prowadzący prezentuje 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.

7. Zadanie dodatkowe dla zainteresowanych: wykonanie filmu stylizowanego na kino nieme i umieszczenie go w internecie za pomocą aplikacji TikTok.

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

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

Inne źródła (materiały do prezentacji edukatora): <https://bibliolore.org/2013/03/06/random-film-accompaniment/>;

<http://ragpiano.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 są 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

Tytuł warsztatów: Pomysł na film (część 1) – od jednego zdania do pełnej sceny
Czas trwania: 60 minut
Grupa docelowa: uczniowie klas VII–VIII
Cel główny: kształtowanie formy opowiadania filmowego
<p>Cele szczegółowe Uczeń: → poznaje wybrany schemat budowania narracji filmowej → rozumie pojęcia scenariusza, aktu, sceny, punktu kulminacyjnego → wymienia rodzaje planów filmowych i planuje ich zastosowanie → pracuje twórczo: opracowuje pomysł na historię filmową, formułuje skróconą drabinkę scenariuszową, pisze fragment scenariusza, rysuje storyboard</p>
<p>Sposoby realizacji celów: → grupa około 20–25 osób, zajęcia w pomieszczeniu → praca w kilkuosobowych zespołach (pięć osób/zespół), praca całą grupą → miniwykład, zadania twórcze</p>
<p>Zasoby potrzebne do realizacji: → komputer z podłączeniem do internetu, projektor/ekran lub telewizor, głośniki → karty pracy (załączniki do scenariusza, jeden egzemplarz dla każdego zespołu) → karteczki samoprzylepne w trzech kolorach, aby zapisać hasła do wylosowania pogrupowane na trzy kategorie (kolor): gatunki filmowe (np. komedia romantyczna, horror, film kryminalny, film sensacyjny, komedia...), rekwizyty (np. parasol, kapelusz, telefon, torba...), postaci (np. kobieta w podeszłym wieku, nastolatek, mężczyzna po czterdziestce, urzędnik, nauczycielka polskiego...) – według inwencji edukatora → story cubes lub story dice, zestaw klasyczny bądź inne dowolnie wybrane przez prowadzącego → materiały do notowania dla uczestników zajęć → tablica lub przestrzeń do prezentacji wyników zajęć</p>
<p>Ramowy plan warsztatów:</p> <p>1. Wprowadzenie do warsztatów – prowadzący pyta uczestników, jaki jest cykl powstawania filmu, sonduje, czy wiedzą, czym jest scenariusz, scenopis i storyboard, jak przygotowuje się scenariusz, czy jest jakiś obowiązujący format itp. Prowadzący zapowiada, że efektem warsztatów będzie szczegółowo rozpisana i rozrysowana scena wymyślonego przez uczestników filmu.</p> <p>2. Miniwykład – edukator porusza dwa główne zagadnienia: → klasyczny schemat narracji filmowej, np. według sekwencyjnej budowy scenariusza opisanej przez Franka Daniela, oraz podstawowe (skrócone) zasady formatowania scenariusza; → typy planów filmowych, punkty widzenia i ruchy kamery oraz ich rola w przygotowaniu storyboardu (bibliografia i pomocne materiały patrz wykaz materiałów dla edukatora).</p> <p>3. Zadania twórcze podzielone na etapy w mniejszych grupach (po około pięć osób). Prowadzący dowolną metodą dzieli grupę na mniejsze zespoły, rozdaje karty pracy (po jednej na każdy zespół). Schemat działania wyznaczają kolejne zadania na karcie pracy wraz z założonym czasem wykonania: → najpierw zespoły losują po trzy kolorowe karteczki (gatunek, rekwizyt, postać) i formułują jedno zdanie opisujące treść filmu (120 sekund); → następnie zespoły losują po pięć kostek story cubes i na ich podstawie tworzą drabinkę scenariuszową: pięć scen filmu – pięć zdań (5 minut); → według wzoru (załącznik 2) uczestnicy rozpisują wybraną scenę (10 minut); → według wzoru (załącznik 3, inne materiały przygotowane przez edukatora) uczestnicy przygotowują storyboard wymyślonej sceny w trzech ujęciach.</p> <p>4. Prezentacja prac poszczególnych zespołów.</p>
<p>Wykaz materiałów/publikacji/aplikacji, z którymi powinien zapoznać się edukator: O budowie scenariusza: → https://przygodyscenaarzysty.pl/2018/12/20/drabinka-scenariuszowa-czyli-najwazniejsze-narzedzie-scenaarzysty/ → https://filmowanievideo.wordpress.com/2013/04/23/budowa-scenariusza/ Plany filmowe; storyboard (materiały do wykorzystania na otwartej licencji ze wskazaniem autorstwa) → http://edus.ibrbs.pl/slaska-fabryka-snow/ → dowolne przykładowe scenariusze i storyboardy</p>

