


MÓWI
SERWIS
DYSTRYBUCJA

CEO
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ



WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

**MATERIAŁY POMOCNICZE
DLA NAUCZYCIELI**



WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Gatunek:	przygodowy, familijny, komedia
Data premiery:	21 marca 2019
Kraj produkcji:	Polska
Czas trwania:	101 min
Scenariusz i reżyseria:	Tomasz Szafrński
Główne role:	Szymon Radzimierski, Weronika Kaczmarczyk, Maciej Makowski, Kamila Bujalska, Mikołaj Grabowski
Muzyka:	Fred Emory Smith

Jedno przypadkowe spotkanie, próba porwania, szalony lot na własnoręcznie skonstruowanej maszynie i ucieczka przed Łowcami Głównych z Oblivio – czy to brzmi jak normalny dzień w życiu przeciętnego nastolatka? Franek i Izka – główni bohaterowie filmu – odkrywają, że nie trzeba być superbohaterem, aby przeżyć superprzygodę. Uruchamiając tajemniczy gramofon, przypadkiem sprowadzają do ziemskiego wymiaru Eddiego – uciekiniera z krainy Oblivio. Skierują tym samym na siebie gniew Łowców Głównych, którzy za wszelką cenę będą chcieli ukarać zbiega. „Za wszelką cenę” oznacza, że nie zawahają się zdeatomizować każdego, kto stanie im na drodze.

Czy Frankowi i Izce uda się uratować Eddiego? Czy ich przyjaźń przetrwa pomimo problemów, które czekają ich po drodze?

OD 21 MARCA W KINACH

WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Opracowanie: Karolina Jastrzębska Opracowanie: Agata Matraś.

Scenariusz lekcji:

Znajdź zagubioną piosenkę

Etap kształcenia:

szkoła podstawowa, klasy IV–VI (ewentualnie III–VI, ale przy wyborze należy wziąć pod uwagę, że film zawiera sceny mogące wystraszyć bardziej wrażliwe dzieci z klasy III)

Przedmiot:

język polski, muzyka, lekcja wychowawcza

Czas trwania:

1 godzina lekcyjna (z możliwością kontynuowania na drugiej lekcji)

Cele według podstawy programowej:

- wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- budowanie poczucia sprawczości, samodzielności i kompetencji uczniów;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- rozwój poczucia przynależności do rodziny (w tym rodziny nietradycyjnej), troski i lojalności wobec najbliższych;
- rozwój świadomości dziedzictwa kulturowego;
- kształcenie estetyczne – poszerzanie wiedzy uczniów na temat historii sztuki, rozwój twórczości;
- rozwój kompetencji rozwiązywania problemów;
- zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy.

Cele szczegółowe:

- stymulowanie kreatywności uczniów;
- poszerzanie ich świadomości w zakresie zapomnianych, mniej znanych piosenek sprzed lat;
- pozytywny wpływ na rozwój relacji międzypokoleniowych;
- poszerzanie wiedzy uczniów na temat komiksu, związanej z nim terminologii i metod jego tworzenia;
- stworzenie warsztatu do działań interdyscyplinarnych, łączących muzykę ze sztukami plastycznymi i komiksem.

Metody pracy:

metody aktywizujące, rozmowa na forum, burza mózgów, prezentacja materiałów filmowych, praca z użyciem materiałów do ćwiczeń, rysowanie

Materiały pomocnicze:

rzutnik multimedialny, materiały filmowe, karty pracy, plansze dydaktyczne



WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Przebieg zajęć

Zadanie domowe przed lekcją:

- Dzieci otrzymują kartę pracy (**załącznik 1**), na podstawie której przeprowadzą wywiad z wybranymi członkami rodziny z pokolenia rodziców lub dziadków na temat ich ulubionych piosenek.
- Wyjaśnij uczniom, że zebrany przez nich materiał stanie się później podstawą komiksu.

Lekcja 1

Cele do osiągnięcia:

uczeń nabywa umiejętności potrzebnych do pracy nad własnym komiksem.

1. Wprowadzenie

Czas trwania: 7 minut

Przypomnij klasie oglądany niedawno film *Władcy przygód. Stąd do Oblivio*. O czym był film? Jakie wątki związane z muzyką się w nim pojawiły?

Oblivio to magiczna kraina, z której przenikają do naszej rzeczywistości postacie ze świata muzyki. Zapytaj, jak dzieci wyobrażają sobie to miejsce. Franek, bohater filmu, spotkał przybysza z Oblivio, który przypomina Elvisa Presleya. Wyjaśnij uczniom, którzy nie znają tej osoby, kim był Elvis Presley. Czy oni sami chcieliby spotkać w Oblivio jakąś szczególną, ważną dla nich postać ze świata muzyki?

Zwróć uwagę na materiał zebrany przez dzieci w domowych wywiadach. Jak sądzą, jakie postacie chcieliby spotkać w Oblivio ich rodzice i dziadkowie? Czy gust muzyczny w kolejnych pokoleniach w rodzinie bardzo się różni? A może wszyscy lubią te same piosenki?

Zapytaj, jakie są wrażenia dzieci po przeprowadzonych wywiadach. Czy wysłuchały ulubionych piosenek swoich rozmówców? Czy wiedzą, dlaczego ich rozmówcy wybrali akurat te utwory? Co sprawia, że są one dla nich szczególne? Czy wiążą się z nimi jakieś wspomnienia, rodzinne historie?

Poproś dzieci, żeby spośród wskazanych przez rodzinę piosenek wybrały jedną, która ich zadaniem stanowi dobry materiał na komiks.

2. Scenariusz komiksu

Czas trwania: 15 minut

Zapytaj dzieci, od czego zaczęłyby pracę nad komiksem. Zróbcie burzę mózgów i pozbierajcie propozycje. Zapiszcie je na tablicy.

Uporządkujcie wiedzę na temat komiksu. Zastanówcie się nad definicją słowa „komiks” (**załącznik 2**). Opracujcie własną i zapiszcie ją na tablicy.

Wyjaśnij dzieciom, że komiks jest dziełem złożonym – stanowi połączenie treści literackiej i obrazu. Powstaje w kilku etapach i bardzo często pracuje nad nim więcej niż jedna osoba.

Na początku jest zawsze scenariusz, czyli materiał literacki opisujący fabułę. Tworzy go **scenarzysta**. Po nim do pracy przystępuje **rysownik**, który odpowiada za wizualizację świata przedstawionego w scenariuszu. Ten proces bywa niekiedy dzielony pomiędzy kilku artystów/grafików, np. jedna osoba robi szkic, druga nanosi tusz, trzecia odpowiada za nałożenie koloru, czwarta – za dymki i liternictwo. Tak wygląda proces pracy nad komiksem w wielu dużych wydawnictwach, jak Marvel czy DC Comics.

Scenariusze komiksów dzieci będą nawiązywały do treści utworu muzycznego. Porozmawiajcie o sposobach łączenia muzyki i sztuk plastycznych. Czy muzycy wykorzystują czasem sztuki plastyczne do zilustrowania swoich piosenek? Zastanówcie się nad rolą teledysków towarzyszących piosenkom. Teledysk jest w dzisiejszych czasach najbardziej oczywistą i najczęściej stosowaną formą przekazania wymowy utworu muzycznego za pomocą sztuk wizualnych.

Jeśli starczy czasu, zaproponuj grupie wspólne obejrzenie klipu, w którym występuje ciekawy i inspirujący sposób obrazowania językiem plastyki. Możesz wykorzystać materiały z linków:

- Ania Broda, *Czarne kury*: <https://www.youtube.com/watch?v=OqZlrQI-wQXs>,
- Jozsko Broda, *Potwory wylażą z nory*: <https://www.youtube.com/watch?v=BMTObz9Rq3w>,
- Lady Pank, *Marchewkowe pole*: <https://www.youtube.com/watch?v=l-5K6z-Tzrzw>,
- Czesław Śpiewa, *Pożegnanie małego wojownika*: <https://www.youtube.com/watch?v=JsrxuY-c0A0&index=48&list=RDEMe2VQIKO1Ya7z0I-bo5qeRcQ>.

Poproś dzieci, aby zamknęły oczy i wyobraziły sobie, że kręcą teledysk do wybranej wcześniej piosenki z repertuaru rodziców/dziadków. Jakie obrazy przychodzą im na myśl?

Zachęć uczniów do rozmowy na temat widzianych w wyobraźni scen. Czy układają się one w jakąś historię? Czy dzieci mają ochotę rozwinąć jakiś poruszany w niej wątek?

Poproś dzieci, żeby zapisały zwizualizowaną historię w 4 albo 6 punktach, odpowiadających liczbie kadrów przyszłego komiksu (karta pracy znajduje się w **załączniku 3**). Konspekt powinien zawierać opis scen i dialogi. To będzie podstawa waszego scenariusza.

3. Język komiksu

Czas trwania: 20 minut

Podkreśl w rozmowie z uczniami, że komiks, podobnie jak literatura czy muzyka, ma własne środki przekazu, za pomocą których autor komunikuje się z czytelnikiem. Warto zapoznać się z tym specyficznym językiem, zanim przystąpi się do pracy nad swoim komiksem.

Zaproponuj uczniom małą rozgrzewkę przed rysowaniem komiksu.

Ćwiczenie „Złóż sobie komiks”

Nauczyciel prezentuje rozłożony na części komiks – osobno plansza z tytułem komiksu, osobno kadry, osobno okna dialogowe (**załącznik 4** z materiałami do wycięcia). Uczniowie składają go w całość, przyklejając na planszy/flipcharcie poszczególne elementy w odpowiednich miejscach.

Zapytaj dzieci, czy umieją nazwać elementy, z których złożyły komiks. Uporządkujcie wiedzę.

Plansza	strona komiksu zawierająca zbiór kadrów.
Kadry	wydzielone pola (okienka), w których umieszcza się następujące po sobie fragmenty fabuły komiksu.
Dymki	pola, najczęściej owalne, w których znajdują się wypowiedzi bohaterów lub ich myśli. Dymki ułożone są w taki sposób, aby ich ogonek wskazywał osobę, która wypowiada umieszczoną w nich kwestię. Mogą mieć różne kształty i formy. Najczęściej ma to związek z charakterem wypowiedzi: • dymki o gładkich brzegach – sugerują słowa wypowiedziane na głos, normalnym tonem; • dymki o ostrych brzegach – wypowiedź głośna, gwałtowna; • dymki o nieregularnych brzegach – wypowiedź niepewna albo przyciszona; • dymki w formie obłoczków – myśli bohaterów.
Pole narratora	to przestrzeń w obrębie kadru, najczęściej w postaci wydzielonego prostokąta, w której przytacza się słowa narratora.

Zapiszcie nowo poznane terminy na tablicy, obok poskładanego przez was komiksu. Możecie narysować strzałki łączące je z odpowiadającymi im elementami graficznymi.

Ćwiczenie „Co wydarzyło się w kadrze?”

Dzieci otrzymują kartki formatu A5 z symbolami graficznymi charakterystycznymi dla komiksu, takimi jak linie prędkości, onomatopeje, wirujące gwiazdki itp. (**załącznik 5**). Są one wycięte ze scenek z załącznika 6, ale dzieci tego na razie nie wiedzą. Zadaniem uczniów jest uzupełnić kadry poprzez dorysowanie dowolnych postaci lub scenek w taki sposób, aby ich wymowa pasowała do otrzymanego symbolu.

Po skończeniu pracy nauczyciel prezentuje rysunki, z których wycięto symbole (**załącznik 6**). Uczniowie mają możliwość sprawdzenia, czy udało im się odgadnąć zamysł autora scenek. Mogą też porównać między sobą rysunki i zobaczyć, w jaki sposób ten sam symbol zinterpretowali ich koledzy, którzy otrzymali kartkę do ćwiczeń z identycznym motywem.

Zapytaj dzieci, w jakim celu rysownicy stosują podobne symbole w komiksach. Podkreśl, że są to elementy unikalnego języka komiksu. Mają one wspomagać

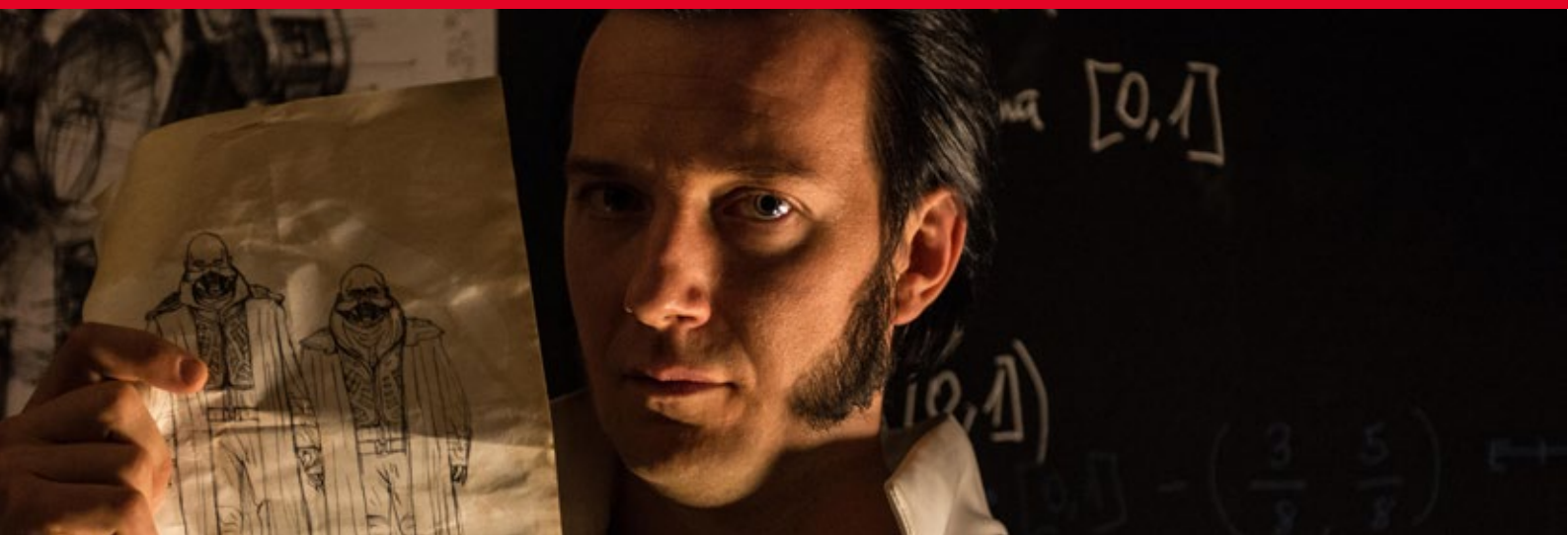
naszą wyobraźnię w odbieraniu bodźców, które niekiedy trudno jest przekazać w nieruchomym kadrze (ruch, dźwięk, zapach, emocje).

