

DRODZY NAUCZYCIELE!

Prezentujemy wam scenariusz zajęć opierający się na wystawie „Sztuka DC - Świt Superbohaterów”, który możecie samodzielnie przeprowadzić w przestrzeni ekspozycji lub w klasie po zwiedzeniu wystawy.

Jest to projekt zachęcający was do wejścia w świat uczniów, dla których przygody superbohaterów z komiksów i filmów to codzienność kulturowa. Wychodząc naprzeciw ich zainteresowaniom, zaangażujecie młodzież w kształtowanie umiejętności tworzenia charakterystyki postaci, analizowania jej motywów i cech. Będziecie mieli też możliwość nawiązania do archetypów z mitologii greckiej i sposobów kreowania świata przedstawionego. Nie zabraknie również okazji, by porozmawiać z uczniami o bohaterstwie i spojrzeć na życie poprzez symbolikę bohatera.

Nasza lekcja jest w całości zaplanowana zgodnie z przebiegiem zwiedzania. Możecie dowolnie wykorzystać jej elementy, zmieniać ją i modyfikować, aby dostosować ją do potrzeb waszego programu nauczania. Zachęcamy do kreatywnego korzystania z naszych pomysłów na godzinach wychowawczych, językach obcych, edukacji medialnej czy historii.

Przygotowaliśmy również skrócony opis i plan wystawy oraz zagadnienia, które można omawiać, wykorzystując prezentowane treści. Wskazujemy, które punkty z podstawy programowej można zrealizować podczas naszej lekcji.

Mamy nadzieję, że dzięki tej publikacji uda się wam przeprowadzić innowacyjne i interesujące zajęcia dla waszych uczniów i uczennic.

Do zobaczenia na naszej wystawie!

autorki scenariusza: Anna Gnitecka, Agnieszka Mańczak

współpraca merytoryczna: Piotr Komorowski

projekt graficzny karty pracy i mapy: Marta Zawada

SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z JĘZYKA POLSKIEGO DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I ŚREDNICH DO ZREALIZOWANIA PODCZAS ZWIEDZANIA WYSTAWY „SZTUKA DC – ŚWIT SUPERBOHATERÓW”

ISTOTNE INFORMACJE:

CO OZNACZA „SZTUKA DC...” W TYTULE WYSTAWY?

DC Comics, Inc. (pełna nazwa) to jedno z największych amerykańskich wydawnictw komiksowych z siedzibą w Nowym Jorku, filii Warner Bros. Oficjalnie powstało ono w 1937 roku.

Skrót **DC** pochodzi od popularnej serii, Detective Comics (komiksy detektywistyczne), która następnie stała się częścią oficjalnej nazwy firmy. DC posiada prawa do postaci (głównie superbohaterów) takich jak: Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Flash, Aquaman, drużyn zrzeszających te postacie np. Liga Sprawiedliwości, a także popularnych antagonistów m.in. Joker, Kobieta-Kot, Pingwin.

CO ZNAJDĘ NA WYSTAWIE?

Wystawa „Sztuka DC – Świt Superbohaterów” wśród eksponatów zawiera plansze komiksowe, prace graficzne, prace w formie cyfrowej, kostiumy z filmów, rekwizyty, makiety, rzeźby, projekcje fragmentów filmów i animacji oraz materiały wideo - wywiady z twórcami.

GŁÓWNE CELE LEKCJI:

- powtórzenie elementów charakterystyki głównego bohatera
- rozpoznanie nawiązań do mitologii we współczesnej kulturze
- samodzielne stworzenie charakterystyki wymyślonego przez siebie bohatera

CELE SZCZEGÓŁOWE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ JĘZYKA POLSKIEGO:

SZKOŁA PODSTAWOWA, II ETAP EDUKACYJNY

Uczeń:

- charakteryzuje komiks jako tekst kultury
- tworzy spójną wypowiedź w zakresie charakterystyki bohatera / opisu przeżyć wewnętrznych
- tworzy opowiadanie związane z treścią utworu, np. dalsze losy bohatera
- znajduje w tekstach kultury popularnej nawiązania do tradycyjnych wątków literackich i kulturowych
- gromadzi i porządkuje materiał rzeczowy potrzebny do tworzenia wypowiedzi
- redaguje plan kompozycyjny własnej wypowiedzi
- interpretuje dzieła sztuki
- poznaje życie kulturalne swojego regionu