Materiały dodatkowe (przykłady działań edukacyjnych jak tworzyć filmy z młodzieżą): → https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/i-ty-mozesz-stworzyc-swoj-film/ → cykl filmów dokumentalnych <i>Jak zrobić film</i> (odcinki od 1 do 6): https://ninateka.pl/film/jak-zrobic-film-odc-1-i-kolejne → http://www.filmotekaszkolna.pl/dla-uczniow/cwiczenia-filmowe

<p>Załącznik 1 Karta pracy 1. TEMAT FILMU: 2 minuty (120 sekund) Na podstawie wylosowanego gatunku, postaci i rekwizytu odpowiedzcie w jednym zdaniu na pytanie: O czym jest nasz film? </p> <p>2. DRABINKA SCENARIUSZOWA: 5 scen = 5 zdań, 5 minut Wyrzućcie kości story cubes – 5 kości, 5 scen. Opiszcie jednym zdaniem każdą scenę w formie drabinki scenariuszowej. I. II. III. IV. V.</p> <p>3. SCENARIUSZ JEDNEJ SCENY: 3 ujęcia – 10 minut Na podstawie załączonego wzoru (załącznik 2) ułóżcie scenariusz wybranej sceny filmowej.</p> <p>4. SCENORYS (storyboard): 10 minut Na podstawie wprowadzenia do zajęć (miniwykładu) oraz przykładów pokazanych przez edukatora rozrysujcie scenorys (storyboard) sceny z punktu 3.</p>
--

<p>Załącznik 2 Wzór zapisywania scenariusza sceny¹ SCENA (NR): MIEJSCE, PLENER CZY WNĘTRZE, PORA DNIA Tutaj prostym językiem formułujemy krótki opis akcji, wygląd bohaterów, rekwizyty, opis miejsca. Jeśli postaci pojawiają się pierwszy raz, zapisujemy ich imiona drukowanymi literami, a w nawiasie podajemy wiek. POSTAĆ 1 (IMIĘ) (Tutaj informacje dodatkowe, np. krzyk, szept itp.) Wypowiadana kwestia. POSTAĆ 2 (IMIĘ) (Tutaj informacje dodatkowe, np. krzyk, szept itp.) Wypowiadana kwestia.</p>
--

<p>Załącznik 3 Wzór scenorysu (storyboardu), do pobrania i druku: http://edus.ibrbs.pl/slaska-fabryka-snow/</p>
--

Tytuł warsztatów: Pomysł na film (część 2) – od zapisu do montażu
Czas trwania: 60 minut
Grupa docelowa: uczniowie klas VII–VIII
Cel główny: kształtowanie formy opowiadania filmowego: ćwiczenia z kamerą i montażowe
<p>Cele szczegółowe Uczeń: → kręci zaplanowane wcześniej ujęcia → dokonuje wyborów pomiędzy dublami → montuje fragment filmu → opracowuje strategię działania początkującego filmowca</p>
<p>Sposoby realizacji celów: → grupa około 20–25 osób, zajęcia w pomieszczeniu lub na zewnątrz (według inwencji grupy); jeśli grupa nie brała udziału w pierwszej części warsztatów, wykorzystujemy materiały powstałe przy udziale innej grupy → praca w kilkuosobowych zespołach (pięć osób/zespół), praca całą grupą → zadania praktyczne (kręcenie ujęć i montaż)</p>

¹ Na podstawie wzoru formatowania scenariusza Ani Przybyłko (www.aniaprzybylko.pl).

Zasoby potrzebne do realizacji:

- materiały opracowane przez uczniów w pierwszej części warsztatów
- komputer z podłączeniem do internetu, projektor/ekran lub telewizor, głośniki
- smartfon z zainstalowaną aplikacją KineMaster [jeden na każdy zespół]
- rekwizyty wylosowane w pierwszej części warsztatów (np. parasol, kapelusz, telefon, torba...)
- elementy kostiumów (umowne oczywiście) zgodnie z wylosowanymi w pierwszej części warsztatów postaciami (np. czapka z daszkiem dla nastolatka, marynarka dla urzędnika...); można też zrezygnować z tego punktu i uczniowie dokonają umownej stylizacji ubrań i akcesoriów zgodnie z własnym pomysłem
- materiały do notowania dla uczestników zajęć
- tablica/duży arkusz papieru dla spisania podsumowania

Ramowy plan warsztatów:

1. Przypomnienie wyników pracy z pierwszej części warsztatów, prezentacja podstawowych funkcji aplikacji KineMaster.
2. Podział obowiązków między zespołami i w zespołach:
 - decyzja, czy każdy zespół realizuje swoją scenę, czy też może pomysł innej grupy
 - wybranie operatora kamery
 - wybranie aktorów
 - wybranie miejsca zdjęć.
3. Realizacja zdjęć i montaż.
4. Prezentacja prac zespołów. Omówienie wyników pracy, porównanie ich z pierwotnym planem. Spisanie na tablicy najważniejszych wniosków: najtrudniejsze elementy zadania, wybory, które trzeba było podjąć. Opracowanie (w punktach) najważniejszych wskazówek dla początkującego filmowca.