4. Podsumowanie

Czas trwania: 3 minuty

Porozmawiajcie o wnioskach, które dzieci wyciągnęły z lekcji. Czy tworzenie komiksu wydaje im się proste, czy raczej skomplikowane? Czy po tej lekcji czują się gotowe do stworzenia własnego komiksu? Który etap pracy nad komiksem wydaje im się najprzyjemniejszy, a który sprawia najwięcej trudności? Zachęć uczniów do czerpania inspiracji z twórczości ich ulubionych autorów komiksowych.

Uwaga na koniec: po zakończeniu lekcji dzieci powinny mieć gotowy scenariusz swojego komiksu oraz umieć wykorzystać komiksowe środki przekazu do pracy nad rysunkami. Możecie zrealizować etap rysunkowy jako zadanie domowe (proponuję plansz z układem kadrów do wydrukowania i rozdania dzieciom znajdującą się w **załączniku 7**) lub kontynuować pracę na kolejnej lekcji.



WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Lekcja 2

Cele do osiągnięcia:

uczeń rysuje komiks na podstawie napisanego wcześniej scenariusza

1. Wprowadzenie

Czas trwania: 5 minut

Dzieci powinny mieć przy sobie kartę pracy z napisanym wcześniej scenariuszem komiksu.

Następuje prezentacja planszy, na której będziemy pracować (przykłady do wykorzystania znajdują się w **załączniku 7**). Każdy uczeń wybiera jedną planszę formatu A4, na której narysuje kilkukadrowy komiks.

Autor nadaje swojemu komiksowi tytuł. Będzie go można zapisać w pustym polu u góry planszy.

Każdy dokonuje wyboru techniki i narzędzi rysunkowych, które najbardziej mu odpowiadają. Podkreśl, że niezależnie od wybranej techniki najważniejsza dla autora powinna być czytelność komiksu. Dotyczy to:

- starannego pisma;
- wielkości stawianych liter i wkomponowania tekstu w kształt dymka (np. wiele dzieci ma tendencję do ściskania tekstu na fragmencie okna dialogowego, zamiast umieścić go równomiernie na jego całej powierzchni);
- klarownego przekazu fabularnego w sferze tekstu i obrazu (podkreśl w rozmowie z dziećmi, że treść komiksu musi być zrozumiała nie tylko dla nich samych, czyli autorów, ale także dla czytelników, którzy po raz pierwszy stykają się z opowiadaną historią);
- estetyki rysunków (podpowiedz dzieciom, żeby pracę nad tworzeniem kolejnych kadrów rozpoczynały od ołówkowego szkicu, który następnie poprawią na czysto).

2. Rysowanie komiksu

Czas trwania: 35 minut

Powiedz dzieciom, żeby się nie spieszyły i starannie opracowywały przestrzeń planszy. Ponieważ czas rysowania jest sprawą indywidualną i zależy od predyspozycji dziecka, liczby zaplanowanych kadrów i wybranej techniki, weź pod uwagę możliwość dokończenia pracy przez uczniów w domu (lub na innej lekcji).

3. Podsumowanie

Wspólnie obejrzyjcie powstałe komiksy i podzielcie się wrażeniami na ich temat.

Czas trwania: 5 minut

Działania dodatkowe:

Zróbcie na terenie szkoły wystawę waszych prac. Narysowaną historyjkę wyeksponujcie w zestawieniu z kartą wywiadu z członkiem rodziny – dostarczy ona oglądającym informacji na temat okoliczności powstania komiksu. Zorganizujcie wernisaż z udziałem waszych rodzin. Oprowadźcie po wystawie kolegów z innych klas. Jeśli jest taka możliwość, zadbajcie o oprawę muzyczną towarzyszącą ekspozycji.

Propozycja: zamiast rysowania na kartce możesz przedstawić dzieciom propozycję skorzystania z internetowych aplikacji online do tworzenia komiksów.

Przykładowe strony:

- <https://www.storyboardthat.com/pl>,
- <https://www.pixton.com/pl/my-home>.



WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Załącznik nr 1

WYWIAD – KARTA PRACY



1. Z KIM PRZEPROWADZASZ WYWIAD:



2. ULUBIONA PIOSENKA

tytuł:

wykonawca:

rok powstania:

gatunek muzyki (np. pop, rock):



3. WYSŁUCHAJ PIOSENKI WSPÓLNIE Z TWOIM ROZMÓWCĄ/TWOJĄ ROZMÓWCZYNIĄ.



4. PRZEPISZ/WYDRUKUJ SŁOWA PIOSENKI I DOŁĄCZ DO KARTY PRACY:



5. TU ZAPISZ PYTANIA, KTÓRE CHCESZ ZADAĆ SWOJEMU ROZMÓWCY/ SWOJEJ ROZMÓWCZYNI.

ZANOTUJ JEGO/JEJ ODPOWIEDZI.

JEŚLI NIE WIESZ JAK ZACZAĆ, SKORZYSTAJ Z PYTAŃ UMIESZCZONYCH PONIŻEJ:

pytanie: CZY MOŻESZ OPOWIEDZIEĆ WŁASNYMI SŁOWAMI, O CZYM JEST TA PIOSENKA?

pytanie: CZY PAMIĘTASZ, W JAKICH OKOLICZNOŚCIACH PO RAZ PIERWSZY JĄ USŁYSZAŁEŚ/USŁYSZAŁAŚ

pytanie: CZY TA PIOSENKA JEST DLA CIEBIE SZCZEGÓLNA? DLACZEGO?

pytanie:

A large, empty rectangular box with a thick red border, intended for the user to write their answer to the first question.

pytanie:

A large, empty rectangular box with a thick red border, intended for the user to write their answer to the second question.

pytanie:

A large, empty rectangular box with a thick red border, intended for the user to write their answer to the third question.

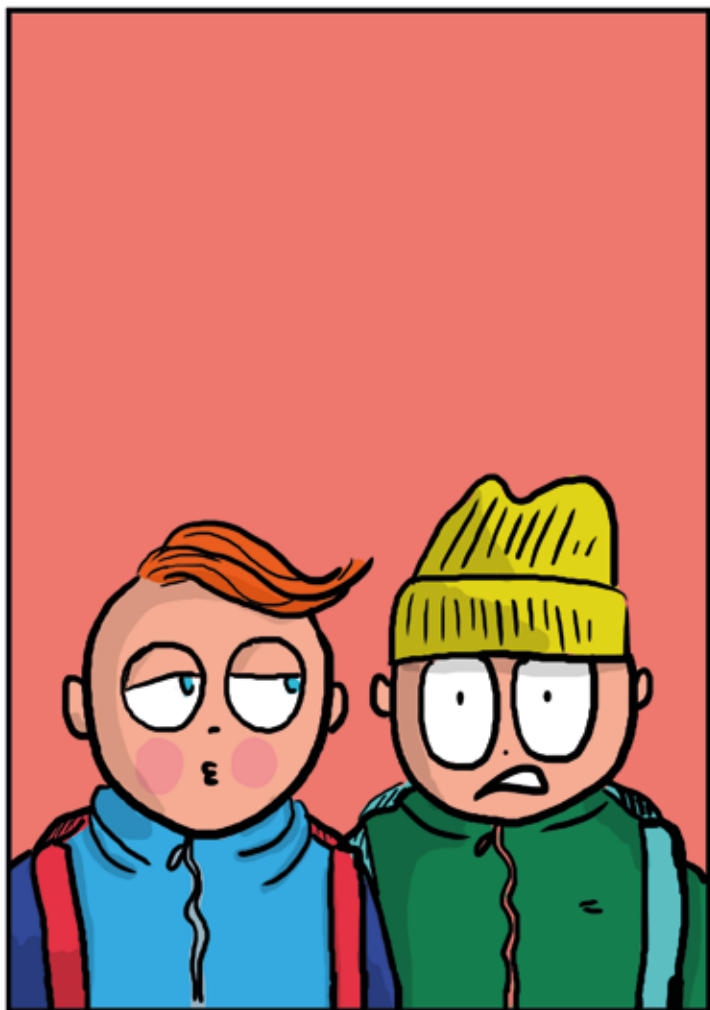
WYBRANE CYTATY DOTYCZĄCE DEFINIOWANIA KOMIKSU:

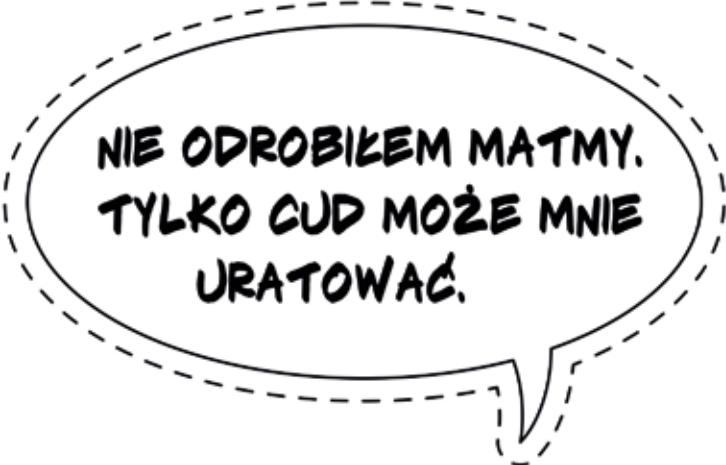
- „Polski wyraz *komiks* (liczba pojedyncza) pochodzi od angielskiego *comics* (liczba mnoga), którym określano komiczne i humorystyczne historyjki obrazkowe, ukazujące się na łamach prasy amerykańskiej od końca XIX wieku. Drukowane były jako wieloodcinkowe serie w formie paska (*strip*) następujących po sobie sekwencji kilku rysunków. Połączenie angielskich bądź amerykańskich wyrazów *comic* i *strip* dało w efekcie dzisiejszą nazwę: *comics*”. **B. Kurc, *Komiks – opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo Piątek Trzynastego, Łódź 2003, s. 9.**
- „Komiks, m. 1. Celowa sekwencja sąsiadujących ze sobą obrazów plastycznych i innych, służąca przekazywaniu informacji i/lub wywoływaniu reakcji estetycznej u odbiorcy”. **S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, Kultura Gniewu, Warszawa 2015, s. 20.**
- „Jest wiele definicji komiksu. Najprostsza i najkrótsza to sztuka sekwencyjna, czyli opowiadanie za pomocą obrazków”. **P. Kasiński, R. Trojanowski, *Zrób sobie komiks*, Znak Emotikon, Kraków 2018, s. 36.**
- „[Komiks] Seria statycznych obrazków ułożonych obok siebie, stanowiących spójną całość narracyjną i znaczeniową, której głównym składnikiem są elementy graficzne nie będące słowami, aczkolwiek tekst może w niej odgrywać istotną rolę”. **M. Błażejczyk, *Koń jaki jest, każdy widzi, czyli o definicji komiksu***, https://www.zeszytykomiksowe.org/strona.php?strona=definicja_kom.
- „[...] dymek jest postrzegany jako ważny element typowego komiksu, powinien więc zostać uwzględniony w definicji kognitywnej. Powiedzmy sobie szczerze: zdecydowana większość komiksów zawiera jednak dymki, a biorąc do ręki nieznany komiks, spodziewamy się, że znajdziemy w nim słowa w dymkach. Komiksy bez tekstu nadal są komiksami, lecz komiksami mniej typowymi (lub bardziej technicznie: mniej prototypowymi)”. **H. Kowalewski, *Esencja i prototyp***, <http://semiomiks.blogspot.com/2011/04/esencja-i-prototyp.html>.
- „Komiks – sekwencyjna historia obrazkowa, często z dodanym tekstem, publikowana w prasie lub w formie osobnych zeszytów, która wykształciła się jako odrębna forma wydawnicza na przełomie XIX i XX wieku z gazetowej grafiki satyrycznej”. **Wikipedia**, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Komiks>.
- „[...] definicja, która rozpowszechniona jest głównie w Europie, za komiks uznaje opowiadanie, tworzące narrację za pomocą co najmniej dwóch kadrów z rysunkami (najczęstszą formą komiksu jest zbiór kadrów, zwany planszą). Kadry zazwyczaj zaopatrzone są w teksty narratora (po boku) i/lub wypowiedzi postaci (w dymkach). O zakwalifikowaniu danej narracji jako komiksu decyduje m.in.: wkomponowanie tekstu w obraz, graficzne elementy upływu czasu (tzw. „rynna”), powiązanie semantyczne kadrów, ikoniczność znaków”. **Wikipedia**, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Komiks>.

