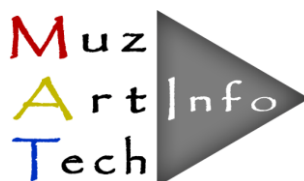


PROGRAM ART-INFO

PORADNIK NAUCZYCIELA

do interdyscyplinarnego programu nauczania
dla gimnazjum



Warszawa, 2014



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**Art-Info**” przygotowano:

- program nauczania
- poradnik dla nauczyciela
- skrypt dla ucznia
- materiały dydaktyczne (CD)

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej
z dn. 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego
oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół
(Dz. U. 2012 r. poz. 977)

Autorzy podręcznika:

Katarzyna Buzuk

Marzanna Czerko

Katarzyna Kałuska

Agnieszka Piskorska

Ewa Wiak

Hanna Wójcik

Recenzent:

Małgorzata Meissner

Projekt pt. „MUZ-ART-TECH - interdyscyplinarne programy nauczania
dla III etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-186/12

Okres realizacji Projektu: 01.12.2012 – 30.09.2014

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki,
Priorytet III; Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia; Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści
i metod kształcenia;

finansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i Budżetu Państwa

SPIS TREŚCI

1	MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA, CZYLI ZACZNIJMY OD PODSTAW	6
2	MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK WSPÓLCZEŚNIE OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA	9
3	MODUŁ III. LAND ART – UBIERAMY DRZEWA	11
4	MODUŁ IV. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM	13
5	MODUŁ V. WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW – FILM NIEMY	15
6	MODUŁ VI: OP-ART WE WNĘTRZACH	16
7	MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU	18
8	MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA	20
9	MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL.....	22
10	MODUŁ X. WIELKI FINAŁ, CZYLI HAPPENING: WYCHODZIMY ZE SWOIMI UMIEJĘTNOŚCIAMI DO INNYCH.....	24
11	PROPONOWANY ROZKŁAD TEMATÓW	26
12	PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE LEKCJI.....	29
13	TEST WIEDZY	50

SPIS TABEL

Tabela 1	Propozycja rozkładu tematów.....	26
----------	----------------------------------	----

WPROWADZENIE

Przewodnik dla nauczyciela został tak opracowany, aby ułatwić planowanie i prowadzenie zajęć artystycznych, plastyki i informatyki w gimnazjum, realizowanych w ramach programu nauczania Art-Info.

Obudowę programu stanowią:

- poradnik dla nauczycieli;
- skrypt dla ucznia;
- zestaw materiałów dydaktycznych na płycie CD.

Program Art-Info proponuje innowacyjne ujęcie treści nauczania zajęć artystycznych w korelacji z plastyką i wykorzystaniem narzędzi TIK.

Wspólnym mianownikiem dla wszystkich modułów jest fotografia, a więc niezbędne będą aparaty fotograficzne i kamery cyfrowe. Nie powinno to jednak stanowić problemu, gdyż większość współczesnych telefonów komórkowych jest wyposażona w te urządzenia. Część proponowanych zadań musi być realizowana z wykorzystaniem komputera, posiadającego dostęp do Internetu. Nie wymagają one jednak zakupu kosztownego oprogramowania licencjonowanego. Wszystkie zadania, wykonywane przy pomocy komputera, mogą być realizowane z wykorzystaniem darmowego oprogramowania dostępnego w sieci. Warto więc zaplanować część zajęć artystycznych i plastyki w pracowni komputerowej.

Do prawidłowej realizacji zadań, wymienionych w modułach, konieczne jest przestrzeganie zaproponowanej kolejności tematów na poszczególnych przedmiotach. Wiedza i umiejętności zdobyte na jednych zajęciach będą wykorzystywane podczas wykonywania zadań z pozostałych.

Jak wynika z *ROZPORZĄDZENIA MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół* ważnym zadaniem szkoły na III etapie edukacyjnym jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Program nauczania Art-Info wychodzi naprzeciw temu wymaganiu.

Mamy nadzieję, że zestaw tworzący program Art-Info spełni Państwa oczekiwania i będzie dla uczniów atrakcyjną formą zdobywania wiedzy i umiejętności.

Co zawiera *Poradnik nauczyciela*?

Poradnik jest podzielony na takie same moduły i tematy jak Skrypt dla ucznia. Każdy moduł rozpoczyna się od wykazu realizowanych w nim tematów. Następnie opisywane są ogólne założenia metodyczne, dotyczące omawianych treści i realizowanych zadań oraz wykaz materiałów i środków technicznych, niezbędnych do zrealizowania zadań modułu. W dalszej kolejności zamieszczonych jest 10 scenariuszy lekcji dotyczących modułu V:

Wyrazić siebie bez słów – film niemy. Końcowa część poradnika zawiera test ewaluacyjny podzielony według realizowanych przedmiotów (plastyka, zajęcia artystyczne, informatyka), który można przeprowadzić wśród uczniów po zrealizowaniu programu Art-Info.

1 MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA, CZYLI ZACZNIJMY OD PODSTAW

Przygodę z programem Art-Info uczniowie rozpoczynają na informatyce, gdzie zakładają własny blog, by dokumentować na bieżąco pracę. Zamieszczają w nim kalendarz (harmonogram) projektu. Na kolejnych lekcjach (lub poza nimi) umieszczają stworzone przez siebie prace wykonane na zajęciach artystycznych, plastyce i informatyce.

Wątkiem przewodnim modułu jest fotografia i kompozycja. Dwugodzinne zajęcia plastyczne przypominają uczniowi podstawowe pojęcia plastyczne i umożliwiają ich utrwalenie w trakcie analiz przykładowych dzieł. Trzecia lekcja, to korelacja fotografii z malarstwem - twórczość malarska na przestrzeni wieków oraz fotografia i jej wpływ na obraz artystycznej rzeczywistości. Zajęcia artystyczne wprowadzają ucznia w świat fotografii - jej historii, rozwoju. Każdy uczeń wykona własne urządzenie *camera obscura*. Na kolejnych lekcjach uczniowie zapoznają się z obsługą, możliwościami i wybranymi funkcjami aparatu cyfrowego, czyli niezbędnikiem fotografa.

Proponujemy rozszerzenie modułu o plener malarski. Warto również zorganizować wycieczkę do studia fotograficznego i przyjrzeć się pracy fotografa.

1.1 Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu
- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna
- albumy z reprodukcjami
- rozdz. *Definicja sztuki*, Władysław Tatarkiewicz *Droga przez estetykę; Pisma zebrane* tom II, PWN 1977
- rozdz. *Fotografia-medium sztuki*, Leszek Brogowski *Sztuka w obliczu przemian*, WSiP, Warszawa 1990
- fragment film *Dziewczyzna z perłą* w reż. Petera Webbera (30 minuta filmu)

Materiały do budowy urządzenia *camera obscura*:

- czarna farba i pędzelek
- kalka techniczna

- pudełko
- lupa
- taśma izolacyjna czarna

1.2 Ogólne wskazówki metodyczne

1.2.1 Informatyka

Lekcja powinna odbyć się po spotkaniu organizacyjnym, na którym uczniom przekazane zostaną informacje dotyczące projektu Art-Info.

Na pierwszej godzinie zajęć z informatyki uczniowie zakładają blogi. Publikują tam pierwszy wpis informujący o projekcie oraz kalendarz projektu.

Wybór serwisu do blogowania należy do nauczyciela. Z uwagi na prostą obsługę w Programie nauczania oraz Skrypcie dla ucznia zaproponowano platformę blogger.com. Warunkiem założenia bloga jest posiadanie konta email - gmail. Po założeniu kont na stronie gmail.com uczniowie tworzą blogi i publikują pierwszy post zawierający dane o projekcie. Taki kalendarz (harmonogram) projektu będzie zawierać na tym etapie tylko nazwy modułów. Następnie można wzbogacić je o zdjęcia (najpierw wyszukane i pobrane z Internetu, a potem wykonane już przez uczniów) oraz informacje o zadaniach do wykonania i terminach ich realizacji.

Uczniowie mogą, a nawet powinni pracować nad blogiem w domu: dokończyć kalendarz, dostosować wygląd bloga do swoim upodobań. Warto, aby uczniowie, którzy poznali już podstawy języka HTML, mieli możliwość jego używania, np. wstawiając tabele.

1.2.2 Plastyka

Na zajęciach plastycznych uczniowie utrwalają podstawowe pojęcia plastyczne: barwa, kompozycja, światłocień, głębia. Przygotowane dla uczniów ćwiczenia w Skrypcie, to analiza reprodukcji. Aby ją wykonać, uczniowie muszą mieć dostęp do literatury przedmiotu lub przeglądarki internetowej. By zrealizować temat *Fotografia-obraz artystycznej rzeczywistości?* uczniom zadana jest praca domowa: przeczytanie rozdziału *Definicja sztuki* Władysława Tatarkiewicza oraz wykonanie notatek. Jest to niezbędne, gdyż na kolejnej lekcji uczniowie debatuja na temat fotografii i jej korelacji ze sztuką, a posiłkują się własnymi notatkami. Jeśli debata wyraźnie przedłuży się na całą lekcję, ćwiczenie 7. i 8. można potraktować jako pracę domową. Jeśli jednak zespół pracuje dynamicznie, warto by nauczyciel przygotował wprowadzenie do ćwiczenia 7. i zaprezentował uczniom fragment (30 minutę) filmu *Dziewczyna z perłą* w reż. Petera Webbera i na jego podstawie omówił rolę urządzenia *camera obscura* w twórczości Jana Vermeera van Delft.