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

- aplikacja KineMaster na system Android lub iOS (bezpłatna, dostępna w sklepie GooglePlay)
- tutoriale (w języku angielskim, z napisami angielskimi): <https://www.youtube.com/watch?v=oWgUSmdLVcA>
<https://www.youtube.com/watch?v=C4QCY8K1RJI>
- Materiały dodatkowe (przykłady działań edukacyjnych jak tworzyć filmy z młodzieżą): <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/i-ty-mozesz-stworzyc-swoj-film/>
- cykl filmów dokumentalnych *Jak zrobić film* (odcinki od 1 do 6): <https://ninateka.pl/film/jak-zrobic-film-odc-1> i kolejne <http://www.filmotekaszkolna.pl/dla-uczniow/cwiczenia-filmowe>

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

- aplikacja KineMaster na system Android lub iOS (bezpłatna, dostępna w sklepie GooglePlay)
- tutoriale (w języku angielskim, z napisami angielskimi): <https://www.youtube.com/watch?v=oWgUSmdLVcA>
<https://www.youtube.com/watch?v=C4QCY8K1RJI>
- opcjonalnie: wybrane filmy z cyklu *Jak zrobić film* (patrz sekcja materiałów dla edukatora)

Tytuł warsztatów: Youtuberzy – celebryci współczesności

Czas trwania: 60 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły średniej, klasy I-IV/V

Cel główny: kształtowanie u uczniów postaw odpowiedzialności za upubliczniane przez siebie 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 za pomocą wybranej przez siebie formy komunikacyjnej: w dyskusji, pisemnie lub poprzez stworzone przez siebie 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 pisania dla uczestników
- kamera/aparat z możliwością filmowania/smartfony
- karty pracy

Ramowy plan warsztatów:

→ Burza mózgów – prowadzący prosi uczestników, by wymienili trzy–pięć postaci historycznych, które do dziś są znane i pamiętane. Jeśli uczestnicy nie będą czuć się jeszcze pewnie, to prowadzący 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. Prowadzący zauważa, że obecnie rozpoznawalnym można stać się znacznie łatwiej i szybciej – pyta uczestników, jakie możliwości na zdobycie sławy ma dzisiaj osoba, która chce ten cel osiągnąć w miarę szybko. Prowadzący zapisuje propozycje uczestników na tablicy/flipcharcie. Może wspomóc uczestników swoimi sugestiami (np. wziąć udział w telewizyjnym talent show lub w reality show, zacząć pisać bloga, zacząć działać w mediach społecznościowych: prowadzić atrakcyjne konto na Instagramie, fanpage na Facebooku lub vloga na YouTube).

→ Prowadzący podkreśla słowo „YouTube”, wyjaśniając, że na zajęciach uczestnicy przyjrzą się bliżej zjawisku zdobywania popularności poprzez ten serwis internetowy. Uczestnicy – poproszeni przez prowadzącego – wymieniają kanały na YouTube, które subskrybują. Prowadzący pyta uczestników, jakie ich zdaniem są powody popularności youtuberów i za co są lubiani przez swoich fanów. Prowadzący 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 przyjrzeni się materiałom, zwracając szczególną uwagę na sposób realizacji filmiku, montaż, język używany przez youtuberów, ich wygląd itd. Uczestnicy mogą robić notatki.

→ Prowadzący wyświetla dwa–trzy fragmenty wybranych filmików (bardzo często filmiki youtuberów trwają po kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt minut, jednak wystarczy zapoznać uczestników z kilkuminutowym fragmentem).

→ Prowadzący 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 jednego–trzech chętnych uczestników lub jedną–trzy grupy (następuje odczytanie jednej–trzech kart pracy).

→ Prowadzący prosi uczestników, by wyobrazili sobie, że przygotowują się do stworzenia nowego kanału na YouTube 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 zachęcającej odbiorców do zainteresowania swoim projektem, którą można wygłosić w czasie krótszym niż... podróż windą na najwyższe piętro wieżowca.

→ Uczestnikom przedstawiane są podstawowe zasady *elevator pitch* (trzy bazowe elementy + krótki czas trwania nieprzekraczający dwóch minut) i rozdane zostają karty pracy (2). Prowadzący prosi, by uczestnicy parami lub w grupach nagrali za pomocą swoich telefonów komórkowych krótkie filmiki zachęcające do subskrypcji wymyślonego przez siebie kanału na YouTube. Praca nad *elevator pitch* nie powinna trwać zbyt długo – celem nie jest bowiem przygotowanie perfekcyjnego filmiku prezentującego dany projekt, lecz zapoznanie uczestników 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.

→ Zwieńczeniem zajęć jest prezentacja *elevator pitch* przez poszczególne zespoły.