Tytuł:		
	Opis sceny	Dialogi
kadr 1		
kadr 2		
kadr 3		
kadr 4		

	Opis sceny	Dialogi
kadr 5		
kadr 6		
Twoje uwagi		

PRZYGODA KRZYSIA





**NIE ODROBIŁEM MATMY.
TYLKO CUD MOŻE MNIE
URATOWAĆ.**



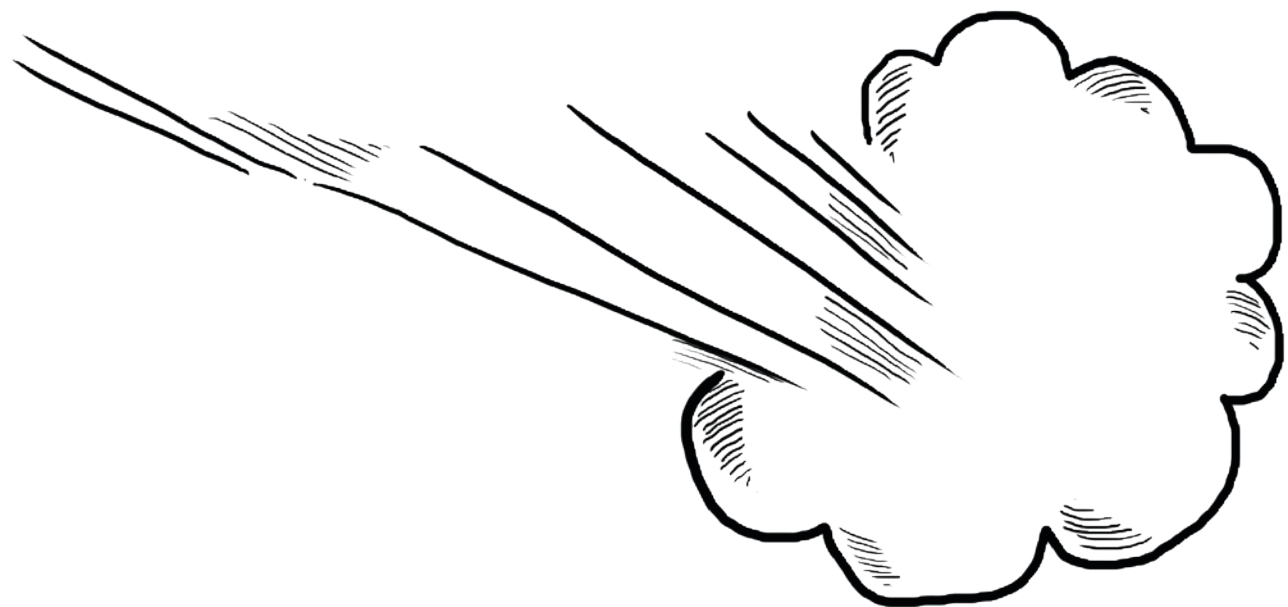
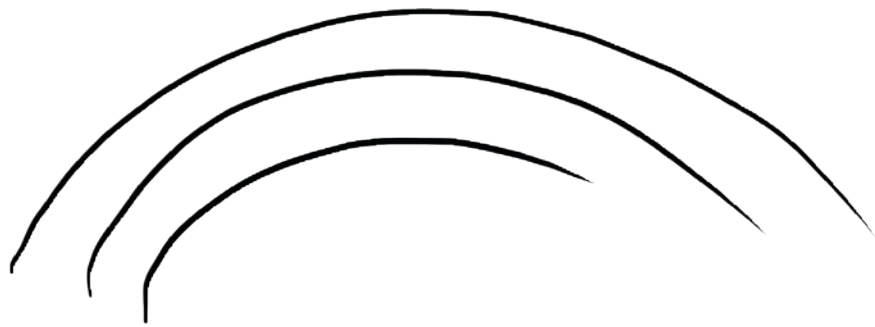
WTEM!

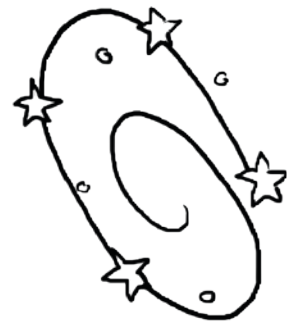


NIE WIERZĘ!



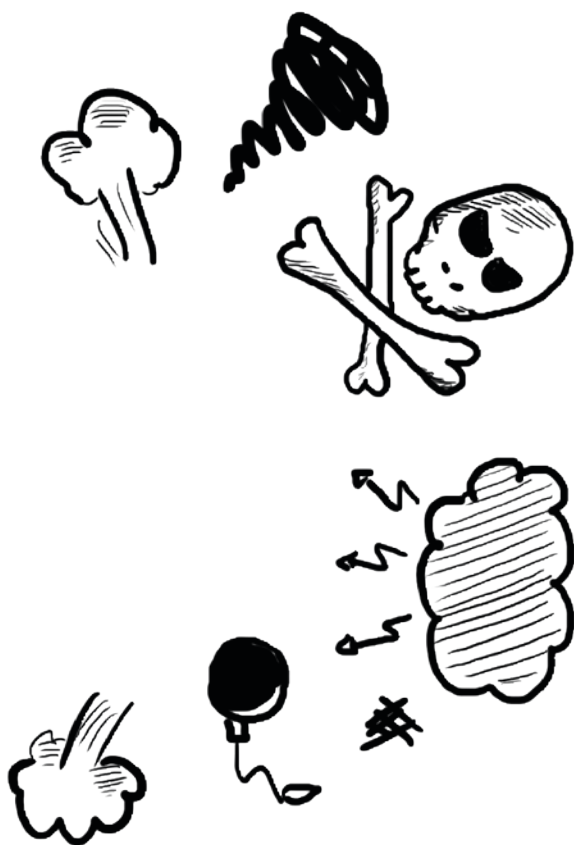
HURA!

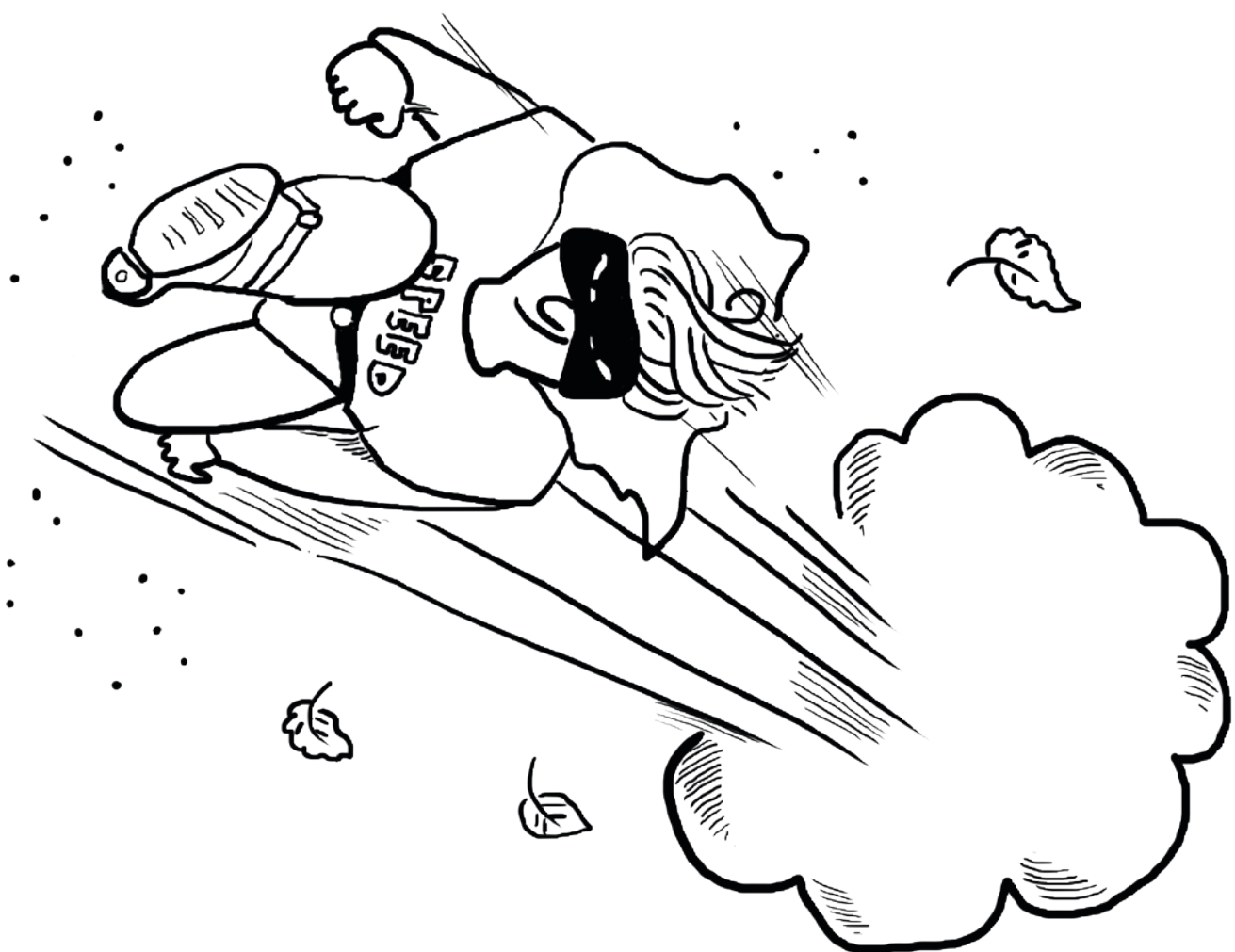
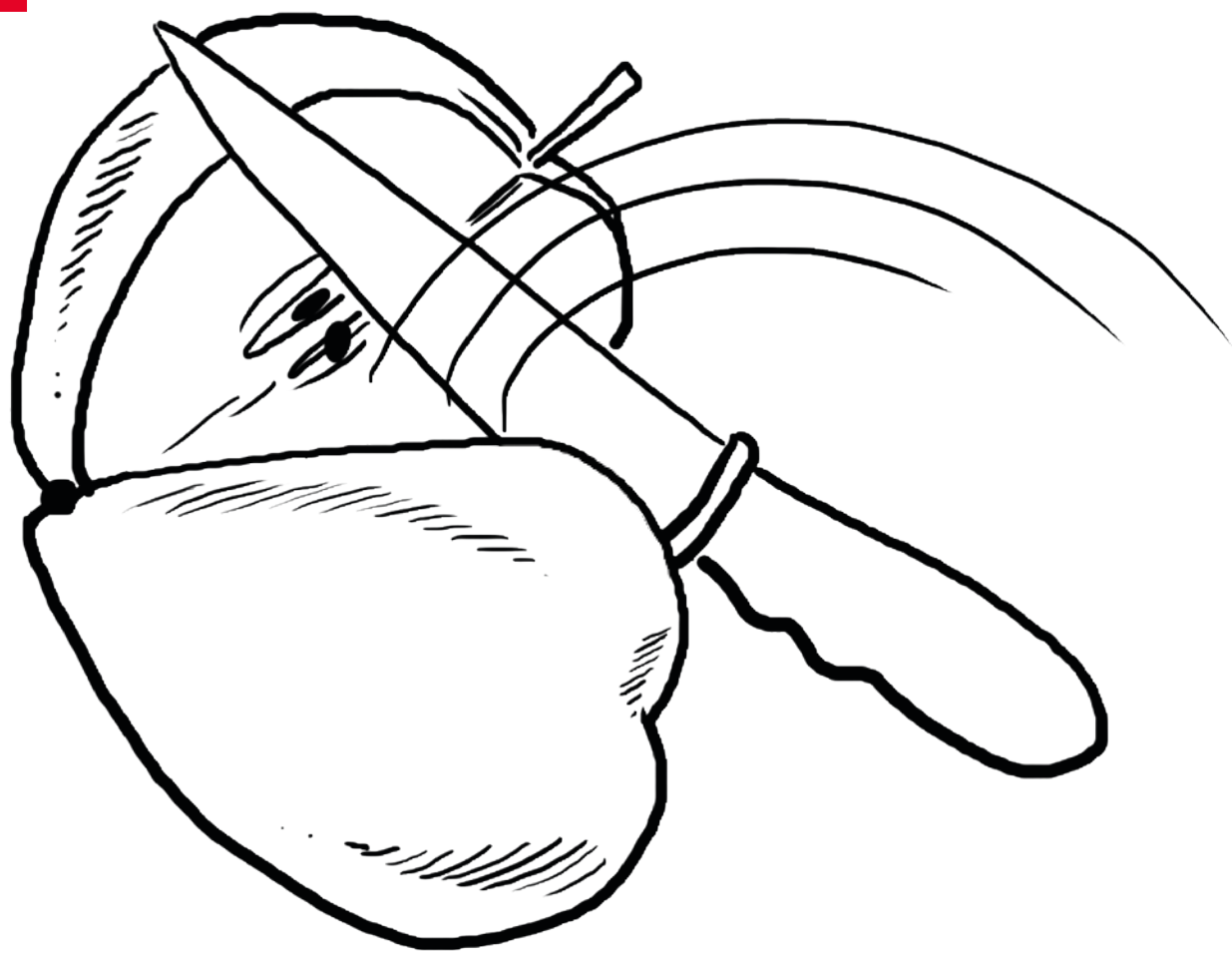


