

WARSZTATY DLA GRUP UCZNIÓW ZE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

KLASY 1-4 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 trzy zakresy tematyczne warsztatów:

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

WARSZTATY ANALITYCZNO-INTERAKTYWNE na bazie gry **THIS WAR OF MINE**

WARSZTATY PRODUKT ZINOWY

Wyboru tematu należy dokonać przy rezerwacji.



120 MIN



GRUPA MAX 30 OSÓB

ZAJĘCIA W DWÓCH PODGRUPACH



CZWARTEK, PIĄTEK

10:15

TEMATY ZAJĘĆ

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

CENNIK

30 zł za osobę

18 zł za osobę z biletem do Centrum Komiksu

Bilet grupowy do Centrum Komiksu
kosztuje 23 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 GRUP W CKINI

NOWOŚĆ

WARSZTATY PRODUKT ZINOWY

KLASY 1-4 LICEUM/TECHNIKUM

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ W PIĄTKI OD 29 WRZEŚNIA

Poznaj świat zinów komiksowych i kreatywnego tworzenia prostych publikacji. Stwórz w grupie własnego zina – od przygotowania teoretycznego po finalny egzemplarz powielony na ksero. Wykorzystaj posiadane umiejętności – pisz, rysuj, drukuj, wycinaj, przyklejaj. Uczestnicy warsztatów pod okiem doświadczonego prowadzącego zapoznają się ze specyfiką pracy nad komiksowym magazynem, a potem teorię przekazują na praktykę tworząc własnoręcznie komiksowego zina.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I ok. 45 minut Część teoretyczna na ekspozycji „Produkt wystawowy”	Część II ok. 45 minut Część praktyczna w salach warsztatowych	Część III ok. 30 minut Część teoretyczna podsumowanie
Zapoznanie się z jednym z najważniejszych polskich magazynów komiksowych, wyrostłem z zinowego doświadczenia założyciela „Produktu”. Omówienie zawartości komiksowego zina (zarówno warstwy wizualnej jak i tekstowej) oraz jego niezbędnych elementów. Zapoznanie się z metodami tworzenia zinów, sposobami powielania oraz dystrybucji.	Zapoznanie uczestników z zestawem działań niezbędnych do wydania prostego zina komiksowego. Podział uczestników na dwie grupy – kreatywną grupę A, która zajmie się stworzeniem zawartości zina (ilustracje, teksty) oraz techniczną grupę B, która metodą DIY (do it yourself) z materiałów przygotowanych przez grupę A stworzy finalną postać zina, powielonego potem na kserografie. Do pracy wykorzystywane będą ołówki, pisaki, markery, nożyczki, klej oraz komputery i drukarka. Pracę grup A i B – pod okiem prowadzącego warsztaty – nadzorować będzie wybrana wcześniej spośród uczestników para redaktorów.	Na finał warsztatów prowadzący omówi z uczestnikami proces powstawania zina oraz przedstawi korzyści płynące z funkcjonowania sceny fanzinowej.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Język polski – treści nauczania – wymagania szczegółowe:

I.2. 1), 7), III.1.1, III.2.1

Wiedza o kulturze – treści nauczania – wymagania szczegółowe:

I.1, I.3, II.1, II.3



WARSZTATY DLA GRUP W CKINI

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

KLASY 1-4 LICEUM/TECHNIKUM

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ W CZWARTKI OD 29 WRZEŚNIA

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 zagadnienia związane z estetyką i designem oraz wiedzą historyczną, a także podstawowymi pojęciami z zakresu tworzenia światów przedstawionych, obejmujących program lekcji języka polskiego.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I ok. 30 minut – wprowadzenie	Część II ok. 45 minut – część teoretyczna, wystawa Anatomia komiksu.	Część III ok. 45 minut – część praktyczna w sali warsztatowej.
Wprowadzenie do zajęć, omówienie podstawowych zagadnień dotyczących teorii i technik tworzenia komiksu. Przedstawienie planu warsztatów.	Część teoretyczna, wystawa Anatomia komiksu. 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.	Uporządkowanie wiedzy z pierwszej części z wykorzystaniem prezentacji na ekranie oraz egzemplarzy komiksu komiksów. Ćwiczenia praktyczne przeznaczone do rozwiązywania w parach polegające na opracowaniu scenariusza sceny, którą przedstawić 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 ewentualne kolorystyki Uczestnicy warsztatów posługują się profesjonalnymi narzędziami do rysowania, takimi samymi, jak artyści, których prace znajdują się na wystawie Anatomia komiksu. Wspólna dyskusja 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 GRUP W CKINI

WARSZTATY ANALITYCZNO-INTERAKTYWNE NA BAZIE GRY THIS WAR OF MINE

KLASY 1-4 LICEUM/TECHNIKUM

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ W CZWARTKI OD 29 WRZEŚNIA

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 ok. 45 minut Część teoretyczna, wystawa Game Lab	Część II ok. 45 minut Część praktyczna w sali komputerowej	Część III ok. 30 minut Wspólna dyskusja
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.	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, poznawanie świata przedstawionego.	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