Dodatkowe uwagi eksperta:

Niektóre z proponowanych filmików zawierają wulgarnie wypowiedzi i pokazują kontrowersyjne zachowania. Od prowadzącego zależy, czy zechce te materiały wykorzystać na zajęciach (może poszukać własnych propozycji). Od siebie radzę, 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=NA3vIB1BIOw>
- 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>
- Polimaty, *Historyczna wyprawka kibica*: https://www.youtube.com/watch?v=he_bvzDV1ms

Załączniki

Karta pracy (1)

1. Kto jest domniemanym odbiorcą filmiku (wiek, płeć, zainteresowania)?
2. Jakim językiem posługuje się 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 można zaliczyć filmik (rozrywkowy, lifestyle’owy, 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 (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 zawrzeć 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?



Warsztaty *Historie przyszłości* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Na koniec prezentujemy
wybrane przykłady
dobrych praktyk –
znajdziecie tutaj
propozycje edukacyjne
instytucji kultury, szkół
artystycznych, organizacji
pozarządowych.

F → FILMOWE INSPIRACJE – ZAMIAST PODSUMOWANIA

Czy katalogowanie inicjatyw w obszarze edukacji audiowizualnej jest konieczne i czy jest w ogóle możliwe, biorąc pod uwagę mnogość koncepcji, projektów i dostępnych grantów? Swoje programy i propozycje edukacji mają szkoły artystyczne (choć te z reguły kierują ofertę do profesjonalistów), festiwale, kina, instytucje kultury – nie tylko filmowe, ale praktycznie wszystkie, które dysponują salami umożliwiającymi projekcje (także biblioteki czy muzea!), a także wiele organizacji pozarządowych.

Zamiast podsumowania pokazujemy wybrane przykłady działań edukacyjnych, które wpisują się w przygotowany katalog kompetencji. Zastrzegamy jednak, że wykaz nie uwzględnia edukacji profesjonalnej prowadzonej w wyższych szkołach artystycznych, licznych festiwalach, a także inicjatyw lokalnych i regionalnych (w tym m.in. lokalnych i studyjnych kin, domów/ośrodków kultury, komisji filmowych), adresowanych do lokalnych społeczności i upowszechniających wiedzę o filmie – ta ostatnia kwestia, zdaniem zespołu NCKF, wymagałaby osobnej analizy i szerszego opracowania.

Potraktujcie te przykłady jako otwartą bazę pomysłów, wykaz potencjalnych partnerów, propozycję wydarzeń, miejsca, do których warto się wybrać (samemu bądź ze szkolną klasą) albo skierować uczniów zainteresowanych filmem i mediami.

kto?	dla kogo?	wybrane przykłady projektów/ opis działań
Narodowe Centrum Kultury Filmowej, „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi nckf.pl	dzieci, młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie, studenci / profesjonalści, branża	Historie przyszłości – uczestnicy pod okiem profesjonalnych filmowców w osiem tygodni przechodzą przez wszystkie etapy produkcji filmowej, tworzą eseje filmowe i nowe sceny do wybranych polskich filmów.
Centrum Technologii Audiowizualnych CeTA filmstudioceta.pl	dzieci, młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie, studenci / profesjonalści, branża	FunLab – warsztaty z wykorzystaniem gier sterowanych muzyką oraz instalacji eksplorujących zależności między dźwiękiem i obrazem. Warsztaty dla nauczycieli, animatorów (np. video marketing, nowe technologie, animacja). Kształcenie profesjonalne (np. motion capture, dźwiękowe, VR, masterclass z wybitnymi twórcami). Festiwal Punto y Raya Junior – abstrakcyjne filmy i instalacje autorstwa dzieci, spotkania z artystami, warsztaty rodzinne.