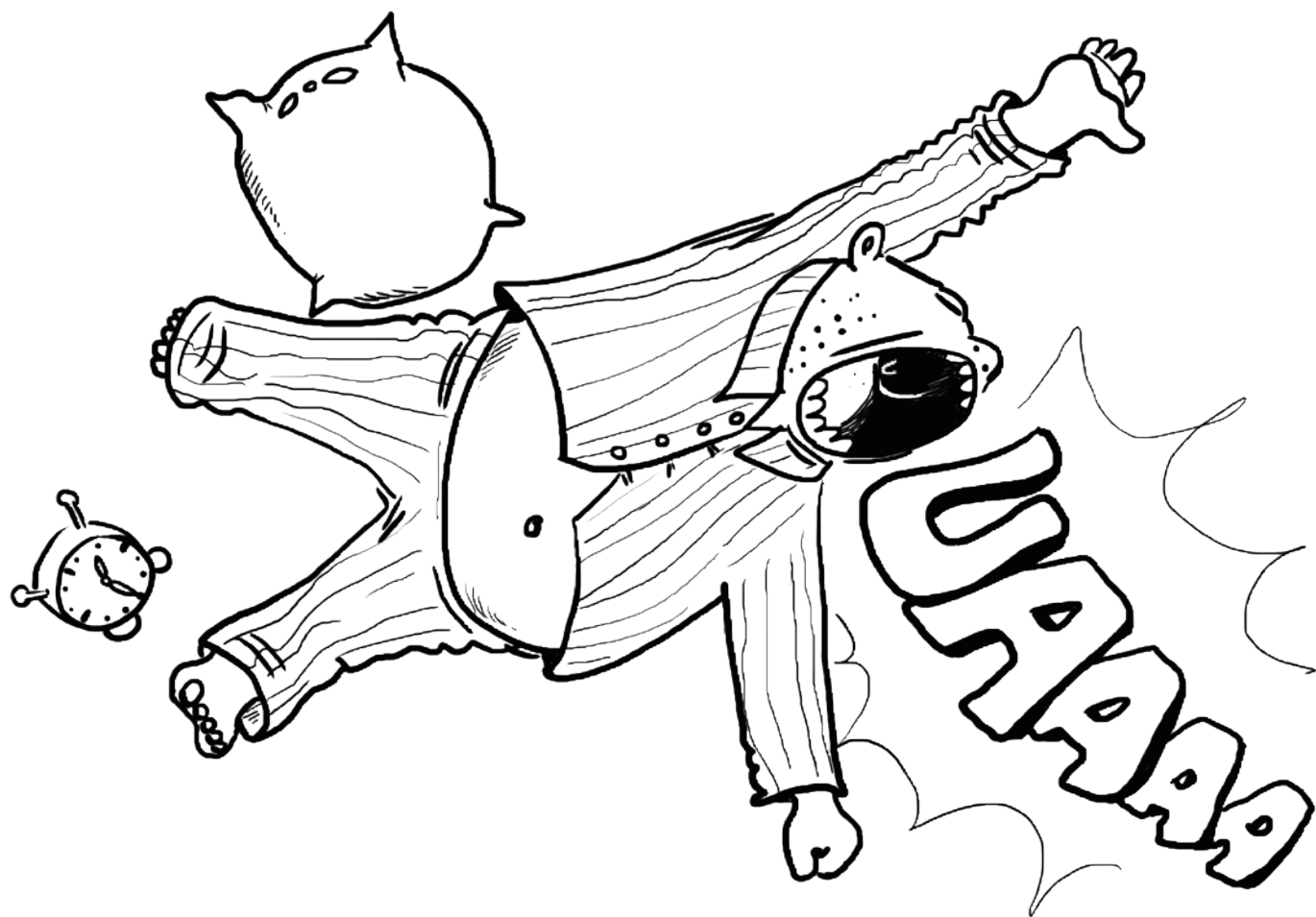


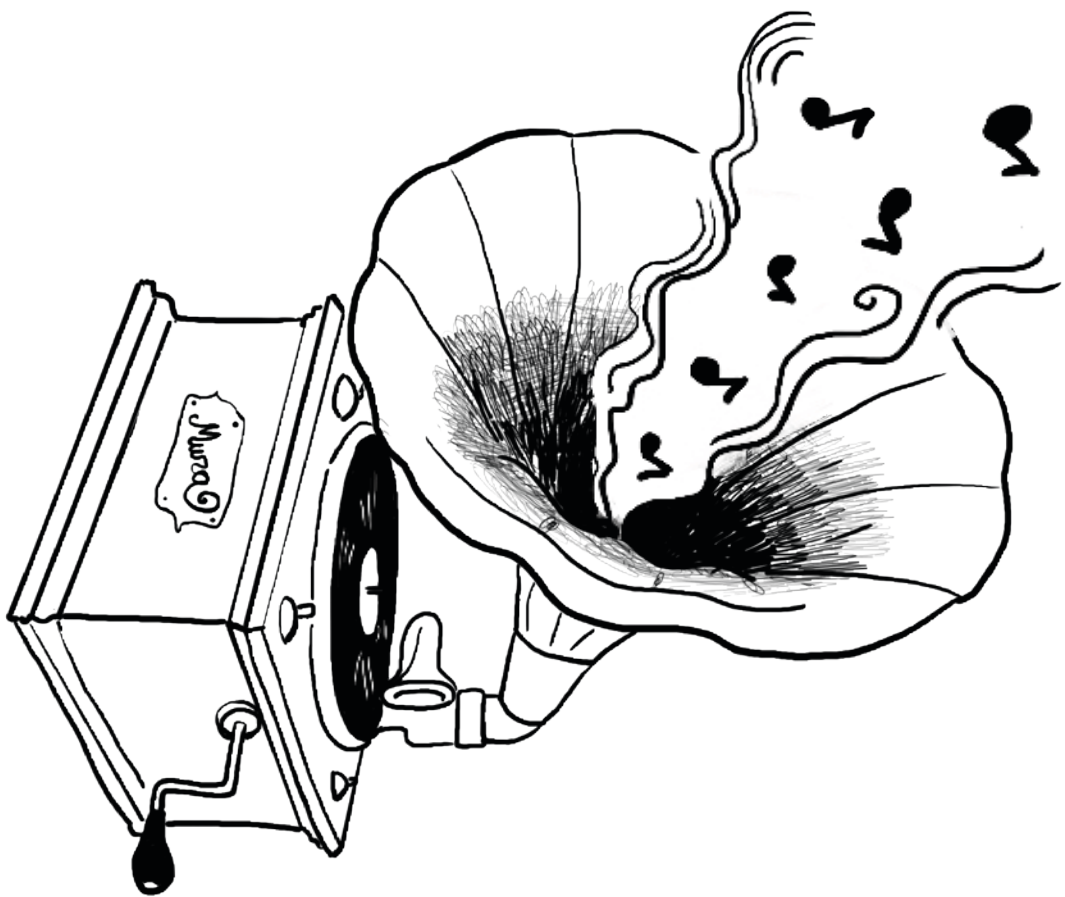
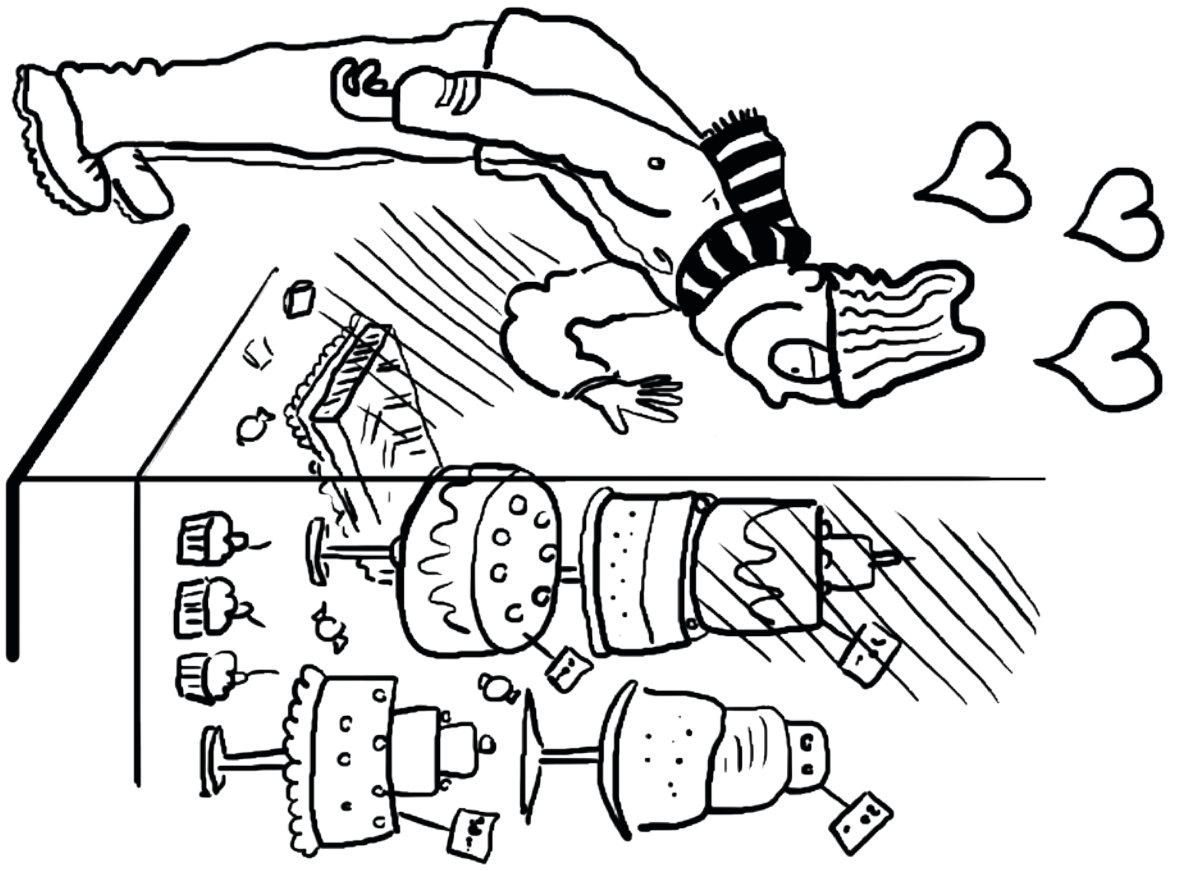