Uczeń:

- rozumie pojęcie mitologizacji, rozumie ich uniwersalny charakter i rolę w interpretacji
- rozpoznaje tematykę i problematykę poznanych źródeł informacji oraz ich związek ze zjawiskami społecznymi, historycznymi, egzystencjalnymi i estetycznymi; poddaje je refleksji
- rozpoznaje w elementach ekspozycji sposoby kreowania świata przedstawionego w komiksach, filmach oraz animacji
- rozumie pojęcie archetypu, rozpoznaje archetypy w dziełach literackich, filmowych oraz określa ich rolę w tworzeniu znaczeń uniwersalnych
- odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki
- odróżnia dzieła kultury wysokiej od form kultury popularnej
- rozpoznaje nawiązania do tradycji biblijnej i antycznej w kulturze współczesnej
- porównuje twórczość artystyczną, uwzględniając różnorodne konteksty

METODY I FORMY PRACY:

- praca w grupach
- praca indywidualna
- analiza dzieła artystycznego
- burza mózgów

CZAS PRZEBIEGU ZAJĘĆ:

Całość scenariusza dla starszych uczniów (klasy 7-8 SP, liceum, technikum) – **90 minut**.

Czas pracy **bez zadań nr 1, 4 i 6** (dla uczniów klas 4-6) – **60 minut**.

UWAGI DOTYCZĄCE PROWADZENIA ZAJĘĆ:

Ponieważ **młodszy uczniowie** (klasy 4-6) mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie poszczególnych zadań, sugerujemy wykonanie z nimi scenariusza zajęć z pominięciem zadań nr 1, 4 oraz 6. Doradzamy też wówczas wykonywanie zadań w parach lub w grupach.

Ze względu na zróżnicowany czas pracy poszczególnych dzieci zalecamy by uczniowie mieli czas na dokończenie kart pracy w domu lub w szkole.

Uczniowie przed zajęciami powinni być zaznajomieni z mitologią grecką – zadania zawierają pytania o imiona, cechy i wygląd postaci z mitów greckich (w tym Amazonek).

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- karta pracy uczniów
- długopisy / ołówki, podkładki pod kartę pracy, ułatwiające pisanie

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Rozdaj karty pracy uczniom, krótko wprowadź ich w temat wystawy i przebieg lekcji i/lub poszczególnych zadań. Przed wejściem na wystawę uczniowie zastanawiają się nad **pytaniami wprowadzającymi** (tę część możesz wykonać w klasie, w drodze na wystawę, w holu przed wejściem).

Zadanie 1 (10 min)

Po wejściu w korytarz z linią czasu uczniowie mają za zadanie zaobserwować i/lub zanotować, kiedy powstawały pierwsze komiksy o poszczególnych superbohaterach.

Zapytaj uczniów o tę relację – uczniowie przedstawiają swoje obserwacje.

Zadanie 2 (15 min)

Ćwiczenie ma na celu przypomnienie, na jakie cechy warto zwrócić uwagę przy opisie postaci. Naprowadź uczniów, aby wzięli pod uwagę cechy charakteru i wyglądu.

Uczniowie mają za zadanie przyjrzeć się dwóm wcieleniom Supermana i porównać ich cechy w tabeli. Ponieważ dwie tożsamości Supermana są tak odmienne, uczniowie mogą poszukać cech przeciwstawnych i wspólnych.

Pytania dodatkowe, które możesz zadać uczniom do zadań nr 1 i 2:

- Czy w dzisiejszych czasach potrzebujemy nowych superbohaterów?
- Z jakimi zagadnieniami mogliby się mierzyć współcześnie?
- Jakie cechy powinni mieć superbohaterowie w XXI wieku?

Zadanie 3 (10 min)

Ćwiczenie ma formę dyskusji, burzy mózgów. Ma ono na celu sformułowanie wypowiedzi na temat odczuć związanych z percepcją dzieła oraz scharakteryzowanie tematu oglądanych prac. Ma też poddać w wątpliwość nieomyślność bohaterów. Odpowiedzi uczniów będą mieć charakter otwarty.

