

Akcja animacja – życzenia	Grupa docelowa Wiek uczestników: 10+ Liczba uczestników: do 20 osób	Miejsce sala lekcyjna	ŻYCZENIA _____ _____ _____
Cele Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> zna przykłady sytuacji życzących oraz różnorodność towarzyszących im emocji i uczuć potrafi zapisać własny pomysł na film w formie prostego scenariusza potrafi wykonać scenografię do filmu animowanego, zgodną z wybraną konwencją filmową 	Struktura organizacyjna praca w małych zespołach (3-4 osoby) Metody <ul style="list-style-type: none"> burza mózgów pogadanka objaśnienie instrukcja Czas min. 4 godziny lekcyjne (tworzenie scenariusza – 2 godziny lekcyjne; tworzenie scenografii – 2 godziny lekcyjne)	Materiały arkusze papieru, flamastry wariant 1 – arkusze tektury (A2 lub większe), figurki przyniesione przez uczniów z domu lub stworzone na zajęciach (np. z plasteliny, tektury, drutu i tkanin), materiały do stworzenia scenografii – według uznania nauczyciela (np. farby, kredki, kolorowy papier, folia, bibuła, tkaniny, tektura, naturalne materiały takie jak piasek, ziemia, słoma, liście) wariant 2 – arkusze brystolu (A2 lub większe), kredki, flamastry, farby, biały i kolorowy papier	

Przebieg

1. Uczucia i emocja a sytuacja życząca Uczniowie pracują całą klasą. Mają za zadanie wymienić jak najwięcej sytuacji, w których składamy życzenia. Nauczyciel zapisuje propozycje uczniów na tablicy, np. urodziny. Nauczyciel podaje nazwy różnych emocji i uczuć, a uczniowie decydują, czy mogą się one pojawić w wybranej przez nauczyciela sytuacji. Uczniowie powinni uargumentować swoje zdanie przykładami. Przykładowa propozycja nauczyciela: radość Przykładowa odpowiedź ucznia: osoba, która otrzymuje życzenia, może odczuwać radość, ponieważ w tym samym momencie otrzymuje urodzinowy prezent	Przykładowa propozycja nauczyciela: strach Przykładowa odpowiedź ucznia: osoba, która składa życzenia, boi się, że nie będzie wiedziała, czego życzyć. Przykładowa propozycja nauczyciela: gniew Przykładowa odpowiedź ucznia: można się gniewać na kogoś, kto złożył solenizantowi bardziej oryginalne i ciekawe życzenia niż my. Przykładowa propozycja nauczyciela: smutek Przykładowa odpowiedź ucznia: solenizantowi jest smutno, gdy ktoś życzy mu czegoś, czego on nie chce. ■
2. Komedia czy horror? – przeniesienie sytuacji życzących do scenariusza filmu animowanego Uczniowie pracują w 3-4-osobowych zespołach. Każdy zespół ma do dyspozycji trzy arkusze papieru i flamastry. Zadaniem uczniów jest napisanie scenariusza filmu, który przedstawia sytuację życzącą wraz z wybranymi emocjami i uczuciami, które jej towarzyszą (uczniowie mogą wybrać jedną z sytuacji wypisanych na tablicy w poprzednim ćwiczeniu). Każda grupa losuje lub samodzielnie wybiera jedną konwencję filmową, która pomoże im przedstawić wybrany emocjonalny aspekt sytuacji życzących: film grozy (strach), western (gniew, rywalizacja, zazdrość), film gangsterski (gniew, niepokój, zazdrość), film romantyczny (radość, miłość), komedia (radość, wstyd), film fantastyczny lub science fiction (niepokój, niepewność, przygoda). Uczniowie zapisują swoje pomysły na arkuszach według schematu:	<ul style="list-style-type: none"> pierwszy arkusz – pierwsza scena – wprowadzenie: informacje na temat czasu i miejsca akcji, bohaterów, okoliczności wydarzeń; drugi arkusz – druga scena – rozwinięcie: opis sytuacji wypowiedziania/składania życzenia (jakie życzenie zostało wypowiedziane, przez kogo, do kogo, w jaki sposób i w jakim celu); trzeci arkusz trzeci – trzecia scena – zakończenie: nieoczekiwany, zaskakujący efekt wypowiedzenia życzeń przez bohatera (co wydarzyło się po wypowiedzeniu życzenia). Następnie na odwrocie arkuszy do każdej wymyślonej przez siebie sceny uczniowie dopisują dialogi. Tak przygotowane scenariusze można wykorzystać w kolejnym ćwiczeniu jako podstawę do tworzenia scenografii do filmu animowanego lub omówić je na forum klasy, np. odgrywając z podziałem na role. ■
3. Dziki Zachód czy świat przyszłości? – tworzenie scenografii do filmu animowanego Uczniowie pracują w 3-4-osobowych zespołach. Zadaniem uczestników jest wykonanie scenografii do filmu animowanego. Scenografia powinna być: <ul style="list-style-type: none"> zgodna ze scenariuszem, opracowanym w poprzednim ćwiczeniu (scenografia nawiązuje do miejsca akcji opisanego w scenariuszu); 	<ul style="list-style-type: none"> spójna z wybraną/wylosowaną przez uczniów konwencją filmową (scenografia wykorzystuje kolory, kształty i inne elementy charakterystyczne dla danej konwencji filmowej, np. kolor czarny w horrorze, różowy w romansie czy srebrny w filmie science fiction). Nauczyciel może zrealizować ćwiczenie w jednym z dwóch wariantów:

wariant 1 – trójwymiarowa makietę (wersja dłuższa)

Ważna informacja: przy tworzeniu animacji poklatkowej tego rodzaju scenografia jest fotografowana na wprost, aparat jest ustawiony na statywie, a obiektów jest zwrócony w kierunku tła.

W tym wariantcie scenografię najlepiej wykonać na szkolnej ławce, przysuniętej do ściany. Każdy zespół otrzymuje dwa arkusze tektury (A2 lub większy). Pierwszy arkusz uczniowie układają płasko na blacie ławki. Jest to podłoże, na którym budują makietę. Drugi arkusz przymocowują do ściany – będzie on tłem/horyzontem scenografii. Wielkość scenografii powinna być proporcjonalna do wielkości postaci, które będą bohaterami filmu. Mogą to być figurki przyniesione przez uczniów z domu, ulepione z plasteliny lub wykonane z innych materiałów. Uczniowie wykorzystują materiały przygotowane przez nauczyciela, tworząc z nich tło/horyzont, podłoże i trójwymiarowe elementy makiety.

wariant 2 – dwuwymiarowe tło (wersja krótsza)

Ważna informacja: przy tworzeniu animacji poklatkowej tego rodzaju scenografia jest fotografowana z góry – „z lotu ptaka”.

W tym wariantcie każdy zespół otrzymuje jeden arkusz brystolu (A2 lub większy) oraz kartki papieru, flamastry i nożyczki. Uczniowie wycinają z papieru kształty postaci i przedmiotów, które pojawią się w ich filmie. Na brystolu rysują tło dla postaci i przedmiotów (na przykład wnętrze pokoju, górski krajobraz, gwiazdziste niebo). Brystol z namalowanym tłem uczniowie układają płasko na ławce lub na podłodze, na nim układają wycięte z papieru postaci i przedmioty.

Zadanie można zakończyć odegraniem scenki z użyciem postaci w wykonanej przez uczniów scenografii.

Uwagi

Powyższe warsztaty warto poprzedzić ćwiczeniami pogłębiającym tematykę życzeń, na przykład „Ranking sytuacji życzących” (scenariusz 2), „Kwestionariusze wywiadów” (scenariusz 3), „Różne i wspólne” (scenariusz 3). Scenariusze i scenografie z ćwiczeń 1 i 2 mogą zostać wykorzystane do stworzenia animacji poklatkowej (pod opieką specjalisty lub w oparciu o wskazówki z dostępnych w internecie tutoriali).

Materiały dydaktyczne opracowano na podstawie cyklu warsztatów przeprowadzonych w 2018 roku przez Muzeum Etnograficzne im. Seweryna Udzieli w Krakowie we współpracy z grupą uczniów ze Szkoły Podstawowej im. Księcia Józefa Poniatowskiego w Bolechowicach. Działania zrealizowano w ramach projektu *Życzenia. Niematerialne dziedzictwo Małopolski zawarte w obyczajach pielęgnujących więzi międzyludzkie – badania, publikacje, edukacja.*

Zawarte w nich treści są rezultatem pracy zespołu projektu w składzie: Nina Kulik, Joanna Zbela oraz Wojciech Kukuczka (animacje), Tomasz Wiech (fotografia)
• Opracowanie i teksty: Nina Kulik, Joanna Zbela • Redakcja: Barbara Sikora • Projekt graficzny: Wojtek Kwiecień-Janikowski
→ www.etnomuzeum.eu

Projekt Życzenia. Niematerialne dziedzictwo Małopolski zawarte w obyczajach pielęgnujących więzi międzyludzkie – badania, publikacje, edukacja, realizowany przez Muzeum Etnograficzne im. S. Udzieli w Krakowie, dofinansowano w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014–2020