Stowarzyszenie Nowe Horyzonty nhf.pl kinodzieci.pl kinonh.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie / profesjonaliści, branża	Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej – kilkanaście cykli filmowych, ponad 100 filmów, materiały dydaktyczne dla nauczycieli i rodziców. Kino Dzieci – filmy z całego świata w wybranych kinach w Polsce, warsztaty, spotkania dla rodziców i nauczycieli, forum koprodukcyjne filmów i seriali dla młodej widowni. Akademie filmowe w Kinie Nowe Horyzonty – pokazy arcydzieł światowej i polskiej kinematografii poprzedzone wykładami cenionych filozofów i krytyków.
Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny nina.gov.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, edukatorzy, rodzice	Mediateka, Ninateka, Fototeka, Repozytorium Cyfrowe, Gapla – edukacyjne zasoby internetowe. Publikacje (w tym m.in. Model Edukacji Medialnej). Przewodnik audiowizualny . Warsztaty nie tylko filmowe. Popkultura stosowana – warsztaty dla nauczycieli. FINA lab – bezpłatne laboratoria edukacji medialnej. Akademia Polskiego Filmu – powstała z inicjatywy PISF, w pokazach z wykładami w kilku miastach w Polsce mogą wziąć udział studenci i wolni słuchacze.
Filmoteka szkolna filmotekaszkolna.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, rodzice, uczniowie	Program Filmoteki Narodowej wspierany przez PISF: pakiet lekcji tematycznych : filmów, materiałów dydaktycznych, warsztaty dla uczniów i nauczycieli – Pracownie Filmoteki i Liderzy (służący wsparciem edukatorzy filmowi), portal edukacyjny zawierający materiały dla nauczycieli i uczniów oraz projekty: Studio Filmoteki Szkolnej (warsztaty telewizyjne), Filmoteka Szkolna. Akcja! (wsparcie nauczycieli – projekt prowadzony przez Centrum Edukacji Obywatelskiej), Filmoteka Szkolna. Akademia (jednodniowe warsztaty z profesjonalistami).
Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu alekino.com biennaleldziecka.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Międzynarodowy Festiwal Filmów Młodego Widza – konkurs filmów pełnometrażowych i krótkometrażowych, pokazy specjalne, warsztaty. Wielka przygoda z filmem – całoroczny cykl warsztatów pod opieką profesjonalnych twórców, również dla dzieci z niepełnosprawnościami. Animator dla dzieci – sekcja filmów animowanych dla dzieci w ramach Międzynarodowego Festiwalu Filmów Animowanych Animator. Biennale Sztuki dla Dziecka – książka, muzyka, teatr i film dla dzieci oraz Obserwatorium Sztuki dla Dziecka – dyskusje o edukacji i animacji kulturalnej. Portal Ale Kino! z KLASĄ – filmy krótkometrażowe z legalnego źródła do wykorzystania przez edukatorów.
Centralny Gabinet Edukacji Filmowej edukacjafilmowa.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Edukacjafilmowa.pl – portal dla nauczycieli i uczniów, w nim m.in.: słownik filmowy, filmowa mapa Polski, wywiady, felietony, eseje, poradniki dla młodych filmowców. Cykliczne konferencje dla nauczycieli w Radziejowicach . Publikacje, konkursy wiedzy o filmie, questy .
Fundacja Nowoczesna Polska, portal: Edukacja Medialna edukacjamedialna.edu.pl	nauczyciele, rodzice, uczniowie	Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych , materiały edukacyjne, scenariusze lekcji.
Centrum Edukacji Obywatelskiej ceo.org.pl media.ceo.org.pl rezydencje.ceo.org.pl	nauczyciele, uczniowie	Wsparcie nauczycieli – programy kulturalne i medialne; oprócz Filmoteki Szkolnej. Akcja! programy takie jak: MedJa. Szkoła krytycznego myślenia, Sztuka zaangażowania. Rezydencje artystyczne w szkole, platforma z europejskimi filmami krótkometrażowymi shortcut.ceo.org.pl .

Legalna Kultura legalnakultura.pl/pl/strefa-edukacji	nauczyciele, uczniowie, studenci	Scenariusze zajęć szkolnych (edukacja medialna, filmowa), baza legalnych źródeł, przewodnik po prawie autorskim . Warsztaty edukacyjne m.in. dla nauczycieli (zagadnienia: prawa autorskiego, ochrony własności intelektualnej, legalnych źródeł kultury i możliwości pobierania oraz udostępniania treści w internecie).
Centrum Kultury Filmowej im. Andrzeja Wajdy ckf.waw.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Cykle edukacyjne: dla dzieci (Trampolina do kina), licealistów i studentów (Warsaw Film Nest), dyskusje o filmach (DKF X) , spotkania edukatorów i nauczycieli w ramach Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej, Laboratorium pomysłów dokumentalnych.
Muzeum Kinematografii w Łodzi kinomuzeum.pl malykinematograf.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie, studenci, odwiedzający turyści	Lekcje muzealne, filmowe spacer po Łodzi, projekty (Malarskość filmu, Bez klapsa, Cyfrowe Muzeum). Mały kinematograf – weekendowe projekcje i warsztaty rodzinne: poznawanie historii polskiego filmu animowanego, spotkania z książką, zajęcia plastyczne, muzyczno-ruchowe dla dzieci.
Kinoszkoła kinoszkoła.pl	dzieci, młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie	Program edukacyjny opracowany przez nauczycieli, wykładowców, psychologów, psychoterapeutów i filozofów, realizowany we współpracy z instytucjami kultury i kinami w całym kraju: projekcje, warsztaty (medialne, społeczne), szkolenia dla nauczycieli i rodziców.
Kinolub kinolub.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Festiwal dla młodych widzów (w kinach i ośrodkach kultury w południowo-wschodniej Polsce). Projekcjom towarzyszą spotkania z twórcami i warsztaty.
Kino w Trampkach kinowtrampkach.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Festiwal dla dzieci i młodzieży w warszawskich kinach, specjalny program skierowany do przedszkoli, szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych.
Akademia Dokumentalna akademiadokumentalna.pl	nauczyciele, uczniowie, rodzice, studenci	Program realizowany w szkołach podstawowych, gimnazjalnych, ponadgimnazjalnych i na uczelniach wyższych w oparciu o filmy dokumentalne z Festiwalu Filmowego Millennium Docs Against Gravity.
Fundacja Generator kinoterapia.pl projekcje.edu.pl	nauczyciele, uczniowie, rodzice	Portal Kinoterapia – opinie ekspertów, wskazówki dla terapeutów i proponowana lista filmów (celem projektu jest m.in. rozwijanie narzędzi koniecznych do wykorzystania filmu w profilaktyce i interwencji psychologicznej). Portal Projekcje – artykuły poświęcone pracy z filmem, wywiady z ekspertami, wyszukiwarka filmów dla dzieci i młodzieży.
Fundacja Katarynka fundajakatarynka.pl adapter.pl	dzieci, młodzież – osoby z niepełnosprawnościami sensorycznymi	Adapter.pl – portal filmowy dla niewidomych i niesłyszących. Adapter w szkole – kino lektur szkolnych, materiały dla nauczycieli i uczniów, warsztaty filmowe oraz zajęcia z audiodeskrypcji. Zbiory dla niewidomych (w tym serwis wypożyczeń on-line) dostępne są też na stronie: dzn.pl ; warto również odwiedzić Internetowy Klub Filmowy Osób Niewidomych „Pociąg” – ikfon.defacto.org.pl (projekt prowadzi Stowarzyszenie „De Facto”).
Wytwórnia Filmów Dokumentalnych i Fabularnych wdfif.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie / profesjonaliści, branża	Edukacja na planie filmowym – warsztaty (kostiumy, charakteryzacja, scenografia), spotkania i projekcje. Wytwórnia scenariuszy (dwustopniowy kurs dla przyszłych scenarzystów).
Studio Miniatur Filmowych (połączone z innymi studiami filmowymi pod nazwą WFDiF w 2019 r.) smf.com.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie / profesjonaliści, branża	Warsztaty animacji filmowej dla dzieci i młodzieży połączone ze zwiedzaniem studia, możliwość stworzenia własnego filmu animowanego pod okiem profesjonalistów.

