



SZKOŁA DLA INNOWATORA



Fundusze Europejskie
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



Która baśń na platformę streamingową?

Karta zadania nr 6 (możliwa praca zdalna) dla nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Dowiesz się, czym jest platforma streamingowa.
- ✓ Poznasz cechy baśni.
- ✓ Scharakteryzujesz dwie zekranizowane baśnie: Czarownica oraz Shrek.
- ✓ Będziesz posługiwać się słownictwem związanym z filmem: reżyser, scenarzysta, główni aktorzy/ główne aktorki, gatunek filmowy, produkcja, premiera, dystrybucja.
- ✓ Uargumentujesz swój wybór.



Kryteria sukcesu

- ✓ Wymieniasz cechy baśni.
- ✓ Wyjaśniasz, czym jest platforma streamingowa.
- ✓ Porównujesz dwa filmy, używając odpowiedniego słownictwa: reżyser, scenarzysta, główni aktorzy/główne aktorki, gatunek filmowy, produkcja, premiera, dystrybucja.
- ✓ Przy wyborze filmu bierzesz pod uwagę różne czynniki – związane z filmem oraz związane z platformą streamingową, na której film ma być oferowany.
- ✓ Argumentujesz swój wybór filmu.

Zagadnienia z języka polskiego

- ✓ cechy baśni

Zagadnienia z informatyki

- ✓ pojęcie platforma streamingowa

Zagadnienia z edukacji medialnej

- ✓ pojęcia związane z filmem: reżyser, scenarzysta, główni aktorzy/ główne aktorki, gatunek filmowy, produkcja, premiera, dystrybucja
- ✓ recenzowanie obejrzanych filmów – ekranizacji baśni
- ✓ zawód krytyk filmowy



Odniesienia do podstawy programowej z języka polskiego

- ✓ I.1.2. rozróżnia gatunki epiki, liryki, dramatu, w tym: pamiętnik, komedia, fraszka, sonet, pieśń, tren, ballada, epepeja, tragedia – i wymienia ich podstawowe cechy oraz wskazuje cechy gatunkowe czytanych utworów literackich
- ✓ I.2.7. znajduje w tekstach współczesnej kultury popularnej (np. w filmach, komiksach, piosenkach) nawiązania do tradycyjnych wątków literackich i kulturowych
- ✓ III.1.2. gromadzi i porządkuje materiał rzeczowy potrzebny do tworzenia wypowiedzi; redaguje plan kompozycyjny własnej wypowiedzi
- ✓ III.1.4. wykorzystuje znajomość zasad tworzenia tezy i hipotezy oraz argumentów przy tworzeniu rozprawki oraz innych tekstów argumentacyjnych
- ✓ III.2.1. tworzy spójne wypowiedzi w następujących formach gatunkowych: recenzja, rozprawka, podanie, życiorys, CV, list motywacyjny, przemówienie, wywiad

Odniesienia do podstawy programowej z informatyki

- ✓ IV.2. ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich

Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIEJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	MYŚLENIE DYWERGENCYJNE	patrzenie na problem z innego punktu widzenia	rzetelna i realistyczna ocena oferty danej platformy streamingowej
	CIEKAWOŚĆ I ODKRYWANIE NOWYCH MOŻLIWOŚCI	ciekawość i chęć szukania kolejnych możliwości	na czym polega praca krytyka filmowego/ krytyczki filmowej?
ZARZĄDZANIE SOBĄ	ROZWIJANIE ZAINTERESOWAŃ I NAUCZANIE, ŻE POSIADANIE HOBBY JEST ZASOBEM	rozwijanie zainteresowań	zainteresowania związane z filmem i serialami
	ROZWIJANIE ORIENTACJI NA PRZYSZŁOŚĆ	ocena przyszłych kierunków i ryzyk na podstawie obecnych i przyszłych silnych stron, słabych stron, szans i zagrożeń	wybór przyszłego zawodu



Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

- ✓ karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”
- ✓ komputer z dostępem do Internetu

Wyniki

Uczeń/uczennica przypomni sobie cechy baśni. Scharakteryzuje dwie zekranizowane baśnie – Czarownica oraz Shrek. Wchodząc w rolę krytyka filmowego/ krytyczki filmowej podejmie decyzję o wyborze jednego z tych filmów do oferty platformy streamingowej. Na koniec zastanowi się nad tym, czy zawód krytyka filmowego/ krytyczki filmowej jest tym, jaki mógłby/mogłaby wykonywać w przyszłości.

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.



Aktywność 1

Wprowadź ucznia/uczennicę w tematykę zadania. Porozmawiajcie o platformach streamingowych, z których można korzystać w Polsce. Co to takiego? Jakie platformy funkcjonują na polskim rynku? Jakie filmy i programy można na nich oglądać? A jakiej muzyki słuchać?

Zaproponuj uczniom/uczennicom wcielenie się w rolę krytyka filmowego/krytyczki filmowej, który/która ma wybrać jeden z filmów do oferty platformy streamingowej.