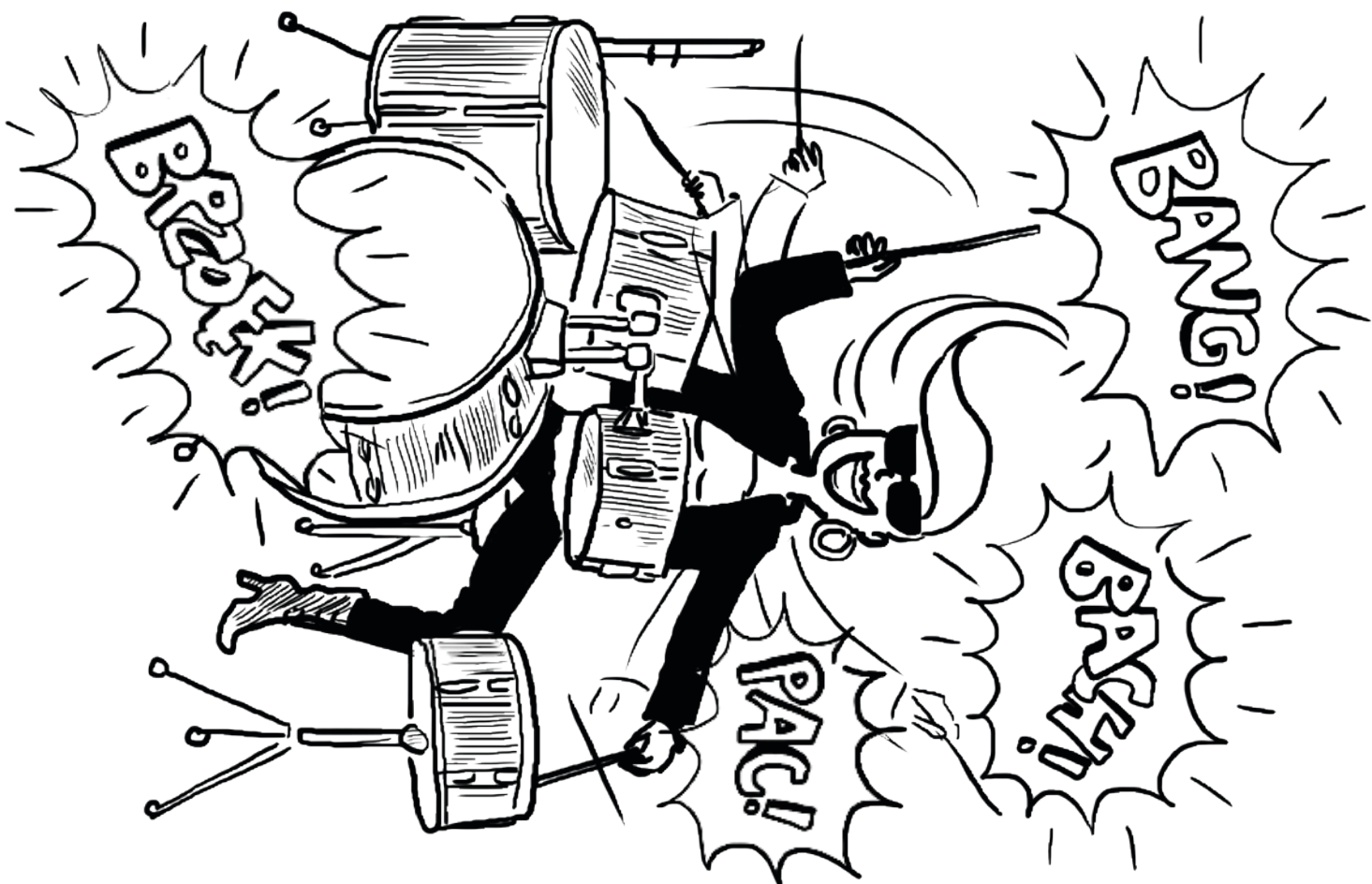




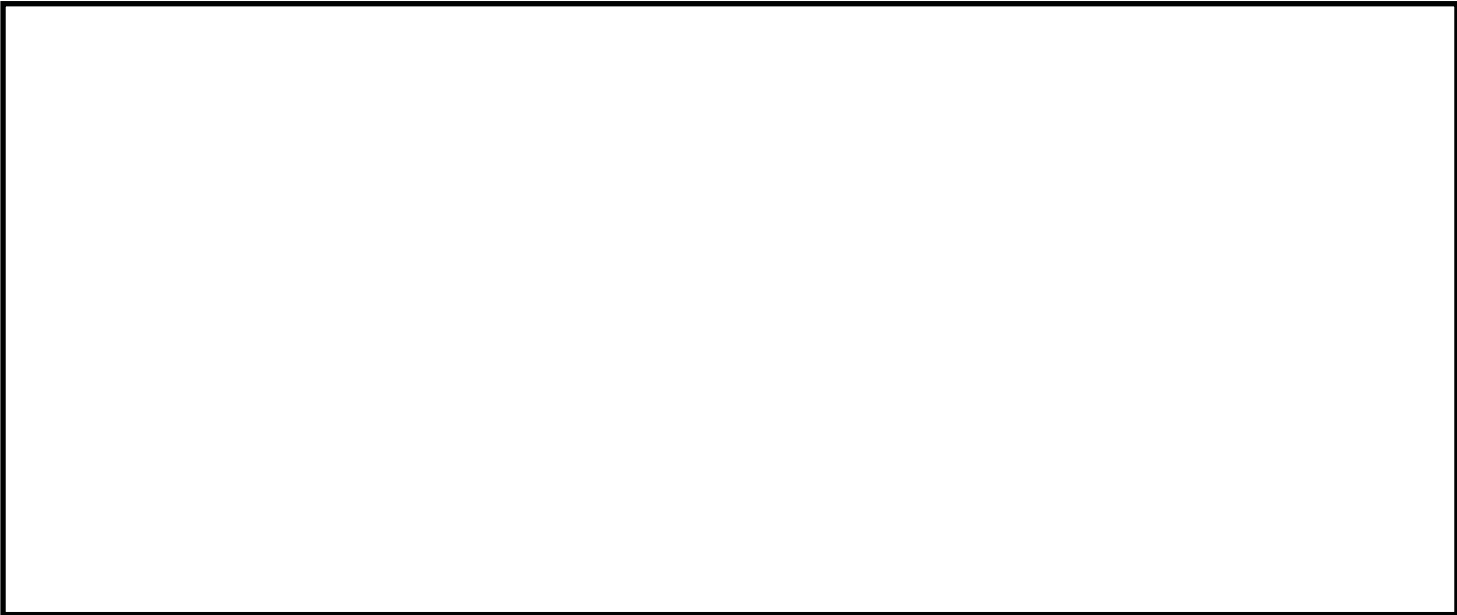
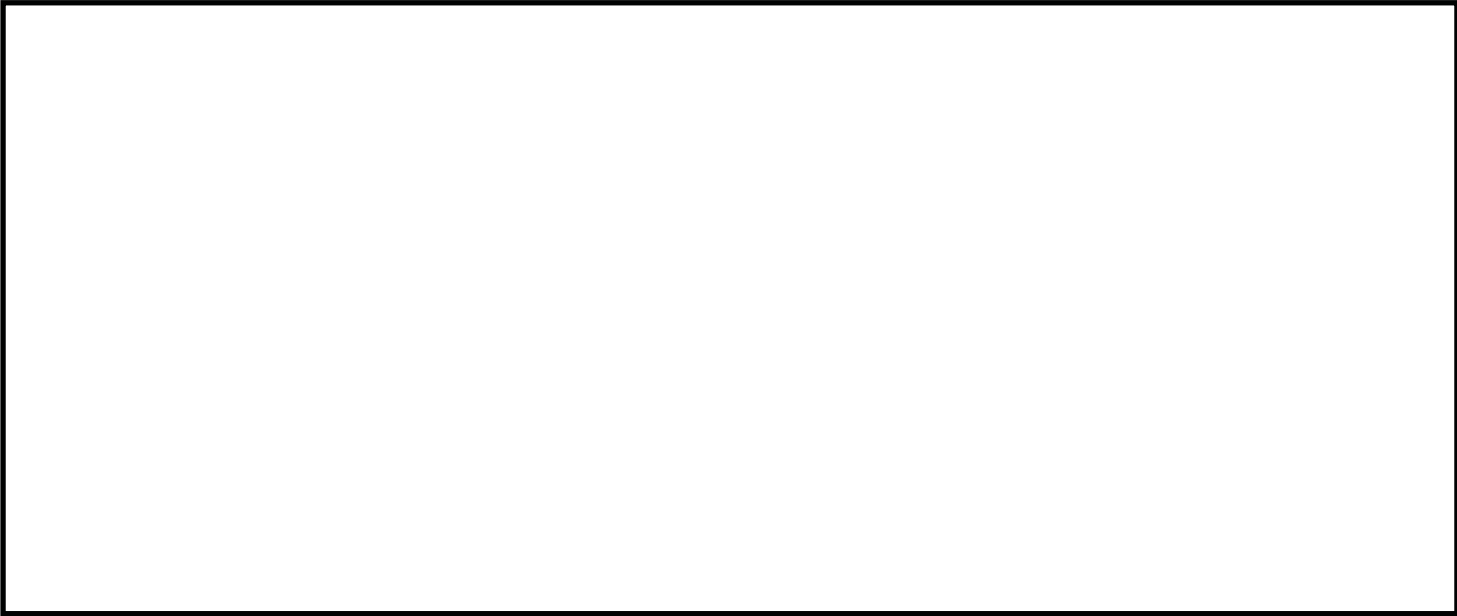
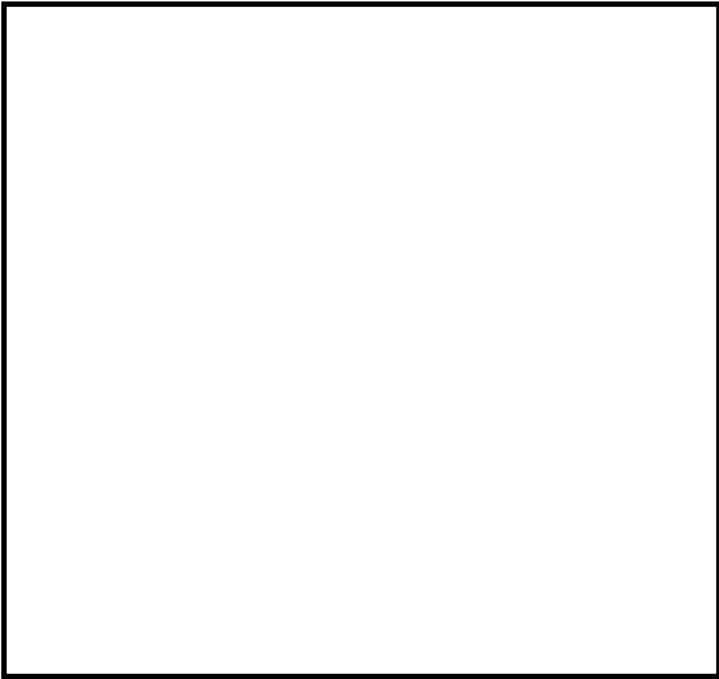
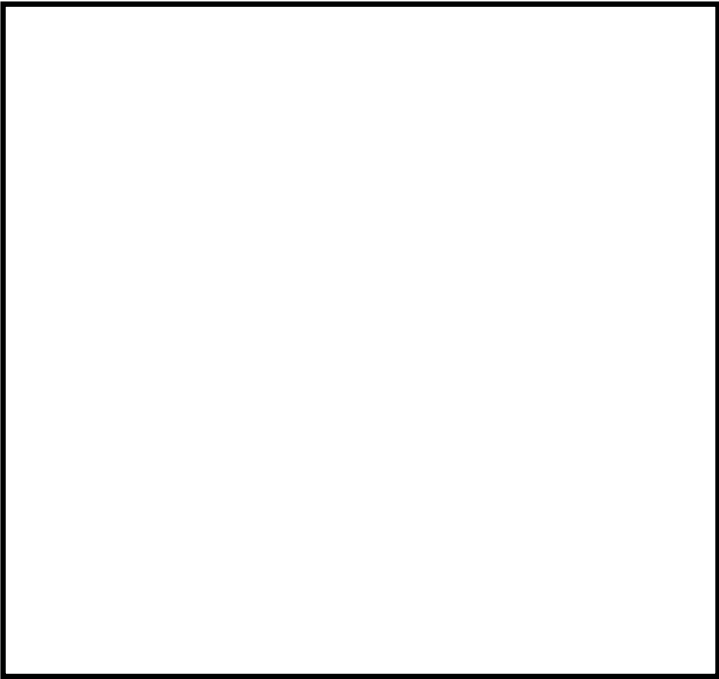


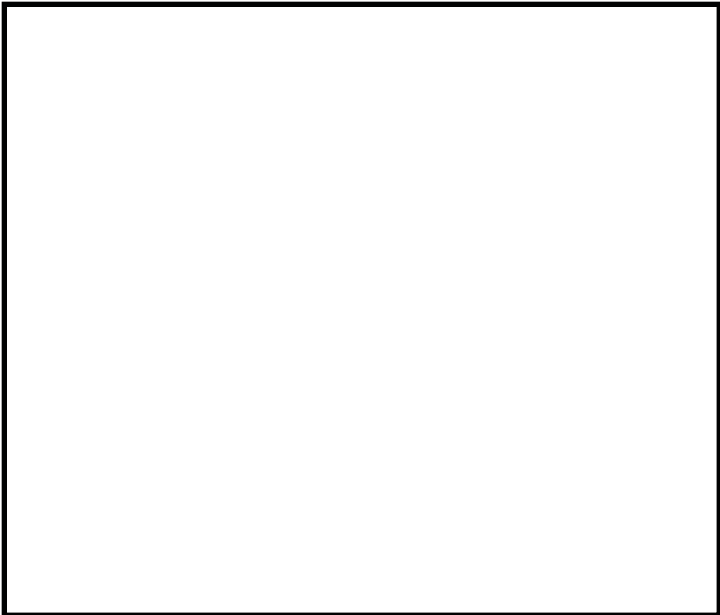
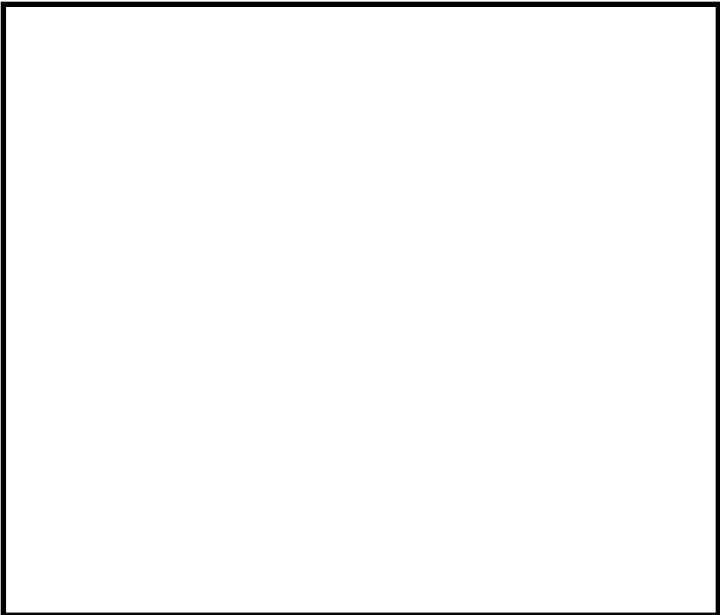
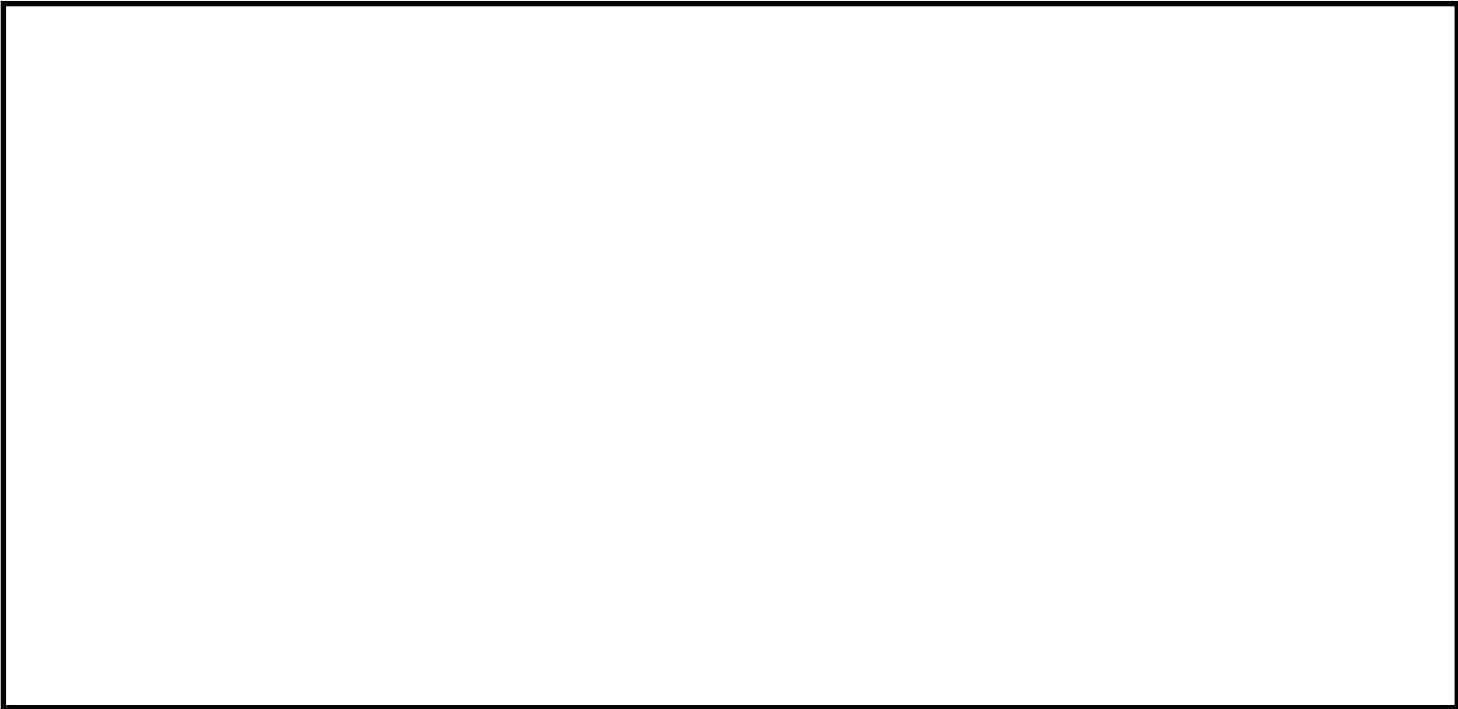
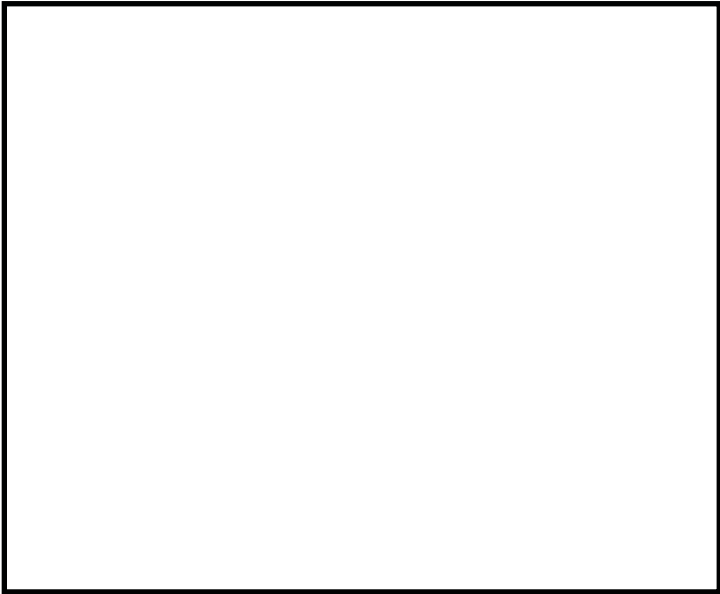
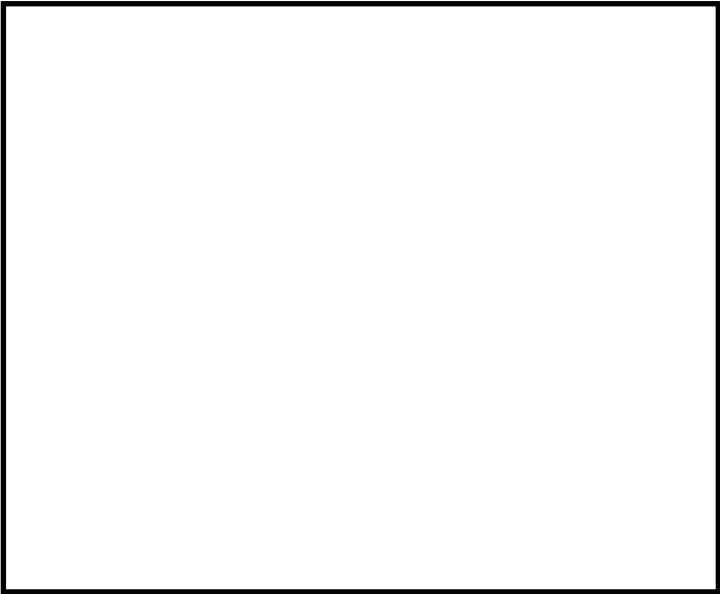


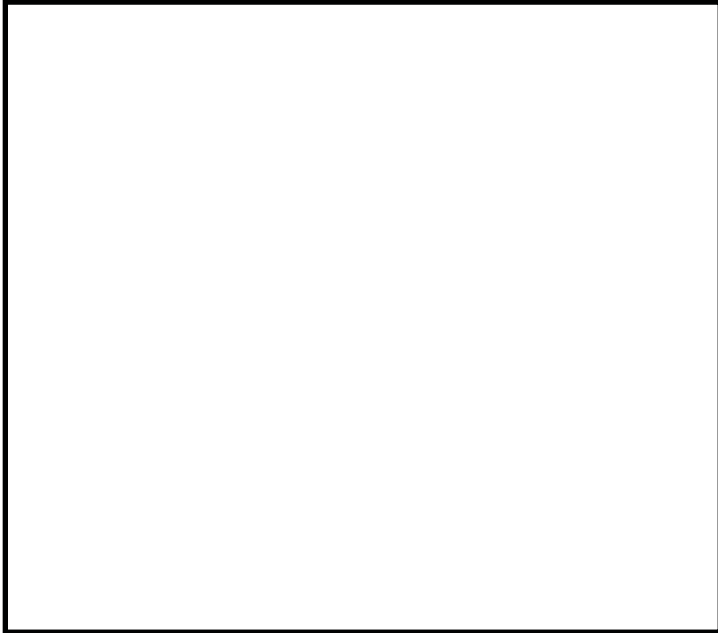
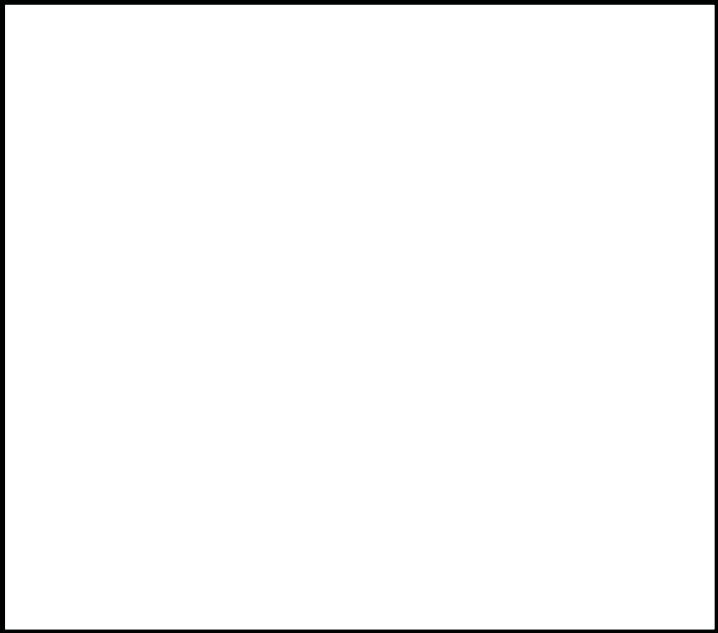
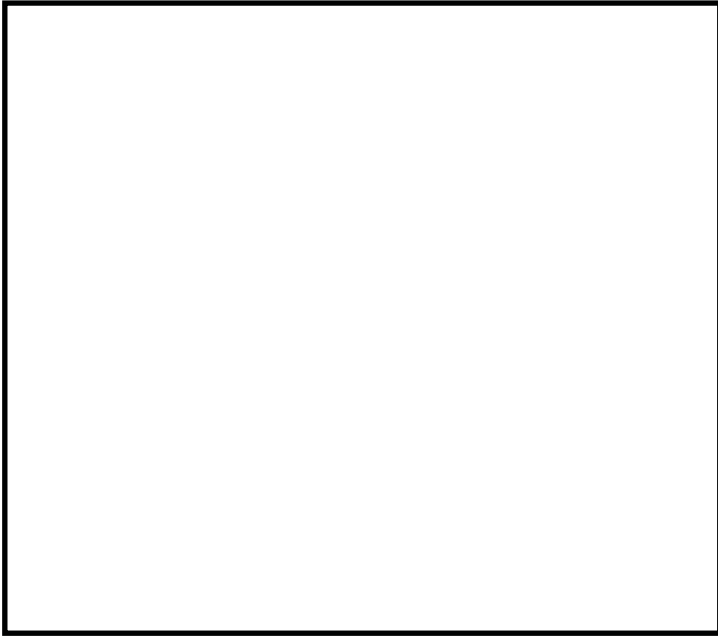
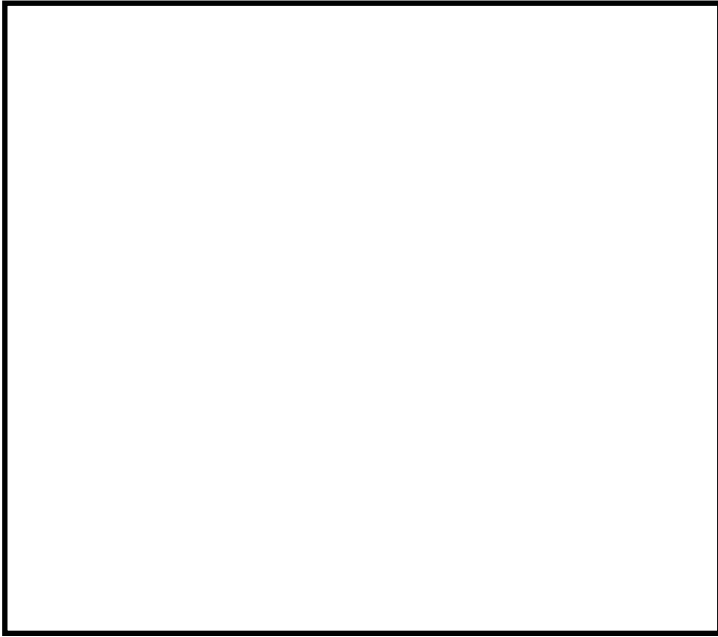
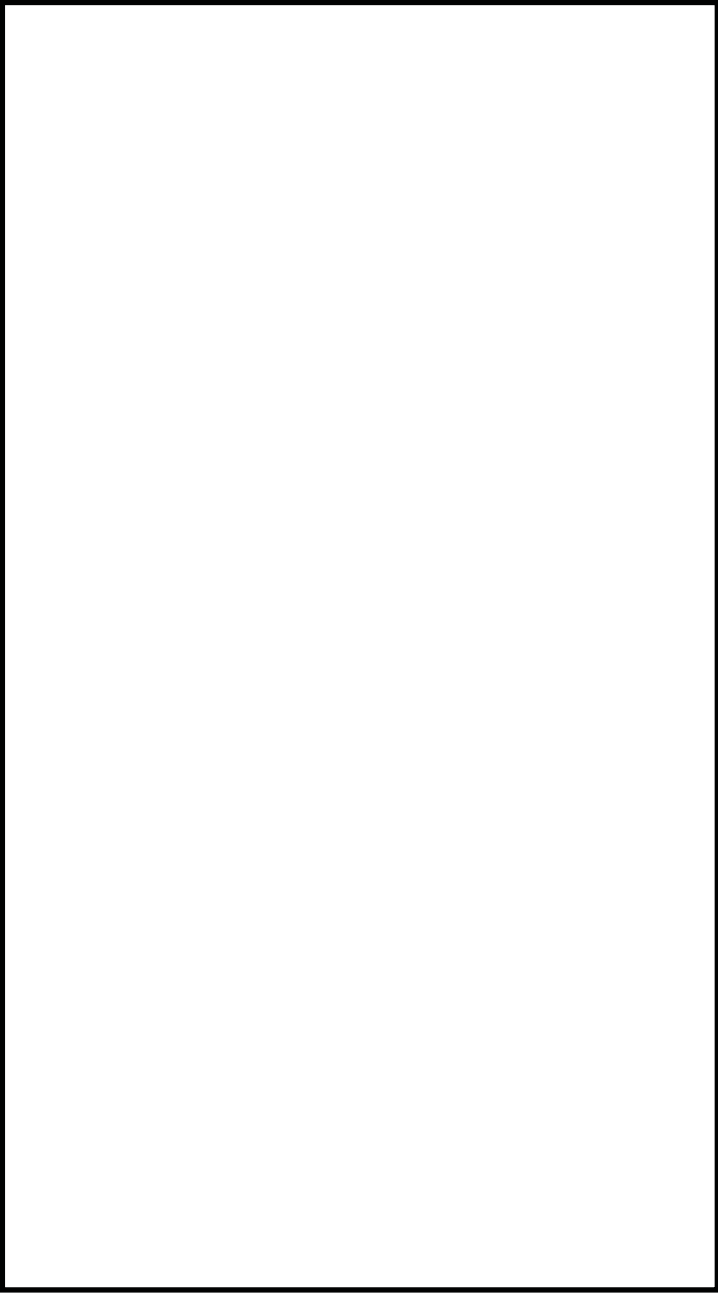


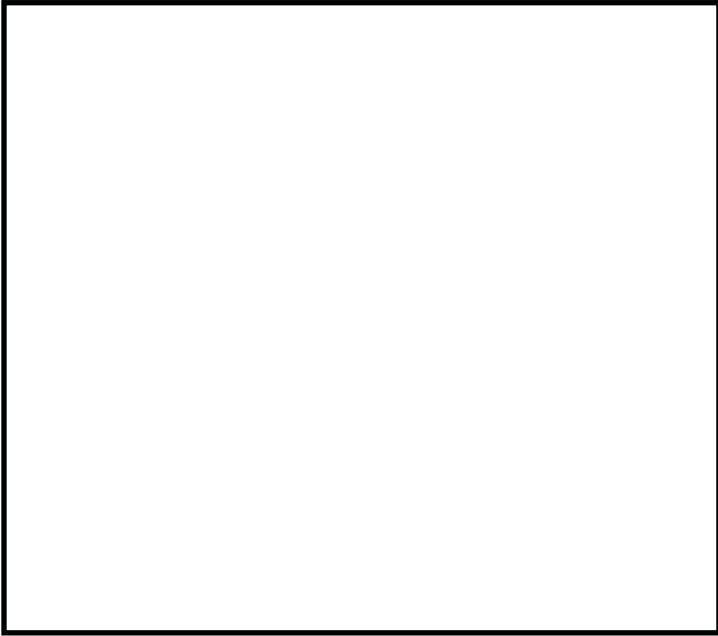
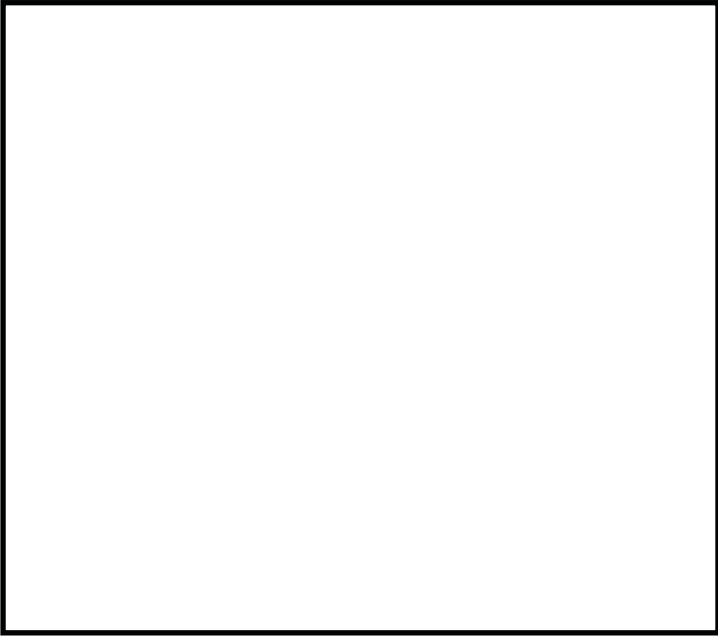
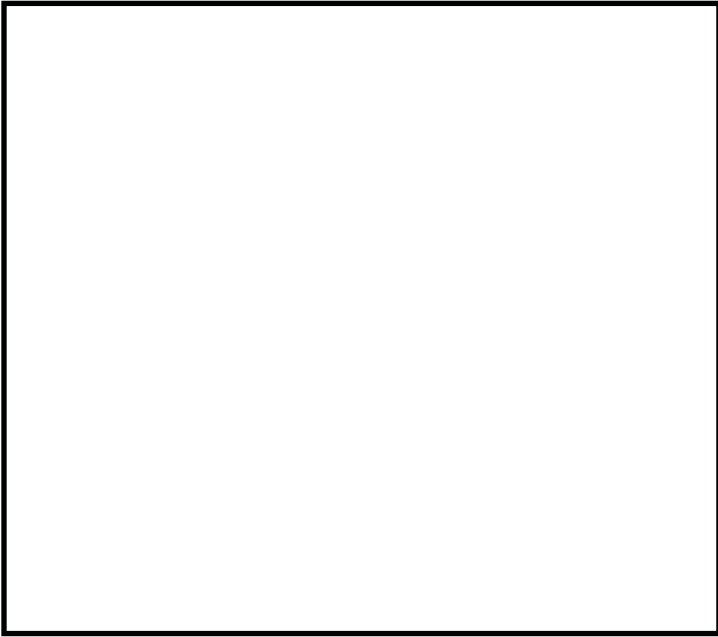
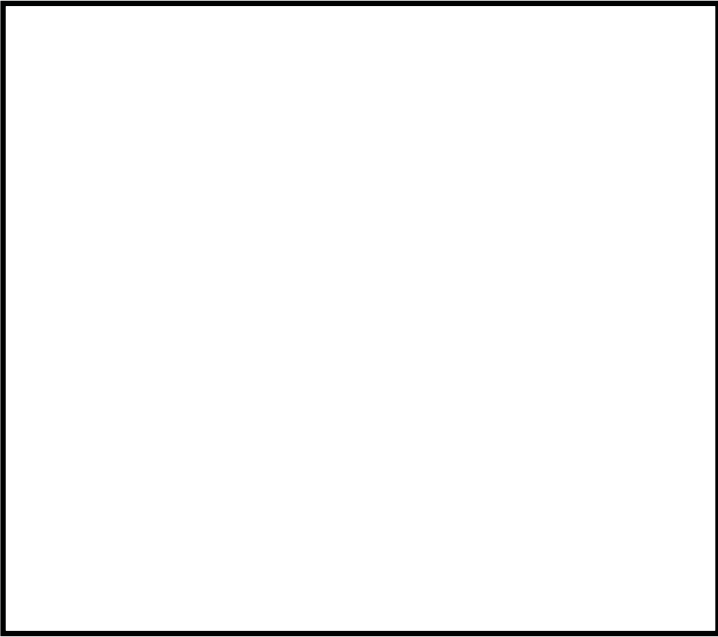
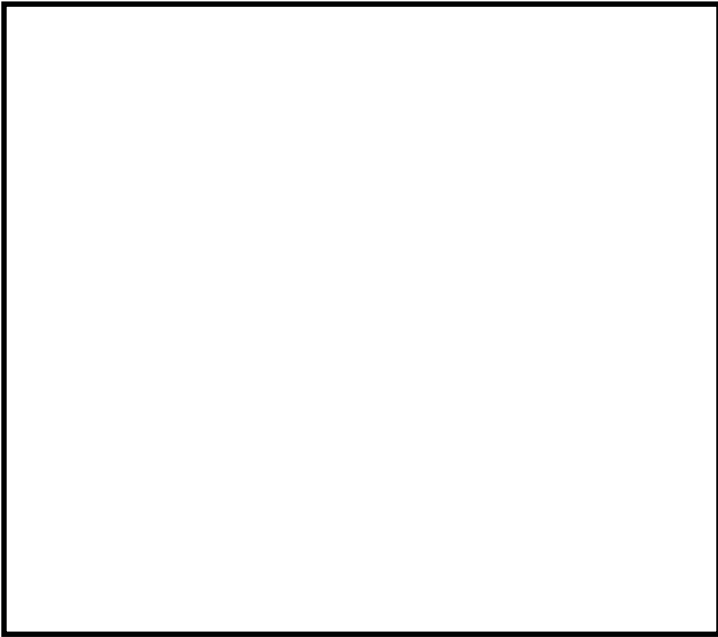
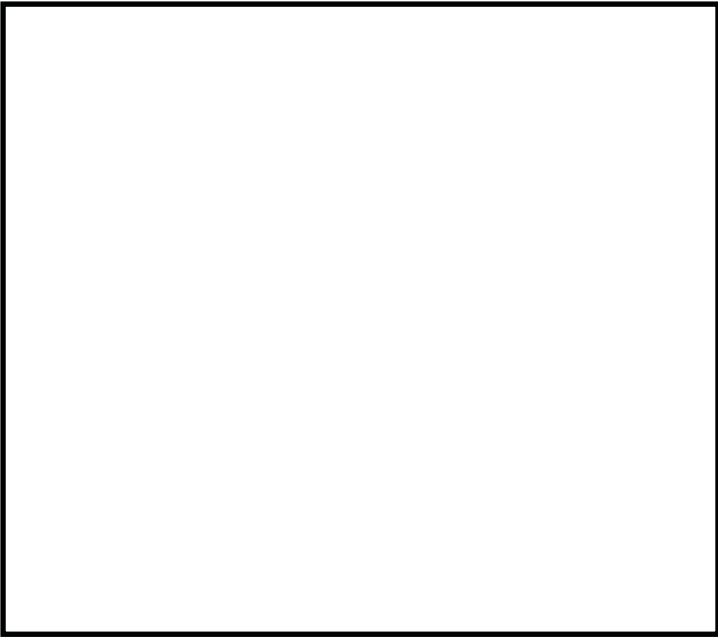