1.2.3 Zajęcia artystyczne. Fotografia

W module pierwszym wiodącym tematem jest fotografia. Uczniowie poznają historię fotografii – od urządzenia *camera obscura* po współczesne aparaty fotograficzne oraz tak zwany niezbędny fotografa, czyli zakres wiedzy technicznej, którą powinien posiadać fotograf. Temat ten może być zrealizowany przez nauczyciela w różny sposób: od informacji zamieszczonych w Internecie, poprzez przygotowane przez nauczyciela prezentacje, po pokazy. Można również zorganizować spotkanie z fotografem (wyjście do studia fotograficznego) bądź z hobbystą, którzy oprócz historii fotografii zapoznają uczniów z różnymi rodzajami aparatów fotograficznych i ich budową oraz opowiedzą, jak powstaje zdjęcie, przybliżą tematykę związaną ze znaczeniem światła w fotografii, kompozycją zdjęcia i głębią ostrości. Uczniowie zaczynają robić swoje pierwsze fotografie, stosując różne tryby tematyczne, robią zdjęcia z małą i dużą głębią ostrości oraz ćwiczą ustawienia przysłony. Zrobione fotografie oglądają na szkolnym komputerze przy pomocy projektora. Nauczyciel zwraca uwagę na popełnione błędy, a szczególnie na niedoświetlenie i kompozycję fotografii. Lekcję tę można też zaplanować w plenerze.

Na szczególną uwagę zasługuje temat zajęć artystycznych dotyczący własnoręcznej budowy urządzenia *camera obscura*. Uczniowie, po obejrzeniu dostępnych w Internecie filmów instruktażowych, samodzielnie budują wspomniane już urządzenie i mogą wczuć się w rolę samego Jana Vermeera van Delft.

2 MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK WSPÓLCZEŚNIE OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA

Czy uczniowie dostrzegają wartości artystyczne swoich dzieł lub różnicują je pod kątem tematu i pragną je prezentować na blogu? Plastyka otwiera przed nimi taką możliwość, gdyż wyposaża ich w wiedzę z zakresu tematów w plastyce, a zajęcia artystyczne dopełnione ćwiczeniami fotograficznymi z zakresu obróbki zdjęcia i retuszu, wyjaśniają, co stanowi modne dziś i funkcjonalne portfolio.

Uczniowie tworzą elektroniczne portfolio. Przygotowują zdjęcia do publikacji i zamieszczają wykonane fotografie na blogu. Moduł zamyka przygotowanie pierwszej w ramach programu Art-Info wystawy fotograficznej. Tutaj uczniowie poznają kulisy jej planowania i tworzenia.

2.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- sztalugi
- papier fotograficzny, drukarka kolorowa
- antyramy
- brystol, klej, taśmy, nożyk introligatorski – do wykonania passe-partout
- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu, z zainstalowanym oprogramowaniem umożliwiającym cyfrowy retusz fotografii (np. Gimp)
- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna

2.2 Ogólne wskazówki metodyczne

2.2.1 Informatyka

Na tej lekcji wykorzystujemy program graficzny do obróbki zdjęć. Proponujemy wykorzystanie programu GIMP (program darmowy, na licencji GNU) zarówno na tej, jak i na innych lekcjach, na których niezbędny jest program graficzny (tworzenie reklamy, wzorów *op-art*).

Program graficzny GIMP będzie używany do poprawiania kolorystyki zdjęć, korekty, fotomontażu. Nauczyciel omawia dodatkowo różnice między *Desaturacją* a *Progowaniem*, gdyż opcje te mogą okazać się przydatne przy obróbce fotografii czarno-białej.

Nauczyciel może przygotować dla uczniów jeden plik graficzny o dowolnej tematyce, tak aby wszyscy uczniowie w trakcie ćwiczeń uzyskali taki sam efekt końcowy.

2.2.2 *Plastyka*

W trakcie dwugodzinnych zajęć plastycznych uczniowie poznają i utrwalają rodzaje tematów w malarstwie. Nauczyciel przygotowuje przykładowe reprodukcje w postaci prezentacji. Następnie uczniowie, posiłkując się albumami i przeglądarką internetową, samodzielnie wykonują ćwiczenie 1. w Skrypcie. Lekcja wyposaża ich w umiejętność rozpoznawania tematów dzieł. Jest to istotne, gdyż zamieszczone przez nich zdjęcia na blogu muszą być opisane z zastosowaniem terminologii plastycznej.

2.2.3 *Zajęcia artystyczne*

Wprowadzeniem do zajęć jest lekcja o portfolio. Nauczyciel może zaprezentować uczniom portfolio w wersji papierowej oraz za pomocą przeglądarki internetowej - wersję elektroniczną. Warto, by uczniowie także samodzielnie przy użyciu przeglądarki internetowej, znaleźli przykłady różnych rodzajów portfolio.

3 MODUŁ III. LAND ART – UBIERAMY DRZEWA

Sama Ziemia jest kreatorem, przetwarza swoją powierzchnię, bo tak działa natura. Często nawet skutki niszczącej działalności natury przynoszą zjawiskowe, niepowtarzalne i zadziwiające efekty.

A co zrobić, gdy twórcy *land artu* działają przeciwko ekologom? Takie są wyzwania sztuki współczesnej i o tym dowiaduje się uczeń na plastyce w III module. Czy wykonane na zajęciach artystycznych sweterki dla drzew, rosnących przy szkole, to protest artystyczny ucznia, czy akt twórczy? Jedno jest pewne, to element krajobrazu, a tym samym wdzięczny temat na zdjęcie.

Proponujemy rozszerzenie modułów o inne elementy robótek ręcznych, na przykład wyszywanie.

3.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna
- materiały włókiennicze
- brystol 100/70
- mazaki
- komputery z dostępem do Internetu

3.2 Ogólne wskazówki metodyczne

3.2.1 Plastyka

W trakcie godzinnych zajęć plastycznych uczniowie wyjaśniają, na czym polega rodzaj twórczości zwany *land artem* i przy użyciu przeglądarki internetowej wyszukują przykładów takich akcji. Dzielią się na trzy zespoły i przygotowują oryginalne projekty *land artu*: ingerencja artystyczna, wizja artystyczna, protest artysty. Dla grup należy przygotować mazaki i brystol 100/70.

3.2.2 Zajęcia artystyczne

Na dwóch jednostkach lekcyjnych uczniowie wyszywają podstawowe ściegi na kanwie. Kolejne trzy jednostki lekcyjne to przygotowanie sweterków dla drzew. Zanim uczniowie przystąpią do pracy, należy zgromadzić odpowiednią ilość niezbędnych materiałów. W tym celu można na przykład zaprojektować plakat z informacją o zbiorce swetrów.

Moduł można rozbudować o dodatkowe zajęcia – tworzenie włóczkowych pajęczyn.

Na zajęciach fotograficznych uczniowie zgromadzą wiedzę dotyczącą fotografii krajobrazu i sfotografują własne dzieła *land artu* oraz zamieszczą zdjęcia na blogu.

4 MODUŁ IV. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM

Picasso, Velazquez a ... może martwa natura? Z takimi „problemami” zмага się uczeń w tym module. Historia sztuki, sylwetki artystów, tematy dzieł, nazwy epok, by nie odstraszały uczniów, muszą być odpowiednio zaprezentowane. Jak można to osiągnąć? Wystarczy pozwolić uczniowi stworzyć z sali lekcyjnej wirtualną salę muzealną. Na plastyce uczeń stawia pierwsze kroki - poznaje najważniejsze muzea świata, ich zbiory i ułożone chronologicznie nazwy epok. Na zajęciach artystycznych zaczyna się proces kreacji: wybór odpowiednich dzieł i ...tworzenie nazwy sali. Trwa on też na informatyce, gdzie przy pomocy komputera wzniesione zostają najpierw ściany muzeum, a zaraz potem wypełnione dziełami sztuki. Amatorzy fotografii dowiedzą się, jak stworzyć fotografię we wnętrzu.

4.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- statyw
- blenda
- komputery uczniowskie z zainstalowanym oprogramowaniem, umożliwiającym tworzenie trójwymiarowych modeli, np. SketchUp
- sprzęt do filmowania
- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna

4.2 Ogólne wskazówki metodyczne

4.2.1 Plastyka

Na kolejnych lekcjach zespoły uczniowskie przedstawiają prezentacje multimedialne na temat muzeów i ich zbiorów. By nie stracić żadnej jednostki lekcyjnej, warto na wcześniejszej plastyce podzielić uczniów na zespoły i przydzielić grupom muzea wymienione w Skrypcie.

Sugerowana kolejność pracy na plastyce:

1. omówienie muzeów
2. chronologia epok

4.2.2 Zajęcia artystyczne

Na zajęciach artystycznych uczniowie przygotowują się do stworzenia sali muzealnej. Zanim jednak wybiorą dzieła do Swoich muzeów, warto im uświadomić, w jaki sposób są one gromadzone w muzeach i galeriach: tematycznie, epokami, itp. Dlatego samodzielnie wykonują ćwiczenie 1. i na jego podstawie wnioskuje. Kolejnym etapem pracy jest nadanie nazwy sali muzealnej i adekwatny do niej wybór dzieł. Samodzielnie nagrywają pliki na płytę i rozpoczynają ciąg dalszy pracy już na informatyce. Przygotowanie plików mogą wykonać w domu.