Te filmy to zekranizowane baśnie – Czarownica oraz Shrek.

Aktywność 2

Uczeń/uczennica przypomina sobie, czym jest baśń.

Analizuje informacje zamieszczone w tabeli.

(krok 1, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)



Aktywność 3

Uczeń/uczennica zapoznaje się z cechami dwóch porównywanych filmów. Analizuje informacje zebrane w tabeli oraz na stronach serwisu Filmweb:

- ✓ informacje o filmie Czarownica:
- ✓ <https://www.filmweb.pl/film/Czarownica-2014-557330>;
- ✓ informacje o filmie Shrek: <https://www.filmweb.pl/Shrek>

(krok 2, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)

Aktywność 4

Uczeń/uczennica zbiera kolejne informacje na temat filmów. Nazywa cechy, pod względem których porównane zostały dwa filmy – uzupełnia jedną z kolumn tabeli.

(krok 3, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)



Aktywność 5

Przed podjęciem decyzji o wyborze jednego z dwóch filmów uczeń/uczennica zapoznaje się z informacjami na temat platformy streamingowej, na której ma się pojawić wybrany film. Zbiera argumenty za wyborem Czarownicy lub Shreka.

(krok 4, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)

Aktywność 6

Uczeń/uczennica przygotowuje swoją rekomendację nowego filmu na platformę streamingową – Czarownica lub Shrek.

(krok 5, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)



Aktywność 7

Uczeń/uczennica zastanawia się, czy mógłby/mogłaby w przyszłości wykonywać zawód krytyka filmowego/ krytyczki filmowej. Zapoznaje się z podstawowymi informacjami na temat tego zawodu i krótko uzasadnia swoje zdanie.

(krok 6, karta zadania „Która baśń na platformę streamingową?”)

Źródła

- ✓ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Baśń>
- ✓ https://www.praca.pl/poradniki/lista-stanowisk/media-sztuka-rozrywka/krytyk_pr-1012.html
- ✓ <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2019/08/14/ktory-serwis-streamingowy-bedzie-najpopularniejszy/>
- ✓ <https://www.filmweb.pl/film/Czarownica-2014-557330>
- ✓ <https://www.filmweb.pl/Shrek>

(dostęp: luty 2020 r.)

Wskazówki

Wyjaśnij uczniom/uczennicom, czym jest **rekomendacja**.

Dla niektórych uczniów/uczennic może to być pojęcie mało znane lub nie do końca zrozumiałe. Mogą poszukać jego definicji, które przedyskutujecie na forum.



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne z **edukacji medialnej**, łączące treści z **dwóch przedmiotów: języka polskiego oraz z informatyki**. Zadanie z **2. poziomu interdyscyplinarności**. Dominuje język polski, a informatyka jest obszarem realizacji treści z tego języka.

Zadanie skoncentrowane na problemie, jakim jest wybór jednej z dwóch zekranizowanych baśni oraz uargumentowanie swojego wyboru. Obszar, na którym realizowane są treści, to głównie informatyka: platformy streamingowe. Ważnym zagadnieniem jest też film jako gatunek sztuki.

Dominującą aktywnością ucznia/uczennicy jest **praca indywidualna z kartą zadania** oraz informacjami z Internetu.

Zadanie problemowe typu **„Wybierz”** – uczeń/uczennica wybiera jeden z dwóch filmów na platformę streamingową.

Zadanie bez grafiki – przekład informacji z jednej reprezentacji na inną nie jest wymagany.

Zadanie dla eksperta/ekspertki – korzysta z wiedzy na temat cech baśni i platform streamingowych. **Zadanie dla nowicjusza/ nowicjuszki** – poznaje pojęcia związane z filmem oraz pracę krytyka filmowego/ krytyczki filmowej.



Komentarz

Kontekst zadania: zadanie osadzone w temacie raczej dobrze znanym uczniowi/uczennicy (platformy streamingowe). Sam kontekst zadania nie dotyczy jednak jego/jej codziennych doświadczeń (wybór filmu na platformę streamingową). Nie ma silnego powiązania między kontekstem a treścią zadania. Można zająć się tematem zekranizowanych baśni bez potrzeby odwoływania się do tematu platformy streamingowej.

Wprowadzasz ucznia/uczennicę w tematykę zadania: ma wcielić się w rolę krytyka filmowego/ krytyczki filmowej i wybrać na platformę streamingową jeden z filmów.

Warunkiem podjęcia zadania jest **znajomość dwóch filmów** – *Czarownica* Walta Disneya i *Shrek* DreamWorks Animation.

Zadanie może być rozwiązywane przez uczniów/uczennice pod opieką nauczyciela/nauczycielki dowolnego przedmiotu.

Zadanie może być rozwiązywane w formie **Biura Pracy Indywidualnej** lub **w ramach pracy zdalnej**.



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10/1
00-666 Warszawa
(22) 875 85 97 wew. 109
szkoladlainnowatora@ceo.org.pl
www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl