



**Autorka: Agnieszka Handzel**

**Narzędzie cyfrowe nr 4 dla klasy V -VI SP**

**Poznaj film**

Narzędzie przekazano w formie prezentacji interaktywnej genial.ly:

<https://view.genial.ly/646e2fa186d27b0012cb74dd/interactive-content-film-quiz>

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Interpretacja dzieła filmowego jest tą z kompetencji kulturowych, której znaczenie jest szczególnie istotne w świecie dominacji przekazu wizualnego. Młodzież z coraz większym dystansem traktuje film jako tekst kultury, preferując szybką i łatwą rozrywkę dostarczaną przez materiały wideo twórców internetowych. Z kolei rosnącą popularnością, swoistym kodem kulturowym, stają się seriale, których poziom – w sferze realizacyjnej i tekstowej – niejednokrotnie nie odbiega od kina artystycznego. Umiejętność krytycznego odbioru dzieła filmowego jest zatem niezbędna, by młodzi ludzie mogli świadomie uczestniczyć w audiowizualnej sferze kultury (nie tylko popularnej). Stworzenie słownika podstawowych pojęć, zetknięcie się z procesem powstawania filmu i trening umiejętności odczytywania

elementów specyficznego języka podczas lekcji języka polskiego będzie szansą na budowanie kompleksowych kompetencji krytycznego odbioru kultury.

Cele do zrealizowania z wykorzystaniem narzędzia:

Zainteresowanie uczniów tematyką kina, wprowadzenie w podstawową terminologię związaną z kinematografią, przekazanie informacji o początkach historii kina, motywacja do podejmowania samodzielnego wysiłku poznawczego oraz realizacji projektów tematycznie związanych z kinematografią.

Ponadto:

1. Doskonalenie umiejętności wyszukiwania, weryfikacji i przetwarzania informacji.
2. Trening kreatywności.
3. Wykorzystanie narzędzi cyfrowych w samokształceniu.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności samodzielnej i grupowej pracy w klasie lub za pośrednictwem Internetu.
2. Uatrakcyjnienie procesu nauczania poprzez wykorzystanie metod nauki przez zabawę oraz aplikacji multimedialnych.
3. Motywacja do samodzielnego treningu i wykorzystania aplikacji w celu uczenia się.

Opis narzędzia:

Seria 3 plansz zawierających odnośniki do materiałów wideo, stron internetowych oraz polecenia rozwijające kreatywność i samodzielność uczniów.

Strona tytułowa zawiera odnośnik do portalu edukacjafilmowa.pl, gdzie znajdują się materiały dla nauczycieli i uczniów, z którymi warto się zapoznać.

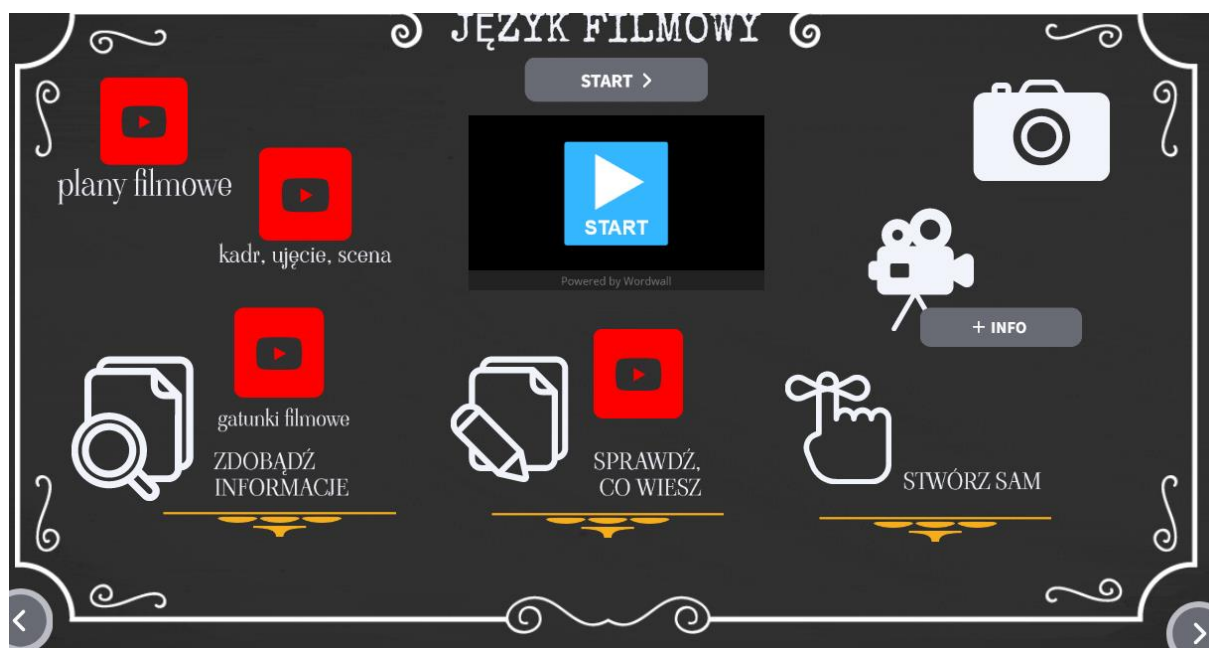
Strona 1: Historia kina:



Lewa kolumna zawiera odnośniki do materiałów edukacyjnych, środkowa zadania aktywizujące zdobytą wiedzę i pozwalające uczniom poszerzyć swoje zainteresowania, prawa – propozycje działań kreatywnych (i – w razie potrzeby – materiały wspomagające ich realizację) do podjęcia przez uczniów samodzielnie, w parach, zespołach lub na forum klasy.

Przyciski na dole ekranu umożliwiają nawigację między kolejnymi stronami.

Strona 2: Język filmowy



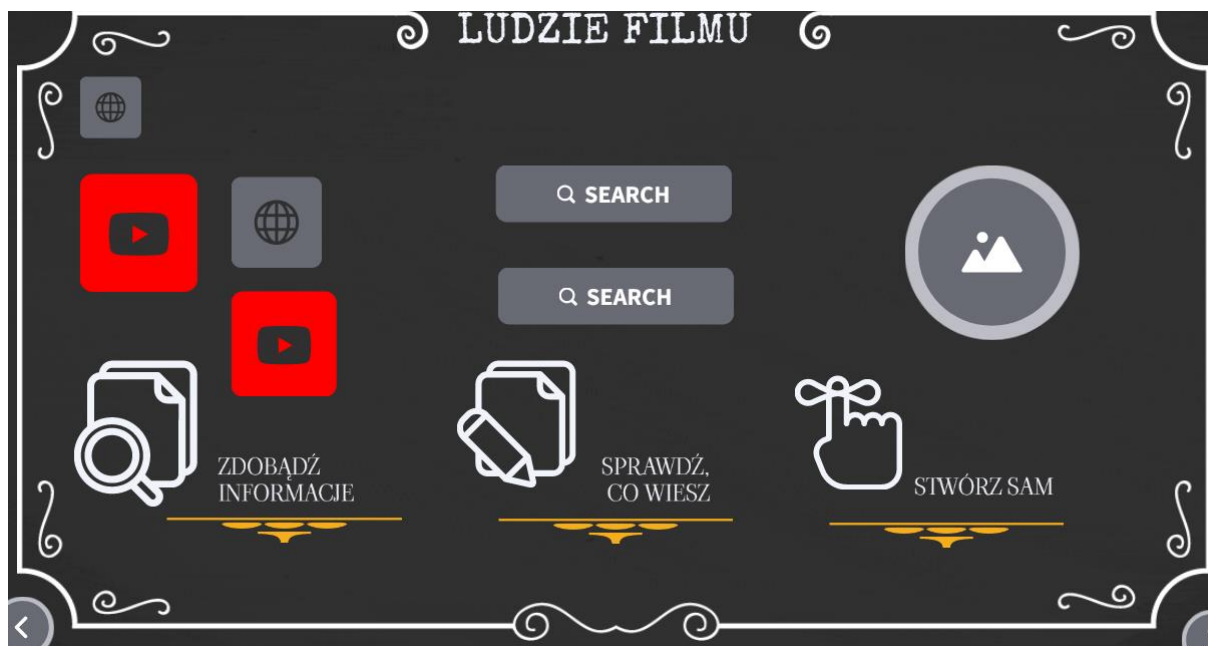
Lewa kolumna – odnośniki do materiałów

Środkowa – Wordwall: quiz z kadrami filmowymi/ plakatami – można wykorzystać go do podsumowania i przypomnienia informacji o gatunkach filmowych (zadanie: rozpoznaj gatunek), lub jako wstęp – do poszukiwania informacji o gatunkach/ konkretnych filmach na podstawie wylosowanej ilustracji.

Film: Odnośnik do amatorskiego filmiku, w którym uczniowie będą mogli rozpoznać cechy najbardziej znanych gatunków filmowych. Może być też materiałem inspirującym do stworzenia własnego projektu związanego z ilustracją kluczowych cech poszczególnych gatunków.

Prawa kolumna: zadania kreatywne wraz z instruktażami.

Strona 3: Ludzie filmu



Lewa kolumna: odnośniki do materiałów

Środkowa kolumna: zadania wymagające wykorzystania zdobytych informacji.

Prawa kolumna: Zadanie i odnośnik do tekstu informacyjnego związanego z plakatem filmowym.