Podczas lekcji z fotografii w tym module uczniowie poznają tajniki wiedzy związanej z fotografowaniem we wnętrzach pałaców, kościołów, muzeów. Dowiadują się, jak ważną rolę spełnia światło zastane i jak go wykorzystać w fotografii wnętrz. Na podstawie zdobytej na lekcji wiedzy wykonują zdjęcie we wnętrzu bez lampy błyskowej, wykorzystując światło zastane. Pracę zamieszczają na blogu.

4.2.3 Informatyka

Na pierwszą lekcję uczniowie muszą przynieść pliki (zdjęcia) z reprodukcjami dzieł malarskich. Do wykonania Wirtualnego Muzeum zaproponowaliśmy użycie programu SketchUp, w którym w prosty sposób można utworzyć model 3D pomieszczenia.

Uczniowie modelują trójwymiarowo muzeum sztuki. Poznają podstawowe narzędzia, za pomocą których wykonują model 3D sali. Model ten wzbogacają elementami 2D takimi jak: obrazy - reprodukcje wybranych dzieł oraz tekst (nazwa sali, tabliczki pod obrazami). Następnie tworzą sceny i budują animację, którą zapisują w postaci filmu.

Lekcje dotyczące Wirtualnego Muzeum można rozszerzyć (np. na dodatkowych zajęciach), tworząc model muzeum złożony z sal przygotowanych przez wszystkich uczniów. Poszczególne modele można wyeksportować i zaimportować do jednego projektu. Muzeum złożone z sal można połączyć korytarzem, a nawet pokryć dachem. Spacerowanie po takim muzeum, złożonym z różnych sal wystawowych, będzie ciekawsze i bardziej realistyczne. Do utworzonej animacji uczniowie mogliby (w domu lub na dodatkowych lekcjach) podłożyć muzykę, a nawet nagrać narrację, oprowadzając w ten sposób widza po muzeum.

Przy okazji realizacji tego modułu warto też pokazać uczniom, w jaki sposób muzea mogą prezentować się w Internecie. Ciekawą stroną internetową posiada Muzeum Zamkowe w Pszczynie (www.zamek-pszczyna.pl). Klikając zakładkę *Wirtualne zwiedzanie* udajemy się na spacer po muzeum. Jeśli dysponujemy dodatkowymi godzinami lekcyjnymi warto w podobny sposób zarejestrować wystawę prac uczniów. Uczniom przekazujemy dokładne wskazówki, zasady tworzenia zdjęć z wystawy, które przy wykorzystaniu usługi PhotoSynth stworzą przestrzeń 3D.

5 MODUŁ V. WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW – FILM NIEMY

Świat zarzuca nas obrazami filmowymi, ale dopiero poznanie historii filmu pokazuje jak trudna, ale równocześnie pełna pasji, była ta droga.

Plastyka skupia się właśnie na tym - wynalazku braci Lumière, rozwoju kina światowego i polskiego. Tu uczniowie rozumieją, że film podobnie jak malarstwo, też ma mistrza i ucznia (reżysera i aktora) i tak jak tematy dzieł w plastyce istnieją gatunki filmowe, a plan filmowy to nic innego jak sposób obrazowania. Zajęcia artystyczne dają uczniowi możliwość stworzenia własnego filmu niemego, a fotograficy „zamrozą ruch” w fotografii.

Na lekcji informatyki uczniowie poznają programy umożliwiające montaż filmów. W ramach realizacji zadań tego modułu pracują w grupach. Do montażu filmu niemego wykorzystują materiały przygotowane na zajęciach artystycznych. Dodają tytuły, napisy, animacje i podkład dźwiękowy.

Proponujemy rozszerzenie modułu o realizację filmu animowanego. Ciekawym doświadczeniem będzie również stworzenie filmu dokumentalnego (np. dokumentowanie realizacji projektu Art-Info).

5.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- sprzęt do filmowania
- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu, zainstalowanym oprogramowaniem umożliwiającym montaż filmów wideo np. Windows Movie Maker
- prezentacja multimedialna *Podstawy montażu wideo*
- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna

5.2 Ogólne wskazówki metodyczne

Do realizacji tego modułu przygotowano w całości scenariusze z:

- plastyki
- zajęć artystycznych
- zajęć artystycznych - fotografii
- informatyki

Moduł można zakończyć projekcją filmu *Artysta* w reżyserii Michela Hazanaviciusa, 2011.

6 MODUŁ VI: OP-ART WE WNĘTRZACH

Styl Ludwika XIV czy może Biedermeier? Czy sztuka użytkowa też podąża za modą i stary mebel należy wyrzucić...? O tym przekonają się uczniowie na zajęciach artystycznych. Plastyka zwróci uwagę na twórczość opartową Victora Vasarely i dzisiejsze wytwory op-artu widoczne w modzie, wzornictwie przemysłowym. A fotografia? Ukaże urok zdjęć czarno-białych.

Podczas zajęć informatyki uczniowie nadal będą posługiwać się programem do edycji grafiki i odkryją nowe możliwości edytora graficznego GIMP. Poznają różne rodzaje selekcji i wykorzystają tę umiejętność do rysowania figur geometrycznych. Dowiedzą się, w jaki sposób kopiować całe obrazy lub ich fragmenty. W ramach realizacji tego modułu utworzą rytmicznie powtarzający się motyw, który wykorzystają do ozdabiania przedmiotów codziennego użytku.

Proponujemy rozszerzenie modułu o sztukę użytkową (np. odnawianie sztuki użytkowej techniką decoupage) oraz tworzenie filmu będącego instruktażem do wykonania prac.

6.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- komputery uczniowskie (najlepiej z dobrą kartą graficzną) z zainstalowanym programem do tworzenia i edycji grafiki (np. GIMP), wskazany duży 21- calowy monitor
- drukarka
- tablica interaktywna lub projektor z ekranem
- materiały meblarskie - używane meble: krzesła, szafki; ramy od obrazów
- klej typu Wikol lub CR
- papier ścierny
- ściereczka
- lakier do drewna
- farba akrylowa (czarna lub biała)
- powielony wzór opartowy zaprojektowany przez ucznia

6.2 Ogólne wskazówki metodyczne

6.2.1 Plastyka

Uczniowie poznają terminy: *op-art*, sztuka współczesna, abstrakcja – geometryczna i niegeometryczna. Dzięki dostępowi do Internetu lub literatury przedmiotu wykonują ćwiczenie 1. w Skrypcie dla ucznia, a także zapoznają się z twórczością Victora Vasarely. Analizują *op-art* pod kątem mody, wzornictwa przemysłowego, sztuki użytkowej, a także fotografii. Przy użyciu przeglądarki internetowej wykonują ćwiczenie 2.

6.2.2 Zajęcia artystyczne

Korzystając z dowolnych źródeł uczniowie: wyjaśniają termin design, układają chronologię stylów designerskich i umieszczają je na osi czasu.

Na tej lekcji powinni być poinformowani o dalszej pracy, czyli tworzeniu przedmiotu opartowego. Na kolejne zajęcia przynoszą stary mebel lub przedmiot sztuki użytkowej. Poszczególne instrukcje oraz wykaz materiałów zamieszczone są w Skrypcie dla ucznia. Na zajęciach z fotografii uczniowie odkryją urok zdjęć czarno-białych. Posługując się przeglądarką internetową sprawdzą, którzy fotograficy ulegli jej urokowi. Obejrzą także fotografie Evy Rubinstein. Sfotografują wykonany przez siebie designerski przedmiot i zdjęcie zamieszczą na blogu.

Zajęcia artystyczne można rozbudować o technikę decoupage.

6.2.3 Informatyka

W Skrypcie dla ucznia podana jest krótka definicja grafiki rastrowej. Wskazane jest, aby nauczyciel powiedział nieco więcej na ten temat, jak również wspomniał o grafice wektorowej.

Na lekcję informatyki uczniowie przynoszą projekty wzorów opartowych wykonane na zajęciach artystycznych i sprawdzone wcześniej przez nauczyciela informatyki pod kątem możliwości wykonania wzoru za pomocą komputera z uwzględnieniem aktualnych umiejętności informatycznych.

W poradniku dla uczniów sugerujemy pracę w edytorze grafiki GIMP, chcąc w ten sposób zapoznać ich z tym programem, zanim wykorzystamy go w module IX do pracy na warstwach. Możemy dzięki temu wcześniej omówić niektóre możliwości programu i przede wszystkim przyzwyczaić uczniów do jego interfejsu graficznego, który jest najczęściej krytykowanym elementem programu GIMP.

7 MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU

Zanim na zajęciach artystycznych uczniowie zaprojektują, zbudują, okleją i ofugują siedziska ogrodowe, jednogodzinne zajęcia plastyczne przybliżą im twórczość Antonio Gaudiego. Zrozumieją także, czym różni się sztuka publiczna od pomnika. Dopełnieniem modułu są zajęcia fotograficzne, w trakcie których uczeń zмага się z fotografią architektoniczną i detalem architektonicznym.

Na lekcji informatyki uczniowie ponownie pracują z programem Sketchup. Tworzą trójwymiarowy model ławki lub siedziska. Wykorzystują materiały dostępne w programie. Zapisują odpowiednio wykonaną pracę i przygotowują ją do wydruku.

Propozycją rozszerzenia programu nauczania dla tego modułu jest stworzenie filmu instruktażowego, dotyczącego wykonania siedziska w stylu Gaudiego.