Wytwórnia Filmów Oświatowych w Łodzi wfo.com.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Warsztaty z animacji poklatkowej, realizacji filmu, fotografii, montażu prowadzone w legendarnej łódzkiej wytwórni.
Studio Filmów Rysunkowych Bielsko-Biała sfr.com.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Program dla grup związany z działalnością legendarnej studia: projekcje kulturowych bajek i warsztaty, podczas których uczestnicy zajęć poznają kolejne etapy produkcji – od scenariusza do gotowego filmu. Ciekawostką są warsztaty dubbingu dla dzieci .
Momakin momakin.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie / profesjonaliści, branża	Dla najmłodszych: warsztaty animacji od scenariusza po scenografię, zdjęcia i prace na planie; dla branży: Animarkt Stop Motion Forum – warsztaty tworzenia lalki do animacji poklatkowej.
Fundacja Etiuda&Anima fundacja.etiudaandanima.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie, studenci / profesjonaliści, branża	Festiwal Etiuda&Anima , a także warsztaty: animacji, video mappingu, filmowo-kulinarne.
Fundacja Filmowa Warszawa laf.org.pl	dzieci, młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie, studenci	Letnia Akademia Filmowa w Zwierzyńcu – w ramach festiwalu: – warsztaty animacji, scenariuszowe, a także kino „ Król LAF ” – propozycje dla najmłodszych widzów. Międzynarodowy Festiwal Filmów dla Najmłodszych „W chmurach” – filmowy program uzupełniają warsztaty dziennikarskie, dubbingowe, scenariuszowe.
Fundacja Kamera Akcja Festiwal Krytyków Filmowych Kamera Akcja kameraakcja.com.pl	młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie, studenci / profesjonaliści	Jedyny w Polsce festiwal poświęcony sztuce krytyki filmowej – filmy docenione przez krytyków, dyskusje, case studies z twórcami i warsztaty, podczas których można np. zaprogramować własne wydarzenie filmowe, stworzyć autorski teledysk czy skonsultować pomysł na własny kanał krytycznofilmowy.
Medialab Katowice Miasto Ogrodów medialabkatowice.eu	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci	Połączenie działań twórczych, badań i edukacji . Uczestnicy wykorzystują media cyfrowe m.in. do badania miasta i tworzenia nowych narracji dla Katowic (programowanie i działania artystyczne bazujące na platformach Arduino, Bare Conductive, mapach dźwiękowych i <i>field recordingu</i>).
Instytut Kultury Miejskiej Medialab Gdańsk ikm.gda.pl akademia.medialabgdansk.pl	dzieci, młodzież, dorośli / uczniowie, studenci, rodzice, nauczyciele	Projekty medialabowe (kursy i warsztaty – Akademia Nowych Mediów, Pracownia Nowych Mediów), spotkania dla rodziców – Demolka. Warsztaty domowej edukacji medialnej .
Warsztaty Kultury warsztatykultury.pl	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci	Działania dla lubelskiej publiczności, ale też współpraca z instytucjami i artystami z całego świata. Festiwale (m.in. Inne Brzmienia) i autorskie projekty edukacyjne, np. Słuchanie miasta – warsztaty edukacji dźwiękowej, Magiczna Latarnia – dziecięcy klub filmowy, Warsztat Fotograficzny (miejsce poświęcone szlachetnym technikom fotografii), Warsztat Medialabowy .
Fundacja Sztuki Współczesnej In Situ Międzynarodowe Laboratorium Kultury KinoTeatr Zdrowie sokolowsko.org	młodzież, dorośli / nauczyciele, uczniowie, studenci / profesjonaliści	Wystawy, performanse, koncerty, warsztaty artystyczne, realizacje w przestrzeni publicznej, spotkania, akcje społeczne i ekologiczne, wykłady, Archiwum Twórczości Krzysztofa Kieślowskiego (w tym unikatowe zbiory dostępne on-line), festiwale: Festiwal Sztuki Efemerycznej Konteksty, Hommage à Kieślowski, Sanatorium Dźwięku .