Pytania z karty pracy dla uczniów:

- Jaką sytuację utrwalił grafik?
- Gdzie może rozgrywać się ukazana scena?
- Jak wygląda postać przedstawiona na grafice?
- Czy ukazana scena jest fantastyczna, czy – realistyczna? Uzasadnij swoją opinię.
- Jakie kolory zauważasz? W jaki sposób zastosowane barwy wpływają na nastrój grafiki?
- Jakie uczucia i skojarzenia przychodzą Ci na myśl, gdy na nią patrzysz?
- Jakie emocje mogą odczuwać bohaterowie tej sceny?
- Czy superbohaterowie zawsze stoją po właściwej stronie?
- Czy superbohaterowie zawsze wygrywają?

Zadanie 4 (15 min)

Ćwiczenie nr 4 kontynuuje opis postaci, tym razem poprzez znajdowanie podobieństw i przeciwieństw. Możesz zapoznać ich lub przypomnieć pojęcia „antagonista” i „protagonista”.

Uczniowie mają za zadanie wybrać jednego z przeciwników Batmana i zapoznać się z tą postacią. Następnie uzupełniają tabelę porównującą cechy Batmana z jego adwersarzem.

Zadanie 5 (10 min)

Ćwiczenie nr 5 zwraca uwagę na wygląd superbohaterów – logo, kostium oraz maska to nieodłączne atrybuty pomagające bohaterom ukrywać swoją tożsamość.

Uczniowie mogą zaprojektować uwspółcześnione logo Supermana lub kostium Batmana (lub na odwrót) – dajemy im dowolność – może to być szkic lub krótki opis.

Zadanie 6 (10 min)

Ćwiczenie nr 6, 7 oraz 8 wymagają znajomości mitologii greckiej i najważniejszych przedstawicieli wśród panteonu bogów Olimpu. (kl 5,6,7,8 SP oraz 1 LO/T)

Uczniowie mają przyrzeć się reprezentacji Wonder Woman na wystawie - jej kostiumowi z filmu i w komiksach oraz odpowiedzieć na pytania jakie cechy wspólne z bogami z mitologii greckiej znajdują w wyglądzie i opowieści o Wonder Woman.

Zadanie 7 (15 min)

Uczniowie uzupełniają tabelkę z odniesieniami pomiędzy bohaterami komiksów a ich pierwowzorami z mitologii. Pochyłym drukiem w tabeli wpisano brakujące hasła (opcji jest więcej – jeśli uczeń potrafi uzasadnić swoje połączenie postaci z mitologią).

Superbohater	Supermoc i cechy	Kostium, broń, otoczenie	pierwowzór z mitologii
<i>Flash</i>	<i>szybkość</i>	<i>buty ze skrzydłami</i>	Hermes
<i>Aquaman</i>	<i>woda</i>	trójząb, morze	<i>Posejdon</i>
<i>Wonder Woman</i>	<i>waleczność, sprawiedliwość</i>	<i>elementy antycznej zbroi</i>	Atena
Superman	<i>siła, wszechwładność</i>	<i>kosmos, ziemia</i>	<i>Herkules</i>
<i>Batman</i>	wynalazki	nietoperz, jaskinia, mrok podziemia	<i>Hefajstos</i>

Zadanie 8 (10 min)

Zadanie dotyczy rekwizytów superbohaterów. Uczniowie mają rozpoznać, z jakich okresów historycznych pochodzą znalezione wcześniej na planszach przedmioty, którymi posługują się superbohaterowie.

- Który z superbohaterów nie posiada żadnych nadprzyrodzonych mocy i walczy za pomocą sprzętu i uzbrojenia? *Batman*
- Jakie rodzaje broni i zbroi mają superbohaterowie na okładkach? *trójząb, miecz, zbroja, hełm, tarcza, włócznia, broń współczesna - pistolety*
- Z jakich okresów historycznych pochodzą te elementy? *antyczny, średniowiecze, XX w*
- Jakie postacie historyczne używały takiej broni i ochrony? *rycerze, żołnierze, przestępcy, rybacy (trójząb)*

Zadanie po obejrzeniu wystawy

To zadanie możesz zadać jako pracę domową lub wykonać z uczniami w klasie jako podsumowanie wystawy.

Uczniowie mają za zadanie samodzielnie stworzyć postać superbohatera/bohaterki z pomocą notatnika zamieszczonego na końcu kart pracy. Młodszy uczniowie chętnie narysują i opiszą tę postać. Starszych uczniów zachęć do stworzenia jak najbardziej wiarygodnego i pełnego szczegółów opisu postaci, z uwzględnieniem jej emocji, motywacji i historii.