7.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- statyw
- aparat fotograficzny
- projektor, ekran
- komputer stacjonarny z dobrą kartą graficzną
- komputery uczniowskie z zainstalowanym oprogramowaniem, umożliwiającym tworzenie grafiki dwuwymiarowej lub trójwymiarowych modeli, np. SketchUp
- materiały budowlane (płytki ceramiczne, klej, bloczki betonu komórkowego, cegły, itp.)

7.2 Ogólne wskazówki metodyczne

7.2.1 Plastyka

Za pomocą przeglądarki internetowej lub literatury przedmiotu uczniowie gromadzą informacje niezbędne do wykonania ćwiczeń: 1., 2., 3. w Skrypcie dla ucznia.

7.2.2 Zajęcia artystyczne

Na budowę ławki lub siedziska w stylu Gaudiego przeznaczono 15 jednostek lekcyjnych. W związku z tym, iż jest to praca wieloetapowa, należy ją dokładnie zaplanować ze specjalistą budownictwa i ustalić terminy realizacji poszczególnych etapów budowy - fundament, budowa z bloczków betonowych, oklejanie płytkami, fugowanie. Zanim

uczniowie przystąpią do pracy powinni przygotować plakat informujący o zbiorce płytek ceramicznych w szkole. Warto odwiedzić także sklepy specjalizujące się w sprzedaży glazury i terakoty, gdyż dość często pozbywają się starych ekspozycji.

Nie jest konieczne wierne nawiązanie do stylu mozaikowych ławek Gaudiego. Uczniowie mogą zaproponować ich modernistyczną wersję oklejoną nie mozaikami, ale całymi płytkami i dekorami.

Na zajęciach artystycznych uczniowie poznają sposoby fotografowania architektury i detali architektonicznych. Nauczyciel może zaplanować wyjście z uczniami w plener. Jednym z ćwiczeń fotograficznych jest sfotografowanie w ciekawy sposób ławki Gaudiego, np. wprost, pod kątem, od dołu i zamieszczenie zdjęć na blogu. Nauczyciel przypomina uczniom o zastosowaniu statywu podczas fotografowania wybranych obiektów. Wszystkie zdjęcia są prezentowane przy pomocy projektora na komputerze i omawiane.

7.2.3 Informatyka

Uczniowie mają wykonać projekt siedziska. Projekt wykonają w programie SketchUp. Program jest już im znany i nie powinni mieć większych problemów przy pracy. Warto dodatkowo omówić sposób tworzenia zaokrągleń, łuków. Prace należy wydrukować, a wybrany najlepszy projekt może być skierowany do realizacji na zajęciach artystycznych.

8 MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA

Są takie dziedziny sztuki, które nadal budzą wiele emocji i choć pełne wartości artystycznych kojarzą się z wandalizmem. Tak, mowa tu o graffiti – plastyka przybliża uczniom pojęcia i idee charakterystyczne dla tej działalności. Czy graficyarze wywalczyli sobie pozycję w świecie sztuki publicznej, czy nadal traktowani są jak amatorzy? O tym, na zajęciach artystycznych, przekonają się uczniowie w trakcie spotkania z graficyarzem. Ponadto wykonają projekt własnego graffiti i przeniosą go na mur.

Moduł można rozszerzyć o stworzenie galerii zdjęć, dokumentującej miejskie graffiti, którą uczniowie umieszczą na blogu.

8.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- statyw
- projektor, ekran
- komputer stacjonarny z dobrą kartą graficzną
- sprzęt do filmowania
- materiały plastyczne (np. spray do graffiti, różne końcówki dysz)
- biały brystol 100/70
- pastele olejowe

8.2 Ogólne wskazówki metodyczne

8.2.1 Plastyka

Nauczyciel przygotowuje prezentację, zawierającą fotografie, reprodukcje graffiti. Następnie uczniowie wykonują przy użyciu przeglądarki internetowej ćwiczenie 1. zamieszczone w Skrypcie. Kolejnym etapem pracy na lekcji jest podział klasy na dwie grupy i opracowanie map myśli na tematy:

- grupa I: Graffiti - to forma sztuki łamiąca granice.
- grupa II: Graffiti - to przejaw wandalizmu, czyli granica sztuki.

Grupy zabierają głos i bronią swoich opinii.

8.2.2 Zajęcia artystyczne

Przewidywane jest spotkanie z graficiarzem, który wprowadzi uczniów w tajniki sztuki, udzieli rad przy projektowaniu graffiti i jego przenoszeniu na mur. Jeśli szkoła nie dysponuje ścianą czy murem, na których uczniowie mogliby stworzyć graffiti, dobrym i sprawdzonym rozwiązaniem jest wykorzystanie płyty kartonowo-gipsowej (którą należy jednak wcześniej zagruntować).

Jeśli nie będzie możliwe spotkanie z graficiarzem, wszelkie informacje o graffiti i jego wykonaniu dostępne są w Internecie.

9 MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL

Wszyscy chcą się czymś wyróżniać! Zielonymi spodniami, okularami „kujonkami”, a ona jest niepowtarzalna, zaskakująca, wykształciła własny język i ma wiele twarzy...REKLAMA!

Historia sztuki wskaże uczniom, że w tej nowej dziedzinie odnalazł sposób na spełnienie aktu twórczego sam Henri de Toulouse-Lautrec, a dziś jego plakaty stanowią wzór godny naśladowania. Lata 60. XX wieku to rozkwit Polskiej Szkoły Plakatu. Zajęcia artystyczne pozwolą uczniowi kreować reklamę: plakat, ulotkę, czy też zaproszenie na zbliżający się happening. Dopełnieniem modułu są warsztaty fotograficzne dotyczące fotomontażu.

Na zajęciach z informatyki uczniowie poznają zasady pracy i możliwości programu graficznego GIMP, który można wykorzystać do tworzenia: ulotek, broszur, biletów czy plakatów reklamowych. Uczniowie poznają zasady pracy na warstwach, będą dodawać i przekształcać zdjęcia oraz tekst. Nauczą się dopasowywać wymiary zdjęcia do projektu poprzez skalowanie i kadrowanie obrazu. Poznają narzędzia do przekształcania warstw i zaznaczeń, oraz kilka przydatnych filtrów.

Moduł ten warto wzbogacić wycieczką tematyczną do Muzeum Plakatu w Wilanowie. Warto również zorganizować wyjście do studia reklamy, gdzie można obserwować pracę profesjonalistów.

9.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- statyw
- projektor, ekran
- komputery uczniowskie z zainstalowanym programem do tworzenia i edycji grafiki umożliwiającym pracę na warstwach, np. GIMP

9.2 Ogólne wskazówki metodyczne

9.2.1 *Plastyka*

Korzystając z literatury przedmiotu lub wyszukiwarki internetowej, uczniowie wyszukają informacje dotyczące życia i twórczości Henri de Toulouse-Lautreca i stworzą mapę myśli. Na kolejnej lekcji plastyki poznają historię Polskiej Szkoły Plakatu. Za pośrednictwem Internetu odwiedzają stronę Muzeum Plakatu w Wilanowie.

W ramach modułu można:

- zorganizować wyjście do Muzeum Plakatu w Wilanowie
- obejrzeć *Polnische Plakatkunst*, serię filmów dokumentalnych poświęconych Polskiej Szkole Plakatu

9.2.2 Zajęcia artystyczne

Na pierwszej lekcji zajęć artystycznych uczniowie, przy użyciu przeglądarki internetowej, samodzielnie gromadzą wiedzę na temat funkcji kolorów w reklamie. Na kolejnej poznają język reklamy, ulotki, zaproszenia, plakatu. Nauczyciel może wzbogacić lekcje o projekcję reklam i wspólną ich analizę. Uczniowie wyszukują hasła reklamowe i tworzą własne. Moduł jest tak skonstruowany, by jego produkty: ulotki, zaproszenia i plakaty wykorzystać przy organizacji zbliżającego się happeningu.

Na zajęciach fotograficznych uczniowie poszukują informacji na temat fotografii w reklamie i wykonują samodzielnie pracę fotograficzną - reklamę wybranego kosmetyku, którą zamieszczają na blogu. Kolejnym krokiem w fotografii jest zagadnienie fotomontażu tak od strony technicznej, jak i moralnej. Nauczyciel uwrażliwia uczniów, aby we właściwy i etyczny sposób stworzyli własny fotomontaż.

Ciekawym pomysłem może okazać się wycieczka do agencji reklamowej lub drukarni. Być może, że w trakcie spotkania profesjonaliści ujawnią kulisy swojej pracy...

9.2.3 Informatyka

Na lekcje informatyki uczniowie przynoszą projekty reklamy – plakatu, zaproszenia lub ulotki przygotowane na zajęciach artystycznych oraz zdjęcia wykonane podczas dokumentowania pracy na zajęciach.

10 MODUŁ X. WIELKI FINAL, CZYLI HAPPENING: WYCHODZIMY ZE SWOIMI UMIEJĘTNOŚCIAMI DO INNYCH

Ten finałowy moduł to podsumowanie całorocznej pracy. Zanim jednak uczniowie wyjdą ze swoimi umiejętnościami do innych, na plastyce poznają ideę światowego i polskiego happeningu oraz twórczość happeningową Tadeusza Kantora. Przygotują wystawę fotograficzną i poznają tajniki pracy fotoreportera. Pięciodzinny happening w ramach zajęć artystycznych uświadomi im, że przechodzień jest kreatorem sztuki, ale tylko wtedy, gdy odpowiednie działania wyzwolą w nim akt twórczy.