Fundacja Culture Shock cultureshock.pl	dzieci, młodzież, dorośli / uczniowie, nauczyciele, studenci, także grupy wykluczone	Działania m.in. w obszarze nowych technologii, designu i edukacji medialnej , np. Forum aplikacji i gier mobilnych, Magia w procesie (warsztaty multimedialne dla młodzieży gimnazjalnej i licealnej, w trakcie których uczestnicy pracowali nad stworzeniem aplikacji mobilnej polecającej najciekawsze miejsca w Warszawie). Powidoki (wycieczki dla młodzieży, których tematyka oscylowała wokół zagadnień z antropologii wizualnej i pojęcia „wzroku”). Projekty: medialab junior i medialab senior.
Towarzystwo Inicjatyw Twórczych „E” e.org.pl	dzieci, młodzież, dorośli / uczniowie, nauczyciele, studenci, także grupy wykluczone	Projekty społeczno-kulturalne m.in. w obszarze mediów i szeroko pojętej audiowizualności m.in.: Projekt 1/1 Mistrz i Uczeń (w dziedzinach m.in. fotografii dokumentalnej, filmu dokumentalnego), Praga Lab (młodzież tworzyła opowieść o dzielnicy za pomocą nowych mediów), sieć Latających Animatorów Cyfrowych, Polska.doc, warsztaty Medialna EDUakcja Warszawy, Polska Lab.
CSW Zamek Ujazdowski Laboratorium Edukacji Filmowej u-jazdowski.pl/edukacja	młodzież / uczniowie, nauczyciele	Comiesięczne projekcje kinowe wraz z prelekcjami i dyskusjami prowadzonymi przez pracowniczki Instytutu Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego, program adresowany do licealistów.
Centrum Kultury Zamek ckzamek.pl	dzieci, młodzież, dorośli / uczniowie, nauczyciele, edukatorzy i animatorzy	Pracownie artystyczne , w tym m.in. filmowa oraz animacji filmowej dla dzieci i młodzieży, Amatorski Klub Filmowy AWA; Centrum Praktyk Edukacyjnych (publikacje dostępne on-line, otwarte szkolenia dla kadr kultury, szkoła praktyk edukacyjnych); Obrazy Wrażliwe – pokazy filmowe w Kinie Pałacowym z audiodeskrypcją i napisami dla osób niesłyszących oraz wprowadzeniem w języku migowym.
Laboratorium Rejs laboratorium-rejs.pl	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci	W trakcie rejsów po polskich rzekach Stowarzyszenie Inicjatyw Twórczych KOD_KROWA organizuje warsztaty, pokazy i prelekcje poświęcone kinu dokumentalnemu.
Dolnośląskie Centrum Filmowe dcf.wroclaw.pl	dzieci, młodzież / nauczyciele, uczniowie	Filmy dla szkół, seanse dla dzieci połączone z warsztatami, nauka języka na dużym ekranie , program kinowych zniżek dla nauczycieli, a także pokazy w ramach Międzynarodowego Przeglądu Filmów Animowanych Dzieci i Młodzieży Halo Echo.
Wrocławska Fundacja Filmowa wrocff.com.pl	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci	Dolnośląskie spaceru filmowe – wycieczki po regionie, spaceru po miastach i miasteczkach, opracowanie szlaków w internecie i spacerownika filmowego. Polish Cinema for Beginners – projekcje polskich filmów z wprowadzeniem ekspertów – wszystko to w języku angielskim. Festiwal MIASTOmovie (filmy, debaty, działania artystyczne w przestrzeni miejskiej).
Centrum Inicjatyw na rzecz Rozwoju REGIO regiocentrum.pl	młodzież / nauczyciele, uczniowie, studenci	Łódzka organizacja, która zajmuje się m.in. dziedzictwem filmowym Łodzi i regionu, przygotowała na terenie województwa łódzkiego oznaczony tablicami szlak Filmowe Łódzkie ; wydała publikację: <i>Przewodnik po filmowej Łodzi, Stawkowy przewodnik filmowy oraz Przewodnik filmowy po województwie łódzkim</i> . Prowadzi spaceru szlakiem filmowym i gry miejskie.
Legnicka Akademia Filmowa Warsztaty Filmu Animowanego lck.art.pl	dzieci, młodzież	Młodzi uczestnicy z całego kraju realizują autorskie projekty pod okiem profesjonalnych twórców animacji. Warsztatowi towarzyszą koncerty, projekcje filmów, wydarzenia multimedialne.