Tytuł:

Gra typu pokój zagadek
„Ucieczka z Oblivio”

Etap kształcenia:

klasy IV–VI szkoły podstawowej

Czas trwania:

2 godziny lekcyjne

**Podstawa
programowa:**

Kształcenie ogólne mające na celu:

(...)

4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;

5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;

(...)

7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;

(...)

10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej,

(...).

Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej to:

1) sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych;

(...)

3) poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;

(...)

5) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;

6) praca w zespole i społeczna aktywność¹.

¹ **Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej** z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej

Cel główny:

Uczniowie wzmacniają umiejętność zespołowego rozwiązywania problemów poprzez wspólną realizację gry typu pokój zagadek inspirowanej filmem *Władcy przygód. Stąd do Oblivio*.

Cele szczegółowe:

- uczniowie samodzielnie rozwiązują zadania rozwijające kreatywność, logiczne myślenie, umiejętność porządkowania i wnioskowania.
- uczniowie nabywają wiedzę z zakresu historii muzyki.
- uczniowie ćwiczą umiejętności pracy w grupie, takie jak komunikacja interpersonalna, dzielenie się zadaniami, przyjmowanie na siebie odpowiedzialności za pracę całego zespołu.

Uwagi:

Pokój zagadek to przestrzenna gra logiczna, w której grupa uczestników próbuje wydostać się na zewnątrz pomieszczenia poprzez rozwiązanie serii zagadek. W scenariuszu lekcji, zamiast uciekać z sali, uczniowie będą pokonywać zabezpieczenia krainy Oblivio. Ich celem będzie wydostanie z niej swoich postaci – muzyków.

Przygotowanie pokoju zagadek wymagać będzie wydrukowania materiałów oraz rozłożenia ich w sali lekcyjnej. Część materiałów (portrety muzyków, puzzle i tajemnicze symbole) powinny zostać rozłożone na biurkach uczniów w kopertach. Pozostałe materiały mogą zostać ukryte w klasie.

Kluczowym elementem gry jest prezentacja multimedialna zawierająca kolejne zagadki prowadzące przez pokój. Do jej uruchomienia potrzebny będzie komputer podłączony do rzutnika.

Uczniowie ćwiczą umiejętności pracy w grupie, takie jak komunikacja interpersonalna, dzielenie się zadaniami, przyjmowanie na siebie odpowiedzialności za pracę całego zespołu.

WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

Przebieg gry

Wstęp:

Przenosimy się do komory selekcyjnej Oblivio. Każdy uczeń znajduje pod swoim biurkiem losowo przydzieloną kopertę. W środku są zdjęcie lub rycina znanego muzyka, fragmenty kodu itd. Graczy spotyka sędzia Krix, który kieruje selekcją w krainie zapomnienia. Stopniowo gracze znajdują luki w systemie i próbują się z niego wydostać.

Cała gra oparta jest na prezentacji z kolejnymi zadaniami. Rozwiązywać je mogą reprezentanci danego stylu muzycznego, takiego jak jazz, rock czy klasyka, ale ich wykonanie możliwe jest tylko przy wsparciu całej klasy. Zadania dotyczą np. ustawienia muzyków (uczniów) chronologicznie, rozkodowania ich znaku itd. To jednocześnie świetna okazja do ćwiczenia współpracy w klasie i poznania historii muzyki..

Role:

W grze jednocześnie może wziąć udział maksimum 25 uczniów. Każdy otrzymuje losowo dobraną rolę. Przy mniejszej liczbie uczestników nierozdane role należy rozłożyć w klasie w zamkniętych kopertach. Zestaw gracza składa się z ryciny lub zdjęcia muzyka podpisanego nazwiskiem oraz tajemniczego symbolu i fragmentu puzzla.

Prowadzenie:

W trakcie gry nauczyciel pełni funkcję moderatora. Prezentuje treść zadań, pilnuje porządku w trakcie ich wykonywania oraz podejmuje decyzje w sprawie ich zaliczenia i przejścia dalej. Struktura gry oparta jest na prezentacji multimedialnej – jej obsługa to także domena nauczyciela.

Rozliczanie zadań nie powinno być zbyt rygorystyczne. Nauczyciel może podjąć decyzję o przyjęciu częściowo poprawnych odpowiedzi lub wesprzeć uczniów w ich pracy, jeżeli trafiają na poważniejszy problem.

Klasyka

1. Fryderyk Szopen
2. Jan Sebastian Bach
3. Antonio Vivaldi
4. Wolfgang Amadeusz Mozart
5. Franz Schubert

Rock

1. Freddie Mercury
2. Jimi Hendrix
3. David Bowie
4. Kurt Cobain
5. Frank Zappa

Pop

1. Amy Winehouse
2. Elvis Presley
3. Michael Jackson
4. John Lennon
5. Whitney Houston

Jazz

1. Louis Armstrong
2. Ella Fitzgerald
3. Miles Davis
4. Billie Holiday
5. Duke Ellington

Polska

1. Zbigniew Wodecki
2. Andrzej Zaucha
3. Olga „Kora” Sipowicz
4. Mieczysław Fogg
5. Grzegorz Ciechowski

Prezentacja:

Przez grę prowadzi prezentacja. Każdy slajd to jedno zadanie, obsługiwane przez inną grupę muzyków (uczniów).

Kolejne kroki w grze to próba ucieczki z Oblivio. Na drodze uczestników stają niezwykle zabezpieczenia oraz potworny sędzia Krix.

Wprowadzenie zasad gry:

1. Każdy z was staje się jednym muzykiem, którego portret otrzymaliście na początku gry.
2. Przed wami seria zagadek, które musicie rozwiązać.
3. Każda zagadka może zostać rozwiązana przez muzyków związanych z danym stylem.
4. Na przejście całej gry macie 40 minut.
5. W trakcie gry możecie korzystać z telefonów komórkowych.

Zadanie wstępne:

Przenosimy się do komory selekcyjnej Oblivio. Każdy uczeń znajduje pod swoim biurkiem przydzieloną losowo kopertę. W środku są zdjęcie lub rycina znanego muzyka, fragmenty kodu itd. Kolejne zadania dotyczą selekcji muzyków (uczniów), którą wykonuje sędzia Krix. Gracze stopniowo znajdują luki w systemie i próbują się z niego wydostać.

Cała gra oparta jest na prezentacji z kolejnymi zadaniami. Rozwiązywać je mogą reprezentanci danego stylu muzycznego, takiego jak jazz, rock czy klasyka, ale ich wykonanie możliwe jest tylko przy wsparciu całej klasy. Zadania dotyczą np. ustawienia muzyków (uczniów) chronologicznie, rozkodowania ich znaku itd. To jednocześnie świetna okazja do ćwiczenia współpracy w klasie i poznania historii muzyki.

Zadanie 1

Chronologia

Grupa odpowiedzialna – klasyka

Sędzia oczekuje, że postacie ustawią się chronologicznie. Zadanie polega na zajęciu miejsca w klasie zgodnie z datami urodzin muzyków (rok).

Uczniowie powinni stanąć rzędem od najstarszego do najmłodszego muzyka. Pomocne mogą być telefony komórkowe, podręczniki czy encyklopedie. Nauczyciel może moderować zadanie, mówiąc o upływie czasu i pomagając uczniom w ustawianiu się.

Zaliczenie zadania nie wymaga ułożenia w pełni poprawnego układu. Poprawa błędów w trakcie sprawdzania to także okazja do dodatkowej nauki.

- | | |
|---|---|
| 1. Antonio Vivaldi – 1678 – urodzony 341 lat temu | 14. Frank Zappa – 1940 |
| 2. Jan Sebastian Bach – 1685 | 15. Jimi Hendrix – 1942 |
| 3. Wolfgang Amadeusz Mozart – 1756 | 16. Freddie Mercury – 1946 |
| 4. Franz Schubert – 1797 | 17. David Bowie – 1947 |
| 5. Fryderyk Szopen – 1810 | 18. Andrzej Zaucha – 1949 |
| 6. Duke Ellington – 1899 | 19. Zbigniew Wodecki – 1950 |
| 7. Louis Armstrong – 1901 | 20. Olga „Kora” Sipowicz – 1951 |
| 8. Mieczysław Fogg – 1901 | 21. Grzegorz Ciechowski – 1957 |
| 9. Billie Holiday – 1915 | 22. Michael Jackson – 1958 |
| 10. Ella Fitzgerald – 1917 | 23. Whitney Houston – 1963 |
| 11. Miles Davis – 1926 | 24. Kurt Cobain – 1967 |
| 12. Elvis Presley – 1935 | 25. Amy Winehouse – 1983 – urodzona 36 lat temu |
| 13. John Lennon – 1940 | |

Zadanie 2

Kod Oblivio

Grupa odpowiedzialna – jazz

Nie jest łatwo wydostać się z Oblivio. Musicie rozkodować tajną wiadomość od Eddiego. Każdy z was ma jeden jej fragment.

SMRPM TSTCR CXCFO IRSJS CMFIR

Klucz do szyfru:

F	A	M	E	I	I	M	M	R	R	P	W
B	B	F	F	J	J	N	N	S	S	Y	Y
C	C	X	G	K	K	O	O	T	T	Z	Z
D	D	H	H	L	L	P	P	U	U	Ż	Ż

Każdy uczeń otrzymuje jedną literkę. Grupy tworzą swoje słowa, które razem składają się na hasło. W odpowiedzi nie liczy się kolejność słów.

ODPOWIEDŹ: SERCE TYLKO POKAŻ IRYSY KEFIR

Zadanie 3

Selektor muzyczny

Grupa odpowiedzialna – pop

Gracze muszą przyporządkować 10 fragmentów utworów do swoich 5 kategorii (jazz, klasyka, rock, pop i polska).

Utwory odtwarzane są przy użyciu platformy YouTube. Ważne, żeby uczniowie nie widzieli przeglądarki w trakcie ich odsłuchiwania.

Fryderyk Szopen, Nocturne op. 9 No. 2

<https://www.youtube.com/watch?v=9E6b3swbnWg>

Antonio Vivaldi, Cztery pory roku

<https://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA>

Ella Fitzgerald, Summertime

<https://www.youtube.com/watch?v=XivELBdxVRM>

Elvis Presley, Jailhouse Rock

<https://www.youtube.com/watch?v=gj0Rz-uP4Mk>

Amy Winehouse, Back to Black

<https://www.youtube.com/watch?v=TJAfLE39ZZ8>

Miles Davis, So What

<https://www.youtube.com/watch?v=yIXk1LBvIqU>

Republika, Biała flaga

<https://www.youtube.com/watch?v=6sDqEhud8c0>

Maanam, Cykady na Cykladach
<https://www.youtube.com/watch?v=mh8ZqQS1EPM>

Kurt Cobain, Smells Like Teen Spirit
<https://www.youtube.com/watch?v=hTWKbfoikeg>

Queen, We Are the Champions
<https://www.youtube.com/watch?v=04854XqcfCY>

Nauczyciel może podpowiadać uczniom. Uczniowie nie muszą odgadywać tytułów piosenek ani ich autorów.

Zadanie 4

Puzzle

Grupa odpowiedzialna – rock

Zadanie polega na odtworzeniu, co znajduje się na podzielonym obrazku, którego fragmenty zostały rozsiane wśród uczniów.

Nauczyciel może zmniejszyć poziom trudności zadania i podpowiedzieć, które części obrazka powinny się ze sobą łączyć.