10.1 Materiały i środki techniczne

Materiały i środki techniczne niezbędne do zrealizowania zadań modułu:

- cyfrowy aparat fotograficzny
- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu
- sprzęt do filmowania
- projektor, ekran projekcyjny lub tablica interaktywna
- prace wykonane podczas realizacji projektu: zdjęcia, plakaty, ulotki, zaproszenia, filmy

10.2 Ogólne wskazówki metodyczne

10.2.1 Plastyka

Na jednogodzinnych zajęciach uczniowie wykorzystują przeglądarkę internetową, by wykonać ćwiczenia zamieszczone w Skrypcie. Wzbogacają swoją wiedzę z zakresu sztuki o historię światowego i polskiego happeningu w tym twórczość Tadeusza Kantora.

10.2.2 Zajęcia artystyczne

Fotografia wprowadza uczniów w tajniki fotoreportażu, przygotowując ich tym samym do roli fotoreportera na zbliżającym się happeningu. Lekcją o fotoreportażu można zaskoczyć uczniów realizując ją w formie spotkania z fotoreporterem z gazety lub przeprowadzając ją w samej redakcji gazety.

Na pięciogodzinny happening uczniowie pod kierunkiem nauczyciela przygotowują materiały i decydują, jakie działania twórcze będzie on obejmował. W trakcie wielkiego finału Art-Info uczniowie pokażą swoje prace fotograficzne. Ich prezentacja może polegać na zestawieniu wybranych pierwszych prac fotograficznych oraz najlepszych prac wykonanych po całym roku nauki fotografii (taki sposób pozwoli pokazać nabyte

umiejętności uczniów). Przygotowaniem strony technicznej wystawy uczniowie zajmują się samodzielnie. Należy jednak pamiętać o tym, że prezentacja prac podczas happeningu powinna mieć charakter dostosowany do indywidualnych potrzeb i możliwości grupy, realizującej Art-Info.

11 PROPONOWANY ROZKŁAD TEMATÓW

Poniżej przedstawiamy propozycję rozkładu modułów oraz tematów:

Tabela 1 Propozycja rozkładu tematów

PRZEDMIOT	Fotografia	Liczba godzin	TEMAT LEKCJI
MODUŁ I: FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW			
informatyka		1	1. Blogujemy – planowanie i dokumentowanie pracy
plastyka		2	2. Barwa, kompozycja, światłocien, głębia – podstawowe pojęcia plastyczne
		1	3. Fotografia – obraz artystycznej rzeczywistości
zajęcia artystyczne	F	1	4. Fotografia na osi czasu
		4	5. Budowa urządzenia <i>camera obscura</i> 6. Niezbędnik fotografa
MODUŁ II: PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA			
informatyka		1	1. Nie(chciane) efekty – cyfrowa obróbka i retusz zdjęcia
plastyka		2	2. Rodzaje tematów w malarstwie
zajęcia artystyczne	F	1	3. Portfolio – a cóż to takiego?
		3	4. Kulisy wystawy fotograficznej
MODUŁ III: LAND ART – SWETERKI DLA DRZEW			
plastyka		1	1. Land art – ingerencja? wizja? protest artysty?, a wyzwania ekologiczne
zajęcia artystyczne	F	2	2. Podstawowe ścięgi ręczne
		3	3. Sweterki dla drzew
		1	4. Piękno krajobrazu

PRZEDMIOT	Fotografia	Liczba godzin	TEMAT LEKCJI
MODUŁ IV: SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM			
plastyka		4	1. Od Luwru po ... – przegląd muzeów świata i ich zbiorów
zajęcia artystyczne	F	1 3 1	2. Metody dobierania eksponatów do sal wystawowych 3. Gromadzenie zbiorów do wirtualnego muzeum 4. Wnętrze w obiektywie
informatyka		1 1	5. Modelowanie 3D 6. Wirtualny spacer. Animacja modelu 3D
MODUŁ V: WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW – FILM NIEMY			
plastyka		1 1 1 1 1	1. Wynalazek braci Lumière 2. Rozwój kina światowego i polskiego 3. Rola mistrza i ucznia w kinie 4. Gatunki filmowe 5. Rodzaje planów filmowych
zajęcia artystyczne	F	3 2	6. Wskazówki dla filmowca 7. Ruchomy obiekt
informatyka		1 1	8. Montaż filmu niemego – import i edycja klipów 9. Montaż filmu niemego – dodawanie dźwięków, efektów i przejść wideo
MODUŁ VI: OP-ART WE WNĘTRZACH			
plastyka		1	1. W stronę op-artu ...
zajęcia artystyczne	F	1 2 1	2. Design 3. Drugie życie sztuki użytkowej – tak powstaje mój opartowy przedmiot 4. Urok fotografii czarno-białej
informatyka		1	5. Tworzenie wzorów opartowych w edytorze grafiki GIMP
MODUŁ VII: OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU			
plastyka		1	1. Antonio Gaudi a sztuka publiczna

PRZEDMIOT	Fotografia	Liczba godzin	TEMAT LEKCJI
informatyka		1	2. Projekt komputerowy - model 3D siedziska
zajęcia artystyczne	F	15 1	3. Tak powstaje ławka Gaudiego 4. Fotografowanie różnych obiektów – architektura i detal architektoniczny
MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA			
plastyka		1	1. Graffiti – kiedy sztuka igra z prawem?
zajęcia artystyczne		1 1 3	2. Graficiarz – profesjonalista? 3. Projekt graffiti 4. Graffiti na murze
MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL			
plastyka		1 1	1. Henri de Toulouse – Lautrec i rozkwit plakatu 2. Polska Szkoła Plakatu
zajęcia artystyczne		1 1	3. Reklama i ulotka nośnik wartości artystycznych? 4. „...aby język giętki powiedział wszystko, co pomyśli głowa” – język reklamy, ulotki, zaproszenia, plakatu
		2	5. Projekt plakatu
informatyka		2	6. Praca na warstwach z grafiką i tekstem
zajęcia artystyczne	F F	1 2 1 1	7. Wzbudzić zainteresowanie – fotografia w reklamie 8. Cyfrowy fotomontaż 9. Projekt ulotki 10. Projekt zaproszenia
MODUŁ X. WIELKI FINAL, CZYLI PLENEROWY HAPPENING: WYCHODZIMY ZE SWOIMI UMIEJĘTNOŚCIAMI DO INNYCH			
plastyka		1	1. Idea światowego i polskiego happeningu
zajęcia artystyczne	F	1 5	2. W roli fotoreportera 3. Przechodzień kreatorem sztuki - happening

12 PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE LEKCJI

Poniżej prezentujemy scenariusze lekcji przygotowane do *Modułu IV: Wyrzucić siebie bez słów – film niemy*

12.1 Przedmiot Plastyka

TEMAT: WYNALAZEK BRACI LUMIÈRE

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- wprowadzenie do historii filmu - bracia Lumière i ich wynalazek
- pierwsze kilkunastosekundowe filmy braci Lumière
- definicja filmu
- pojęcie: efekt specjalny
- pojęcie: film jako sztuka

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zna początek historii filmu, wie jakiego przełomu w historii kinematografii dokonali bracia Lumière
- poda tytuły pierwszych kilkunastosekundowych filmów braci Lumière
- zdefiniuje pojęcia: film, efekt specjalny
- zabierze głos w dyskusji na temat filmu jako sztuki
- umiejętnie pracuje w grupie
- zgromadzi materiały niezbędne do prezentacji na wyznaczony temat

Metody:

- podająca, burza mózgów, analiza, dyskusja, prezentacja multimedialna, projekcja filmów

Materiały:

- filmy braci Lumière: *Polewacz polany*, *Wyjście robotników z fabryki*, *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat*

Forma pracy: grupowa

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne, przygotowanie warsztatu pracy. Uświadomienie celów lekcji.
- II. Wprowadzenie do tematu lekcji:
 - burza mózgów, wspólne definiowanie pojęcia film.
- III. Prezentacja multimedialna połączona z projekcją filmów braci Lumière.
- IV. Wspólna analiza filmów:
 - postawienie pytania: Czym jest efekt specjalny w filmach braci Lumière?
 - dyskusja na temat - pojęcie filmu jako sztuki.
- V. Podział klasy na grupy w związku z realizacją tematów:
 - Rozwój kina światowego i polskiego.
 - Rola mistrza i ucznia w dziele filmowym.
 - Gatunki filmowe.
- VI. Omówienie przez nauczyciela zakresu poszczególnych tematów i sposobu ich zaprezentowania. Ustalenie harmonogramu prezentacji grup:
 - grupy przygotowują prezentacje multimedialne na tematy omawiane na kolejnych lekcjach plastyki i wzbogacają je o ćwiczenia dla reszty klasy;
 - każda grupa dysponuje całą jednostką lekcyjną, by zrealizować swój temat.
- VII. Podsumowanie lekcji.
- VIII. Czynności porządkowe.