Fundacja Szkoła Wajdy wajdaschool.pl/projekty	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci / profesjoniści, branża	Przedszkole filmowe – dla licealistów i studentów pierwszych lat studiów, którzy chcą zrobić swój pierwszy film dokumentalny; uczestnicy pracują nad realizacją własnego pomysłu pod okiem profesjonalistów. Kurs Online Kamera – kurs tworzenia filmów – bez ograniczeń wiekowych, także dla początkujących.
Warszawska Szkoła Filmowa – Liceum Filmowe, Liceum Kreacji Gier Wideo szkolafilmowa.pl	młodzież, dorośli / uczniowie, studenci / profesjoniści, branża	Studia licencjackie i podyplomowe, studium policealne, kursy i dwa licea ogólnokształcące o profilach: filmowym i kreacji gier wideo.
Atelier scenariuszowe scenariuszowe.pl	dorośli / uczniowie, studenci / profesjoniści, branża	Spotkania scenariuszowe i roczne warsztaty – sesje w kilku miastach w Polsce (nie tylko dla profesjonalistów – ostatecznym kryterium przyjęcia jest jakość tekstu oraz talent autora!).
Pomorska Fundacja Filmowa w Gdyni gsf.pl	dorośli / uczniowie, studenci	Pomorskie warsztaty filmowe – warsztaty pod okiem profesjonalistów: od pisania scenariusza, przez plan z udziałem profesjonalnej ekipy i aktorów, po montaż i udźwiękowienie. Lekcje z historii kina i form filmu Gdyńskiej Szkoły Filmowej – uczniowie gdyńskich szkół pod okiem młodych filmoznawców poznają historię filmu, biorą udział w warsztatach, odwiedzają pracownie Gdyńskiej Szkoły Filmowej.



Warsztaty Historie przyszłości w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w 2018 roku; fot. „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Alfabetyzm filmowy

Program edukacji audiowizualnej

Raport Narodowego Centrum Kultury Filmowej

Wydawca:

„EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Narodowe Centrum Kultury Filmowej

Redakcja: Barbara Fronczkowska

Key visual dla publikacji NCKF: Podpunkt

Projekt graficzny i skład: Red Melon Studio

Korekta: Mirosław Ruszkiewicz

Copyright for this edition © by „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi, 2019

Wydanie pierwsze, Łódź 2019

ISBN 978-83-954443-1-9

Druk i oprawa: ARSA Pasja i Kolor, ul. Piotrkowska 4, 90-270 Łódź

Nakład 200 egz.

„EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

Narodowe Centrum Kultury Filmowej

ul. Targowa 1/3, 90-022 Łódź

www.ec1lodz.pl

www.nckf.pl

nckf@ec1lodz.pl

„EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi – instytucja kultury współprowadzona przez Miasto Łódź oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Badania w 2018 r. współfinansowane przez Polski Instytut Sztuki Filmowej w ramach projektu „Kompleksowy program NCKF w zakresie upowszechniania wiedzy o kinie”

Raport sfinansowano ze środków pochodzących z dotacji celowej Miasta Łódź na realizację projektu „Łódź Miasto Filmu UNESCO”

Alfabetyzm filmowy

Opracowanie kompleksowego programu edukacji audiowizualnej (na podstawie przeprowadzonych badań, katalogu kompetencji i propozycji scenariuszy przygotowanych przez ekspertów) to jedno z zadań realizowanych przez Narodowe Centrum Kultury Filmowej w ramach obecności Łodzi – Miasta Filmu – w Sieci Miast Kreatywnych UNESCO. Raport podsumowuje pierwszą, teoretyczną, część prac nad programem. Kolejną, praktyczną, stanowią będą warsztaty prowadzone w przestrzeni wystaw i w pracowniach edukacyjnych NCKF.

Jak zapraszać uczniów do świata filmu? W jaki sposób wykorzystać zanurzenie uczniów w rzeczywistości wirtualnej i mediach? Co i na jakim etapie edukacyjnym powinien wiedzieć i potrafić uczeń? Czego oczekiwać od ucznia, a czego od nauczyciela? Gdzie szukać informacji o edukacji audiowizualnej? To pytania, na które staramy się odpowiedzieć w niniejszym raporcie.

ISBN 978-83-954443-1-9