Odpowiedź to fotos z planu zdjęciowego filmu *Władcy przygód. Stąd do Oblivio* – oto muzycy uwolnieni z Oblivio

Zadanie 5

Kroki

Grupa odpowiedzialna – muzyka polska

Cała klasa musi wykonać synchronicznie kroki tanga zgodnie z wyświetlonym tematem. Zadanie ma charakter ruchowo-integracyjny i może zostać wykonane częściowo poprawnie.

Zadanie 6

Samoloty

Grupa odpowiedzialna – wszyscy

Gracze tworzą własne samolociki z papieru, a ich zadaniem jest wylecieć z Oblivio i dorzucić samolot do tablicy. Nauczyciel może pomóc uczniom, którzy nie radzą sobie z tym manualnym zadaniem.

Zadanie finałowe

Nagroda

Grupa odpowiedzialna – wszyscy

Brawo, uciekliście z Oblivio. Wyciągnijcie telefony i uruchomcie dowolny utwór autorstwa swojej postaci. Wszyscy gracze uruchamiają utwory swoich postaci na telefonach. Ucieczka się udała i muzyka wraca na Ziemię.



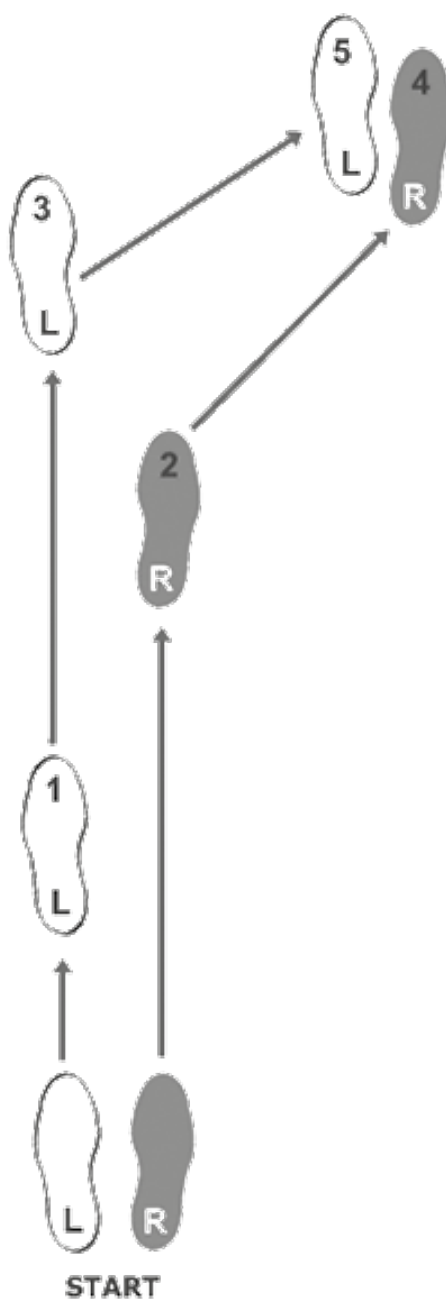
WŁADCY PRZYGÓD

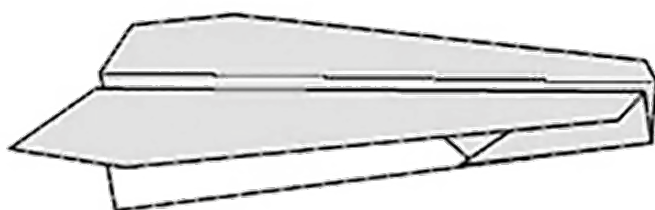
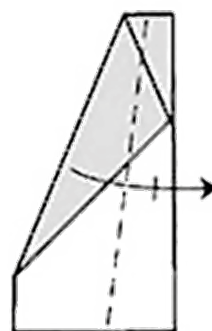
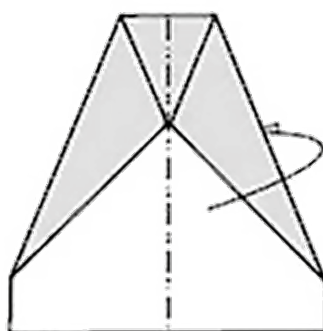
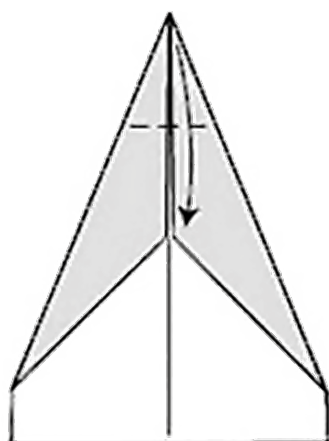
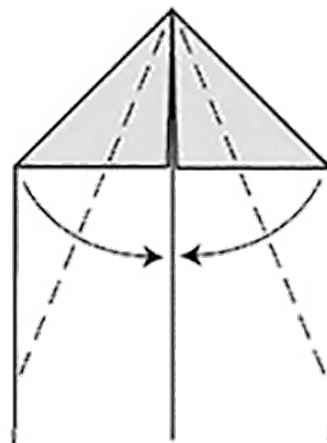
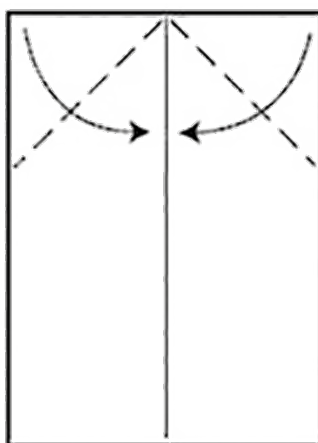
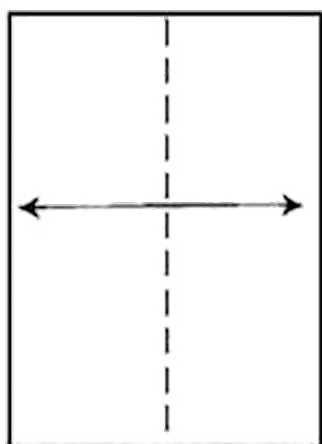
STĄD DO OBLIVIO

Załącznik nr 1

INSTRUKCJA KROKÓW TANGA

Rysunek pochodzi z <https://www.dancing4beginners.com/tango/>





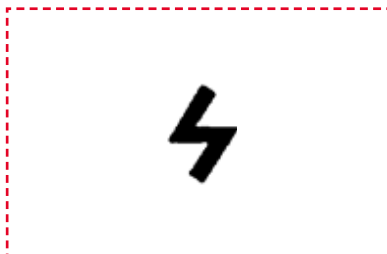
MATERIAŁY DO KOPERT DLA UCZNIÓW

Zestaw gracza składa się z ryciny lub zdjęcia muzyka podpisanego nazwiskiem oraz tajemniczego symbolu i fragmentu puzzla.

Zdjęcia artystów: Wikipedia, Licencja Creative Commons



Szopen



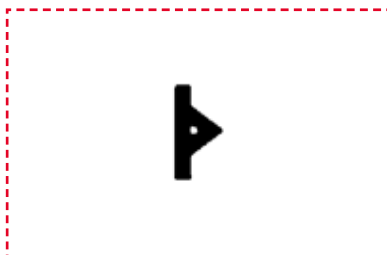
Bach



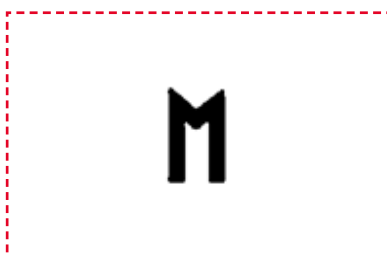
Vivaldi



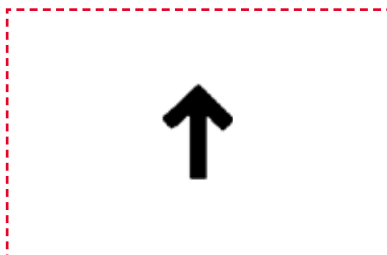
Mozart



Schubert



Armstrong





Fitzgerald



Davis



Holiday



Ellington



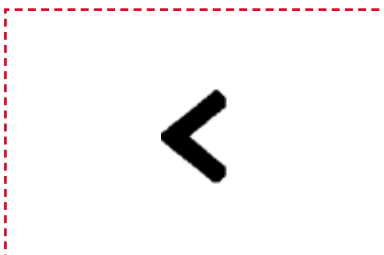
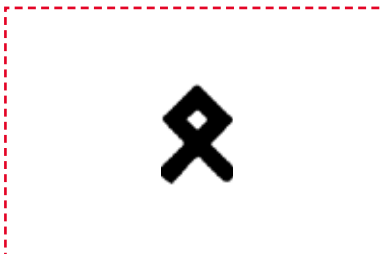
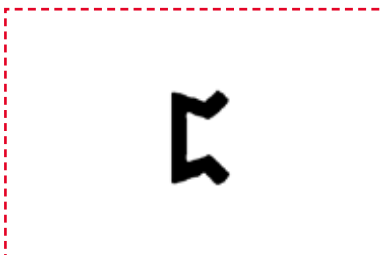
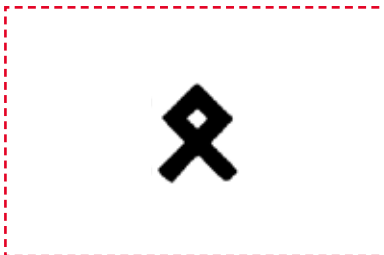
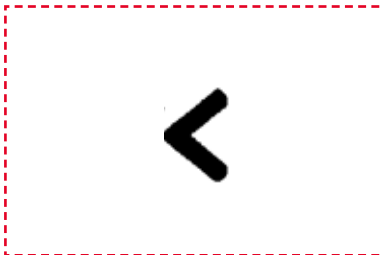
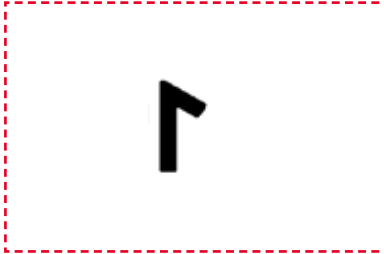
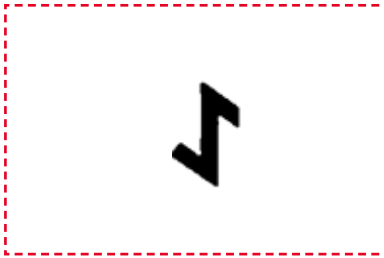
Mercury



Hendrix



Bowie





Cobain



Zappa



Wodecki



Zaucha



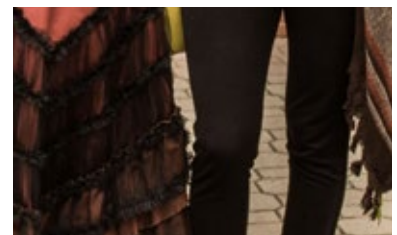
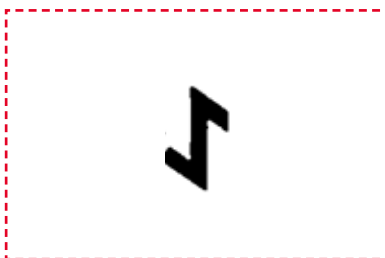
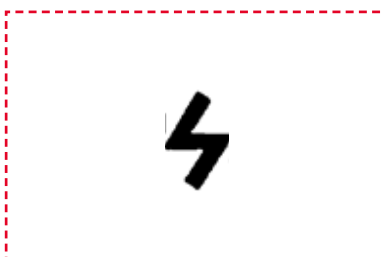
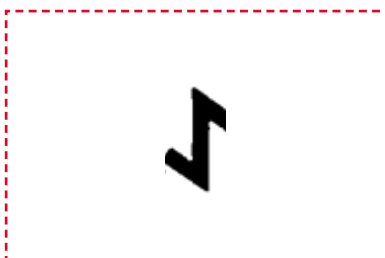
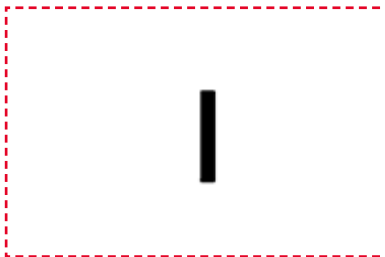
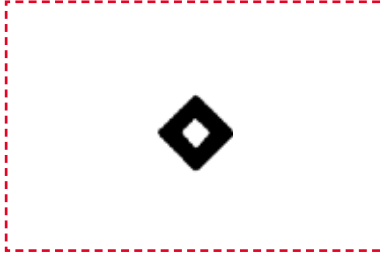
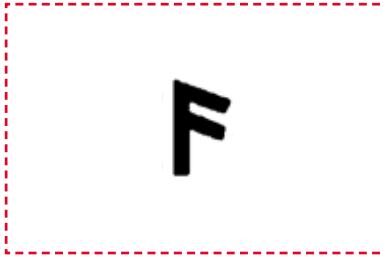
Kora



Fogg

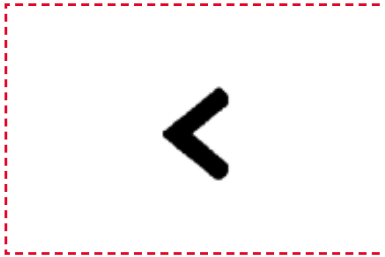


Ciechowski

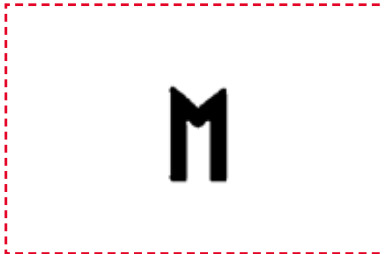




Winehouse



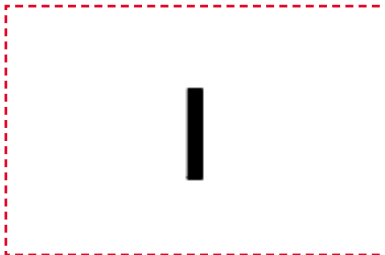
Presley



Jackson



Lennon



Houston







MÓWI
SERWIS
DYSTRYBUCJA

— CEO —
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ

WŁADCY PRZYGÓD

STĄD DO OBLIVIO

OD 21 MARCA W KINACH

Materiały pomocnicze dla nauczycieli
przygotowane przez Centrum Edukacji Obywatelskiej

Zdjęcia artystów w materiałach dla uczniów: Wikipedia, Licencja Creative Commons

Użyte fotosy: materiały prasowe, fot. Jarosław Sosiński i Krzysztof Globisz

Rysunki: Agata Matraś

Warszawa 2019