TEMAT 2: ROZWÓJ KINA ŚWIATOWEGO I POLSKIEGO

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- historia kina światowego i polskiego - od niemego po dźwiękowy, od czarno-białego po kolorowy, film animowany, film 3D

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zna historię kina światowego i polskiego - od niemego po dźwiękowy, od czarno-białego po kolorowy, film animowany, film 3D
- zaprezentuje pokaz multimedialny jako wynik samodzielnej i kreatywnej pracy grupy, którą współtworzy
- sporządzi, w trakcie pokazu multimedialnego, samodzielną notatkę w formie graficznej zawierającą istotne informacje
- przygotuje zestaw ćwiczeń związanych z tematem lekcji

Metody:

- pokaz multimedialny, ćwiczenia praktyczne

Materiały:

- Skrypt dla ucznia temat: *Rozwój kina światowego i polskiego*

Forma pracy:

- grupowa, opracowanie i wykonanie pomocy dydaktycznych

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne, przygotowanie warsztatu pracy. Uświadomienie celów lekcji.
- II. Wprowadzenie do tematu:
 - pracujemy zgodnie z harmonogramem ustalonym na poprzedniej lekcji. Dzisiejszy temat lekcji opracowała grupa I.
- III. Przebieg zajęć - lekcję prowadzi grupa I – realizuje temat: *Rozwój kina światowego i polskiego*.
 - * W związku z tym, iż wskazana była samodzielność w opracowaniu tematu i wykazanie się pomysłowością przez grupę, nauczyciel nie decyduje o jej przebiegu. Ważne jest jednak, by znalazły się w niej następujące elementy:
 - pokaz multimedialny przygotowany przez grupę zawierający takie treści jak: historia kina światowego i polskiego – od kina niemego po dźwiękowy, od czarno – białego po barwny, film animowany, film 3D;
 - sporządzanie notatek w trakcie pokazu (Skrypt dla ucznia, temat: *Rozwój kina światowego i polskiego*);
 - ćwiczenia i zadania praktyczne przygotowane przez grupę I.
- IV. Podsumowanie lekcji i ocena pracy grupy.
- V. Czynności porządkowe.

TEMAT : ROLA MISTRZA I UCZNIA W DZIELE FILMOWYM.

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- pojęcie *mistrza i ucznia* w kontekście sztuki, literatury i filmu
- wybitni polscy i zagraniczni reżyserzy, aktorzy i ich dzieła filmowe

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zaprezentuje pokaz multimedialny jako wynik samodzielnej i kreatywnej pracy grupy, którą współtworzy
- zdefiniuje pojęcie *mistrz i uczeń*, wskaże jego przykłady w literaturze, sztuce i filmie
- sporządzi, w trakcie pokazu multimedialnego, samodzielną notatkę w formie graficznej, zawierającą istotne informacje
- przygotowuje zestaw ćwiczeń związanych z tematem lekcji

Metody:

- pokaz multimedialny, ćwiczenia praktyczne

Materiały:

- Skrypt dla ucznia temat: *Rola mistrza i ucznia w dziele filmowym*

Forma pracy:

- grupowa, opracowanie i wykonanie pomocy dydaktycznych

Przebieg zajęć:

I. Czynności organizacyjne, przygotowanie warsztatu pracy. Uświadomienie celów lekcji.

II. Wprowadzenie do tematu:

- pracujemy zgodnie z harmonogramem ustalonym na pierwszej lekcji. Dzisiejszy temat lekcji opracowała grupa II.

III. Przebieg zajęć - lekcję prowadzi grupa II –realizuje temat: *Rola mistrza i ucznia w dziele filmowym*:

* W związku z tym, iż wskazana była samodzielność w opracowaniu tematu i wykazanie się pomysłowością przez grupę, nauczyciel nie decyduje o jej przebiegu. Ważne jest jednak, by znalazły się w niej następujące elementy:

- pokaz multimedialny przygotowany przez grupę zawierający takie treści jak: zdefiniowanie pojęć mistrz i uczeń, odniesienie się do sztuki i literatury – podanie przykładów. Odniesienie się do tematu w kontekście filmu – podanie nazwisk reżyserów i aktorów oraz tytuły ich wspólnych dzieł filmowych;
- sporządzanie notatek w trakcie pokazu (Skrypt ucznia, temat: *Rola mistrza i ucznia w dziele filmowym*);
- ćwiczenia i zadania praktyczne przygotowane przez grupę II.

IV. Podsumowanie lekcji i ocena pracy grupy.

V. Czynności porządkowe.

TEMAT: GATUNKI FILMOWE

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- definicja gatunku filmowego
- gatunki filmowe: film dokumentalny, fabularny (dramat, komedia, western, musical, horror, science –fiction), animowany

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zaprezentuje pokaz multimedialny jako wynik samodzielnej i kreatywnej pracy grupy, którą współtworzy
- zdefiniuje pojęcie gatunek filmowy
- sporządzi, w trakcie pokazu multimedialnego, samodzielną notatkę w formie graficznej zawierającą istotne informacje
- przygotuje zestaw ćwiczeń związanych z tematem lekcji

Metody:

- pokaz multimedialny, ćwiczenia praktyczne

Materiały:

- Skrypt dla ucznia temat: *Gatunki filmowe*

Forma pracy:

- grupowa, opracowanie i wykonanie pomocy dydaktycznych

Przebieg zajęć:

I. Czynności organizacyjne, przygotowanie warsztatu pracy. Uświadomienie celów lekcji.

II. Wprowadzenie do tematu:

- pracujemy zgodnie z harmonogramem ustalonym na pierwszej lekcji. Dzisiejszy temat lekcji opracowała grupa III.

III. Przebieg zajęć - lekcję prowadzi grupa II, realizuje temat: *Gatunki filmowe*.

* W związku z tym, iż wskazana była samodzielność w opracowaniu tematu i wykazanie się pomysłowością przez grupę, nauczyciel nie decyduje o jej przebiegu. Ważne jest jednak, by znalazły się w niej następujące elementy:

- pokaz multimedialny przygotowany przez grupę zawierający takie treści jak: zdefiniowanie pojęcia gatunek filmowy; podanie gatunków filmowych: film dokumentalny, fabularny (dramat, komedia, western, musical, horror, science –fiction), animowany;
- sporządzanie notatek w trakcie pokazu (Skrypt dla ucznia, temat: *Gatunki filmowe*);
- ćwiczenia i zadania praktyczne przygotowane przez grupę II.

IV. Podsumowanie lekcji i ocena pracy grupy.

V. Czynności porządkowe.

TEMAT: RODZAJE PLANÓW FILMOWYCH

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- pojęcie kadru
- co stanowi miarę kadru
- rodzaje planów filmowych: dalekie (totalny, ogólny, pełny), średnie (amerykański, pasowy), bliskie (półzbliżenie, wielkie zbliżenie)

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zdefiniuje pojęcie kadru
- wyjaśni, co stanowi miarę kadru
- zaprezentuje pokaz multimedialny jako wynik samodzielnej i kreatywnej pracy grupy, którą współtworzy
- sporządzi, w trakcie pokazu multimedialnego, samodzielną notatkę w formie graficznej, zawierającą istotne informacje
- przygotowuje zestaw ćwiczeń związanych z tematem lekcji

Metody:

- pokaz multimedialny, ćwiczenia praktyczne

Materiały:

- Skrypt dla ucznia temat: *Rodzaje planów filmowych*

Forma pracy:

- grupowa, opracowanie i wykonanie pomocy dydaktycznych

Przebieg zajęć:

I. Czynności organizacyjne, przygotowanie warsztatu pracy. Uświadomienie celów lekcji.

II. Wprowadzenie do tematu:

- pracujemy zgodnie z harmonogramem ustalonym na pierwszej lekcji. Dzisiejszy temat lekcji opracowała grupa IV.

III. Przebieg zajęć - lekcję prowadzi grupa IV, realizuje temat: *Rodzaje planów filmowych*:

* W związku z tym, iż wskazana była samodzielność w opracowaniu tematu i wykazanie się pomysłowością przez grupę, nauczyciel nie decyduje o jej przebiegu. Ważne jest jednak, by znalazły się w niej następujące elementy:

- pokaz multimedialny przygotowany przez grupę zawierający takie treści jak: wyjaśnienie pojęcia kadr, wskazanie co stanowi miarę kadru, określenie rodzajów planów filmowych: dalekie (totalny, ogólny, pełny), średnie (amerykański, pasowy), bliskie (półzbliżenie, wielkie zbliżenie);
- sporządzanie notatek w trakcie pokazu (Skrypt dla ucznia, temat: *Rodzaje planów filmowych*);
- ćwiczenia i zadania praktyczne przygotowane przez grupę IV.

