

WARSZTATY DLA GRUP LICEALISTÓW I TECHNIKÓW

SZKOŁY PONADPODSTAWOWE

Warsztaty w CKNI to ciekawe i wartościowe zajęcia przygotowane przez specjalistów z dziedziny komiksu i gier. Analityczne i angażujące lekcje wspierane są przez osobiste doświadczenie na interaktywnych ekspozycjach i w trakcie rozgrywek. Zespół Centrum Komiksu przygotował dwa zakresy tematyczne warsztatów:

WARSZTATY ANALITYCZNO-ARTYSTYCZNE prowadzone w oparciu o treść wystawy **Anatomia komiksu**.

WARSZTATY ANALITYCZNO-INTERAKTYWNE NA BAZIE GRY THIS WAR OF MINE

Wyboru tematu należy dokonać przy rezerwacji.



120 MIN



GRUPA MAX 30 OSÓB
ZAJĘCIA W DWÓCH PODGRUPACH



CZWARTEK
10:15

TEMATY ZAJĘĆ

- **WARSZTATY ANALITYCZNO-ARTYSTYCZNE PROWADZONE W OPARCIU O TREŚĆ WYSTAWY ANATOMIA KOMIKSU**
- **WARSZTATY ANALITYCZNO-INTERAKTYWNE NA BAZIE GRY THIS WAR OF MINE**

CENNIK

24 zł za osobę

12 zł za osobę z biletem do Centrum Komiksu

Bilet grupowy do Centrum Komiksu
kosztuje 20 zł za osobę

nauczyciel/opiekun 1 zł

**OBSŁUGA ZWIEDZAJĄCYCH
REZERWACJE I SZCZEGÓŁY**

☎ 42 600 61 00 wew. 1

✉ informacja@ec1lodz.pl

Sprawdź naszą
stronę internetową



www.ec1lodz.pl



WARSZTATY DLA LICEÓW I TECHNIKÓW

WARSZTATY ANALITYCZNO-ARTYSTYCZNE PROWADZONE W OPARCIU O TREŚĆ WYSTAWY ANATOMIA KOMIKSU

KLASY 1-4 SZKOŁY PONADPODSTAWOWE

Poznaj świat twórców komiksów: w jaki sposób pracują, skąd czerpią pomysły, jak wymyślają postaci i fabuły oraz z jakich narzędzi korzystają, od najwcześniejszej koncepcji scenarzysty po gotową planszę komiksową. Będzie to możliwe dzięki empirycznemu doświadczeniu artystycznemu. Warsztaty obejmą sobę zagadnienia związane z estetyką i designem oraz wiedzę historyczną, a także podstawowymi pojęciami z zakresu tworzenia światów przedstawionych, obejmujących program lekcji języka polskiego.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I **Część teoretyczna, wystawa Anatomia komiksu** (ok. 45 minut)

Zapoznanie się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z medium, jakim jest komiks, na wystawie narracyjnej **Anatomia komiksu**: język komiksu, scenariusz, bohater, techniki tworzenia, historia i gatunki komiksu, transmedialność. Uczestnicy wysłuchają komentarza przewodnika, a następnie wejdą w interakcję ze stanowiskami wystawienniczymi, by praktycznie zapamiętać nowo wprowadzoną terminologię i móc odnieść ją do późniejszych warsztatów.

Część II **Część praktyczna w sali warsztatowej** (ok. 45 minut)

Uporządkowanie wiedzy z pierwszej części z wykorzystaniem prezentacji na ekranie oraz egzemplarzy komiksów.

Ćwiczenia praktyczne przeznaczone do rozwiązywania w parach, polegające na opracowaniu scenariusza sceny, którą przedstawią w komiksie, na podstawie wylosowanego fragmentu lektury szkolnej.

- Omówienie układu scenariusza, charakterystyka bohaterów
- Podział na dialogi i opisy tego, co się dzieje, dymki narracyjne
- Podział na kadry na stronie
- Dobór stylistyki i ewentualnej kolorystyki

Uczestnicy warsztatów posługują się profesjonalnymi narzędziami do rysowania, takimi samymi, jak artyści, których prace znajdują się na wystawie **Anatomia komiksu**.

Część III **Wspólna dyskusja** (ok. 30 minut)

Uczniowie i prowadzący omawiają prace komiksowe stworzone przez duety artystyczne. Analizie poddawane są scenariusz oraz sposoby zastosowania języka komiksu w stworzonej adaptacji fragmentu szkolnej lektury.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Język polski – treści nauczania – wymagania szczegółowe:

I.1.9), I.1.10), I.1.11), I.1.14), I.1.15), I.1.16), I.2.6), I.2.7), IV.1, IV.6



WARSZTATY DLA LICEÓW I TECHNIKÓW

WARSZTATY ANALITYCZNO- INTERAKTYWNE NA BAZIE GRY THIS WAR OF MINE

KLASY 1-4 SZKOŁY PONADPODSTAWOWE

Poznaj jedyną grę wideo, jaka trafiła na listę lektur szkolnych, w wyjątkowym miejscu, i zdobądź wiedzę, jakiej nie zaoferuje ci szkoła! Warsztaty oparte o grę *This War of Mine* 11bit studios w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej to szansa na wspólne przeżycie emocji, jakich dostarcza eksploracja wojennej rzeczywistości świata gry. Poza nauką zagadnień związanych z medium gier wideo, takich jak interaktywność, immersyjność, nielinearność, poznawanych na ekspozycji stałej, zajęcia opierać się będą o dwa główne filary: wspólną rozgrywkę i dyskusję, w trakcie której uczniowie skonfrontują własne przeżycia i przemyślenia na ich temat. Warsztaty obejmą sobą zagadnienia związane z etyką i wiedzą o społeczeństwie, a także podstawowymi pojęciami z zakresu tworzenia światów przedstawionych, obejmujących program lekcji języka polskiego.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I **Część teoretyczna, wystawa Game Lab** (ok. 45 minut)

Zapoznanie się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z medium gier wideo na przykładzie stanowisk interaktywnych wystawy stałej Game Lab: mechaniki gry/gameplay, bohater grywalny, immersja, gatunki gier wideo, symulacja, nielinearność, narracja interaktywna.

Uczestnicy wysłuchają komentarza przewodnika, a następnie wejdą w interakcję ze stanowiskami wystawienniczymi, by praktycznie zapamiętać nowo wprowadzoną terminologię i móc odnieść ją do późniejszej rozgrywki.

Część II **Część praktyczna w sali komputerowej** (ok. 45 minut)

Indywidualna lub prowadzona w parach rozgrywka w przygotowany wcześniej scenariusz gry *This War of Mine* na wysokiej klasie sprzęcie komputerowym: poznanie podstaw mechaniki, rozegranie kilku dni, poznanie losów przypisanych uczniom bohaterów, wspólne lub samodzielne podejmowanie decyzji w kryzysowych sytuacjach w świecie gry, poznanie świata przedstawionego.

Część III **Wspólna dyskusja** (ok. 30 minut)

Uczniowie i prowadzący konfrontują swoje przeżycia w świecie gry. Analizie poddawane są emocje, towarzyszące śledzeniu losów prowadzonych przez uczniów bohaterów, jak i przedstawiona w grze sytuacja polityczna. Omawiane są konsekwencje konfliktów zbrojnych na świecie i ich wpływ na życie cywilów, a także metody, jakie podjęli twórcy gry, by zaangażować graczy w prowadzoną w grze opowieść.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Język polski – treści nauczania – wymagania szczegółowe:

I.1.9), I.1.10), I.1.11), I.1.14), I.1.15), I.1.16), I.2.6), I.2.7), IV.1, IV.6