IV. Podsumowanie lekcji i ocena pracy grupy.

V. Czynności porządkowe.

12.2 Zajęcia artystyczne

TEMAT: SCENARIUSZ FILMU

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- pojecie: scenariusz filmowy
- skąd i u kogo rodzi się pomysł na film?
- instrukcja tworzenia scenariusza filmowego
- elementy scenariusza: opis wyglądu typowej strony scenariusza filmowego (nagłówek sceny, gdzie i kiedy rozgrywa się dana scena, wskazówki sceniczne – określenie dziejącej się akcji, opis miejsca i panujący nastrój, postać, kwestie - słowa wypowiedziane przez bohatera)
- pojęcie: ekipa filmowa(reżyser, scenograf, operator, aktorzy)
- tworzenie własnego scenariusza filmowego

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- zdefiniuje pojęcie scenariusz filmowy
- zabierze głos w dyskusji na temat: Skąd i u kogo rodzi się pomysł na film?
- aktywnie pracuje w grupie - korzystając z przeglądarki internetowej zgromadzi informacje dotyczące elementów scenariusza filmowego
- napisze instrukcję tworzenia scenariusza filmowego
- zdefiniuje pojęcie ekipa filmowa
- współtworzy ekipę filmową na potrzeby ćwiczeniowe
- wywiązuje się z powierzonych mu zadań
- pisze scenariusz filmu niemego

Metody:

- burza mózgów, pogadanka, poszukująca, ćwiczenia praktyczne

Materiały:

- komputer z dostępem do Internetu

Forma pracy:

- grupowa

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne. Uświadomienie celów lekcji.
Poinformowanie uczniów o tym, iż na trzech kolejnych jednostkach lekcyjnych wypracowują materiały do finalnego filmu niemego. Na każdej lekcji przygotowują materiał niezbędny do dalszej pracy.
- II. Wprowadzenie do tematu lekcji:
 - burza mózgów, wspólne definiowanie pojęcia scenariusz filmowy;
 - pogadanka na temat: Skąd i u kogo rodzi się pomysł na film?
- III. Praca w grupach:
 - tworzenie instrukcji powstania scenariusza filmowego;
 - skompletowanie ekipy filmowej w obrębie swoich grup, przydzielenie funkcji (reżyser, scenograf, operator, aktorzy);
 - redagowanie własnego scenariusza filmu niemego;
 - wyznaczenie zadań dla poszczególnych członków ekipy filmowej niezbędnych do realizacji kolejnej lekcji – nagrywania scen.
- IV. Analiza wykonania zadania i jego ocena.
- V. Organizacja następnej lekcji na temat: *Kręcenie scen* - materiały niezbędne dla grup:
 - gotowy scenariusz filmowy stworzony na tej lekcji;
 - poszczególni członkowie ekipy filmowej w ramach swoich funkcji samodzielnie przygotowują materiały niezbędne do realizacji ich filmu: urządzenie do nagrywania: aparat fotograficzny lub telefoniczny z funkcją nagrywania, strój aktora lub jego elementy, elementy scenografii.
- VI. Czynności porządkowe.

TEMAT : KRĘCENIE SCEN

Czas realizacji: 2 godziny lekcyjne

Treści:

- przy użyciu urządzenia do nagrywania: aparat fotograficzny lub telefoniczny z funkcją nagrywania kręcenie 10 scen 30 sekundowych z zastosowaniem wybranych rodzajów planów filmowych

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- wywiązuje się z zadań przydzielonych poszczególnym członkom ekipy, a niezbędnych do realizacji lekcji
- nagrywa sceny przy użyciu urządzenia do nagrywania: aparatu fotograficznego lub telefonicznego z funkcją nagrywania
- kontroluje ilość scen i czas ujęć
- w swojej pracy wykorzystuje wiedzę zdobytą na poprzednich lekcjach (wybiera rodzaje planów filmowych)
- wykonuje zadanie z karty pracy
- dokonujemy oceny jakościowej nagranych scen i wybiera najlepsze
- organizuje swój warsztat pracy na kolejną lekcję

Metody:

- ćwiczeń praktycznych

Materiały:

- urządzenia do nagrywania: aparat fotograficzny lub telefoniczny z funkcją nagrywania, karta pracy nr 3, drukarka, komputer

Forma pracy:

- grupowa

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne. Uświadomienie celów lekcji. Sprawdzenie przygotowania do zajęć w poszczególnych grupach.
 - scenariusz filmu niemego;
 - urządzenia do nagrywania: aparat fotograficzny lub telefoniczny z funkcją nagrywania;
 - wywiązanie się z zadań przydzielonych poszczególnym członkom ekipy, a niezbędnych do realizacji dzisiejszej lekcji;
 - przypomnienie o tym, iż na trzech kolejnych jednostkach lekcyjnych wypracowują materiały do finalnego filmu niemego. Na każdej lekcji przygotowują materiał niezbędny do dalszej pracy.

- II. Praca w grupach:
 - nagranie 10 scen zgodnych ze swoim scenariuszem;
 - wykorzystanie ujęć różnych planów filmowych;
 - przegląd nagranych scen i wybór najlepszych.

- III. Analiza wykonania zadania i jego ocena.

- IV. Organizacja następnej lekcji na temat: *Dopisać niewypowiedziane* – materiały niezbędne dla grup:
 - płyta DVD z nagraniem scenami.

- V. Czynności porządkowe.

TEMAT: DOPISAĆ NIEWYPOWIEDZIANE

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- tworzenie wypowiedzi bohaterów adekwatnych do przedstawionych scen

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- tworzy wypowiedzi bohaterów adekwatne do przedstawionych scen
- dopisuje w dymkach informacji niezbędne do zamieszczenia z filmie niemym

Metody:

- poszukująca, ćwiczeń praktycznych

Materiały:

- płyta DVD z nagraniem scenami filmu niemego, drukarka, komputer

Forma pracy:

- grupowa

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne. Uświadomienie celów lekcji. Sprawdzenie przygotowania do zajęć w poszczególnych grupach:
 - płyta DVD z nagraniem scenami.
- II. Praca w grupach:
 - tworzenie wypowiedzi bohaterów zgodnych ze scenariuszem;
 - zamieszczanie niezbędnych dla filmu niemego informacji o tym, czego nie słychać: krzyk, szum, itp.
- III. Analiza wykonania zadania i jego ocena.
- IV. Organizacja montażu:
 - film niemy uczniowie montują na informatyce, zatem konieczne jest, by przygotowali na zajęcia płytę DVD z nagraniem scenami.
- V. Czynności porządkowe.

TEMAT: RUCHOMY OBIEKT

Czas realizacji: 45 minut

Treści:

- przypomnienie wiadomości o roli przysłony w aparacie
- analiza obrazów przedstawiających przedmiot w ruchu
- wykonanie aparatem cyfrowym zdjęć poklatkowych rysunkom, modelom
- zastosowanie zasady fotografii ruchu - dynamiki zdjęcia
- wzbogacenie wiedzy ucznia na temat techniki wykonania zdjęć poruszającym się obiektem

Cele operacyjne:

- wie, na czym polega robienie zdjęć poruszających się obiektów
- potrafi „zamrozić ruch” na fotografii
- wie jak zrobić fotografię rozmytego ruchu
- rozpoznaje, które zdjęcie jest zrobione techniką panningu

Metody:

- pogadanka, ćwiczenia praktyczne w wykonywaniu fotografii w ruchu (plener), pokaz na projektorze pracy własnej i dyskusja nad efektami pracy

Materiały:

- aparat fotograficzny, statyw, komputer, monitor, projektor i ekran

Forma pracy:

- indywidualna

Przebieg zajęć:

- I. Czynności organizacyjne, uświadomienie celów lekcji, przygotowanie warsztatu pracy:
 - sprawdzenie listy obecności;
 - przypomnienie wiadomości o roli przysłony w aparacie;
 - przedstawienie celów lekcji.
- II. Przedstawienie nowego tematu:
 - wspólne zdefiniowanie pojęć: panning, ISO, "zamrożenie ruchu";
 - omówienie zasad wykonania zdjęć poruszającym się obiektem.
- III. Ćwiczenia praktyczne:
 - robienie zdjęć w ruchu różnym modelom;
 - stosowanie panningu.
- IV. Pokaz efektów pracy:
 - prezentacje uczniów.
- V. Podsumowanie i ocena pracy:
 - zwrócenie uwagi na ciekawe rozwiązania;
 - wyróżnienie najlepszych zdjęć;
 - formułowanie wniosków.
- VI. Czynności porządkowe.

12.3 Informatyka

TEMAT: MONTAŻ FILMU NIEMEGO - IMPORT I EDYCJA KLIPÓW

Czas realizacji: 45 minut

Treści nauczania:

- importowanie wideo
- umieszczanie wybranych obrazów na ścieżce ujęć
- przycinanie, zmienianie układu oraz kopiowanie zaimportowanych klipów wideo

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- potrafi importować wideo i dźwięki z różnych urządzeń zewnętrznych – cyfrowej kamery wideo, telefonu komórkowego lub dysku zewnętrznego
- potrafi zalogować się do YouTube, przesłać film na serwer i dobrać ustawienia prywatności
- potrafi umieszczać wybrane klipy na ścieżce ujęć
- potrafi przycinać i zmieniać układ zaimportowanych obrazów
- potrafi dodawać tytuły, tekst między scenami i napisy końcowe

Metody nauczania:

- wykład z demonstracją wizualną
- praca ze Skryptem dla ucznia
- ćwiczenia praktyczne

Materiały wykorzystane na lekcji:

- przykładowy film, Skrypt z informacjami dla uczniów, nagrania z zajęć artystycznych, zawierające kilkusekundowe scenki, z których uczniowie będą montować film

Formy pracy:

- praca zbiorowa i indywidualna

Środki dydaktyczne:

- tablica interaktywna lub komputer z projektorem multimedialnym

- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu, ewentualnie z wybranym programem do montażu wideo
- prezentacja multimedialna *Podstawy montażu wideo*
- przykład zmontowanego filmu
- Skrypt dla ucznia z informacjami pomocniczymi

Przebieg lekcji:

- I. Część organizacyjna:
sprawdzenie obecności, sprawdzenie przygotowania uczniów do zajęć, podanie tematu bieżącej lekcji, uświadomienie celów lekcji.
- II. Przedstawienie nowego materiału:
zasad publikowania, edytowania i łączenia klipów wideo, dodawanie tekstu.
- III. Ćwiczenia praktyczne na podstawie instrukcji zamieszczonej w Skrypcie dla ucznia:
 - import materiału wideo, a w przypadku pracy z edytorem YouTube - wybór ustawień prywatności;
 - łączenie kilku klipów w jeden film;
 - przycinanie i poprawianie filmu;
 - dodawanie tekstu: napisów początkowego i końcowego oraz między wybranymi scenkami;
 - zapisanie projektu filmowego.
- IV. Podsumowanie zajęć.
- V. Czynności porządkowe.

TEMAT: MONTAŻ FILMU NIEMEGO - DODAWANIE DŹWIĘKU, EFEKTÓW I PRZEJŚĆ WIDEO

Czas realizacji: 45 minut

Treści nauczania

- dodawanie przejść i efektów wideo
- importowanie dźwięków
- umieszczanie wybranych utworów audio na ścieżce ujęć
- przycinanie, zmienianie układu oraz kopiowanie zaimportowanych klipów audio

Cele operacyjne (przewidywane osiągnięcia ucznia):

- potrafi uatrakcyjnić film za pomocą efektów wideo i przejść
- potrafi importować dźwięki z różnych urządzeń zewnętrznych
- potrafi umieszczać wybrane utwory audio na ścieżce ujęć
- potrafi przyciąć muzykę na początku lub na końcu
- potrafi dostosować głośność odtwarzania ścieżki dźwiękowej w klipie

Metody nauczania:

- wykład z demonstracją wizualną
- praca ze Skryptem dla ucznia
- ćwiczenia praktyczne

Materiały wykorzystane na lekcji:

- film zmontowany na poprzedniej lekcji, Skrypt z informacjami dla uczniów

Formy pracy:

- praca zbiorowa i indywidualna

Środki dydaktyczne:

- tablica interaktywna lub komputer z projektorem multimedialnym
- komputery uczniowskie z dostępem do Internetu,
- prezentacja multimedialna *Podstawy montażu wideo*
- przykład zmontowanego filmu z podkładem dźwiękowym
- Skrypt dla ucznia z informacjami pomocniczymi

Przebieg lekcji:

- I. Część organizacyjna: sprawdzenie obecności, sprawdzenie przygotowania uczniów do zajęć, podanie tematu bieżącej lekcji, uświadomienie celów lekcji.
- II. Przedstawienie nowego materiału:
 - ustawianie efektów wideo i przejść, zasad wykorzystywania plików muzycznych, importowanie i dodawanie muzyki, wzmacnianie i przyciszanie muzyki, zmiana punktu początkowego i końcowego muzyki.
- III. Ćwiczenia praktyczne na podstawie instrukcji zamieszczonej w Skrypcie dla ucznia:
 - przegląd i dodawanie efektów przejść i wideo;
 - import materiału audio z poszanowaniem prawa autorskiego;
 - umieszczenie podkładu dźwiękowego na ścieżce Audio/Muzyka na osi czasu;
 - dostosowanie czasu trwania podkładu dźwiękowego do obrazu wideo;
 - zapisanie projektu i gotowego filmu.
- IV. Podsumowanie zajęć i ocena prac.
- V. Czynności porządkowe.

13 TEST WIEDZY

Poniżej proponujemy test ewaluacyjny, który można przeprowadzić wśród uczniów po zrealizowaniu projektu Art-Info. Dla ułatwienia pytania zostały przyporządkowane do poszczególnych przedmiotów.

13.1 Plastyka

1. Weduta to:
 - a) pejzaż miejski
 - b) obraz przedstawiającą tematykę wojenną
 - c) nie wiem
2. Czy bracia Lumière byli twórcami pierwszych filmów?
 - a) tak
 - b) nie
 - c) nie wiem
3. Który z malarzy zdobył sławę tworząc plakaty?
 - a) Edgar Degas
 - b) Henri de Toulouse – Lautrec
 - c) Vincent van Gogh
4. Muzeum Plakatu mieści się w:
 - a) Toruniu
 - b) Wilanowie
 - c) Krakowie
5. Czy Antonio Gaudi rozpoczął i zakończył budowę Sagrada Familia?
 - a) tak
 - b) nie
 - c) nie wiem
6. Co to jest op-art?
 - a) technika malowania
 - b) malarstwo wzrokowe
 - c) nie wiem

7. Tadeusz Kantor jest prekursorem happeningu w Polsce.
 - a) prawda
 - b) fałsz
 - c) nie wiem
8. Aktorem w pierwszych filmach był Charlie Chaplin.
 - a) prawda
 - b) fałsz
 - c) nie wiem
9. Palazzo Pitti i Uffizi znajdują się:
 - a) we Włoszech
 - b) we Florencji
 - c) w Barcelonie
 - d) nie wiem
10. Pierwsza wystawa impresjonistów odbyła się:
 - a) w atelier fotografa Nadara
 - b) w Luwrze
 - c) w paryskiej kawiarni
 - d) nie wiem

13.2 Zajęcia artystyczne

1. Portfolio to:
 - a) teczka z pracami, fotografiami, osiągnięciami danej osoby lub firmy
 - b) teczka do transportu prac rysunkowych
 - c) nie wiem
2. Czy Biedermeier to styl designerski?
 - a) tak
 - b) nie
 - c) nie wiem
3. Do podstawowych ściegów ręcznych zalicza się:
 - a) fastryga, za igłą,
 - b) fastryga, za igłą, obrzucany,
 - c) fastryga, za igłą, obrzucany, krzyżykowy
4. Który format zapisu zdjęć jest bezstratny?
 - a) TIF
 - b) RAW
 - c) JPG
 - d) nie wiem
5. Czym charakteryzuje się obiektyw szerokokątny?
 - a) długą ogniskową
 - b) szerokim kątem widzenia
 - c) rybim okiem
 - d) nie wiem
6. Co to jest reguła trójpodziału?
 - a) podział obrazu na matrycy na trzy części w pionie
 - b) podział obrazu na matrycy na trzy części w poziomie
 - c) podział obrazu na matrycy na trzy części w pionie i poziomie
 - d) nie wiem

7. Kiedy stosujemy wysoką czułość ISO?
 - a) w złych warunkach oświetleniowych
 - b) w dobrych warunkach oświetleniowych
 - c) w przypadku robienia zdjęć nad morzem w pełnym słońcu
 - d) nie wiem
8. Kiedy stosujemy niską czułość ISO?
 - a) obiekty dobrze oświetlone i martwą naturę
 - b) obiekty nocą
 - c) obiekty w ruchu
 - d) nie wiem
9. Jaką rolę w aparacie pełni autofocus?
 - a) automatycznie zmienia kolor zdjęcia
 - b) automatycznie robi zdjęcia w kolorze sepia
 - c) automatycznie nastawia ostrość w aparacie
 - d) nie wiem
10. Co to są kolory monochromatyczne?
 - a) barwy jednego koloru
 - b) barwy czarno - białe
 - c) barwy kolorowe
 - d) nie wiem
11. Jak najprościej w Gimpie dokonać korekty czerwonych oczu?
 - a) filtry/uwydatnianie/ usuwanie efektu czerwonych oczu
 - b) filtry/ usuwanie efektu czerwonych oczu
 - c) kolory/ usuwanie efektu czerwonych oczu
 - d) nie wiem
12. Jakiego obiektywu użyjesz, aby sfotografować wyraźnie ptaka siedzącego daleko na gałęzi?
 - a) dłuższej ogniskowej powyżej 300mm
 - b) ogniskowej do 50mm
 - c) szerokokątnego
 - d) nie wiem

13.3 Informatyka

1. Czy na blogu na platformie blogger.com możesz utworzyć elektroniczne portfolio?
 - a) tak
 - b) nie
 - c) nie wiem
2. Jaki format zdjęć stosuje się najczęściej do publikacji na stronach internetowych?
 - a) JPG
 - b) BMP
 - c) GIF
 - d) PNG
 - e) nie wiem
3. Czy na własnym blogu, stronie internetowej możesz publikować skopiowane z innych stron zdjęcia?
 - a) nie
 - b) tak
 - c) tylko jeśli zaznaczono, iż mam takie prawo
 - d) nie wiem
4. Czy na swoim blogu, założonym w serwisie blogger.com, możesz używać języka HTML?
 - a) nie
 - b) tak
 - c) nie wiem
5. Jakiego formatu obrazów nie możesz używać na blogger.com?
 - a) Gif
 - b) Png
 - c) Bmp
 - d) JPG
 - e) nie wiem
6. Z czego w programie SketchUp składa się animacja?
 - a) zdjęć
 - b) scen

- c) klatek filmu
 - d) nie wiem
7. Czy w programie SketchUp możesz używać zdjęć?
- a) tak
 - b) nie
 - c) nie wiem
8. Program SketchUp służy głównie do:
- a) obróbki i retuszu zdjęć
 - b) tworzenia modeli 3D
 - c) montażu filmów
 - d) nie wiem
9. W programie SketchUp (zaznacz wszystkie zdania prawdziwe):
- a) można zaprojektować meble
 - b) można stosować przezroczystość
 - c) można stosować
 - d) nie wiem
10. GIMP to program umożliwiający tworzenie i edycję:
- a) grafiki rastrowej
 - b) grafiki wektorowej
 - c) grafiki 3D
 - d) nie wiem
11. Zaletą pracy na warstwach (zakreśl wszystkie możliwe odpowiedzi) są:
- a) tworzenie obrazów przestrzennych
 - b) edytowanie oddzielnie każdego element obrazu
 - c) zmiana kolejności wyświetlanych elementów obrazu
 - d) nie wiem
12. Czy serwis YouTube umożliwia montaż i edycję wideo?
- a) tak
 - b) nie
 - c) tak, ale tylko odpłatnie
 - d) nie wiem

NOTATKI: