



**Temat:**

**Kultura rycerska poprzez nowe media - film animowany *Sintel* zrealizowany za pomocą programu Blender 3D.**

**Obszar nauczania:** scenariusz lekcji języka polskiego może być realizowany w gimnazjum (*Pieśń o Rolandzie*, Henryk Sienkiewicz *Krzyżacy*, *Potop*) i w szkole ponadgimnazjalnej (*O królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu*, Joseph Bédier *Dzieje Tristana i Izoldy*, Miguele de Cervantes y Saavedra *Przemysłny szlachcic Don Kichote z Manczy*) jako jeden z tematów w czasie omawiania lektury poruszającej temat kultury rycerskiej, rycerza lub jako lekcja powtórzeniowa.

**Czas:** 45 minut

**Cele:**

- poznanie darmowych programów dostępnych w internecie do tworzenia filmów animowanych,
- wykorzystanie filmu animowanego do omawiania zagadnień związanych z kulturą rycerską,
- doskonalenie umiejętności porównania różnych tekstów kultury (filmowy, literacki, dawny, współczesny) i odnajdywanie w nich cech wspólnych i różnych.

**Cele operacyjne – uczeń:**

- poznaje programy do tworzenia filmów animowanych,
- zna treść filmu *Sintel*,
- potrafi odczytać znaczenia symboliczne w filmie *Sintel*,
- potrafi wymienić cechy rycerza w tekstach kultury dawnej oraz przetworzenia wizerunku we współczesnej kulturze popularnej,
- umie stworzyć kolaż ze zdjęć lub interaktywny plakat, np. w programie Glogster (<http://edu.glogster.com/>).

**Formy i metody pracy:**

- ★ praca w grupie,
- ★ praca indywidualna,
- ★ prezentacja wybranych programów do tworzenia animacji,
- ★ praca z filmem,
- ★ dyskusja,
- ★ praca ze słownikiem,
- ★ wypełnianie tabeli.

**Materiały i środki dydaktyczne:**

- tablica multimedialna (może być komputer i rzutnik),
- strona internetowa zawierająca darmowe programy do tworzenia animacji
- <http://tech.wp.pl/kat,18752,name,Edycja-i-tworzenie-grafiki-animacji,windows,1,programy.html>
- strona internetowa z prezentacją programu Blender 3D  
<http://www.youtube.com/user/BlenderFoundation?feature=watch> ;
- film Colina Levy'ego *Sintel* (dostępny na wolnej licencji Creative Commons w internecie <http://www.youtube.com/watch?v=eRsGyueVLvQ> , czas trwania około 15 minut);
- duże kartki A1 do tworzenia tabeli
- *Słownik symboli* W. Kopalińskiego.

**Działania wstępne:**

Uczniowie interesujący się animacją, filmem lub nowymi technologiami przygotowują tydzień przed zajęciami omówienie stron internetowych, które prezentują proste programy do animacji i program Blender 3D.

**Przebieg lekcji**

**I. Uczniowie prezentują** kilka narzędzi internetowych, za pomocą których można tworzyć proste i trudniejsze animacje oraz podają krótką informację o programie Blender 3D. Ma to być zachęta dla uczniów, żeby próbowali swoich sił w tworzeniu animacji.

**II. Odtwarzamy film** Colina Levy'ego *Sintel* (dostępny na wolnej licencji Creative Commons w internecie <http://www.youtube.com/watch?v=eRsGyueVLvQ>).

a) krótko rozmawiamy z uczniami o filmie na poziomie odbioru (nastrój, postacie, fabuła, czytelna czy też nie, wymowa, zakończenie).

b) wyjaśniamy symbole i prosimy uczniów o odnalezienie motywów, a następnie sprawdzamy ich znaczenie w *Słowniku symboli* Kopalińskiego, np.:

- motyw wędrowki – sięgający swymi korzeniami *Biblii* i *Mitologii*, *Odyseja Homera*, wędrowka, która kształtuje wewnętrznie bohatera, doprowadza do przemiany;
- motyw rycerza – wcześniej motyw wojownika starożytnego, piękny, mądry, szlachetny, wykształcony;
- smok – symbolizujący zagrożenie, zło, ciemną stronę natury ludzkiej;
- drzewo – symbol życia, symbol łączności pomiędzy ziemią a niebem.

**III.** Dzielimy uczniów na kiluosobowe grupy, rozdajemy im duże arkusze papieru i prosimy ich o **narysowanie tabeli i uzupełnienie jej** zgodnie z pytaniami:

Przykładowe uzupełnienie tabeli:

<b>Rycerz w ujęciu tradycyjnym w literackich tekstach kultury</b>	<b>Reinterpretacja motywu rycerza w filmie Colina Leviego <i>Sintel</i></b>
<p><b>Kim jest?</b> Mężczyzna (zdarza się kobieta w męskim przebraniu (Joanna d’Arc, Emilia Plater, Grażyna – tytułowa bohaterka utworu Adama Mickiewicza)</p> <p><b>Atrybuty</b> Miecz – Eskalibur (król Artur), Dürendal (Roland)</p> <p><b>Komu służy?</b> Rycerz służy swojemu panu, królowi, księciu</p> <p><b>Jakie zadanie wykonuje?</b> Rycerz walczy ze smokiem (św Jerzy, Tristan) lub z wiatrakami w wersji będącej parodią wizerunku rycerza (Don Kichote)</p> <p><b>Jak kończą się opowieści o rycerzach?</b> Pokonanie smoka to powód do dumy, rycerz walczy ze złem i otrzymuje za to nagrodę.</p>	<p><b>Kim jest?</b> Kobieta – wojowniczką</p> <p><b>Atrybuty</b> Broń przypominająca chińską halabardę z wyraźnym symbolem drzewa</p> <p><b>Komu służy?</b> Tytułowa bohaterka filmu nikomu nie służy, być może jest najemniczką.</p> <p><b>Jakie zadanie wykonuje?</b> Sintel przyjaźni się ze smokiem, ratuje mu życie, oswaja go, a później przekonana, że walczy z wrogiem, uśmierca go.</p> <p><b>Jak kończy się opowieść o Sintel?</b> Zabicie smoka to wielka porażka, przeżycie traumatyczne, zmieniające życie wojowniczkę.</p>

**IV. Wnioski:** Uczniowie prezentują swoje grupowe zapisy w tabeli. Zwracają uwagę na różnice i podobieństwa w przedstawieniu motywu rycerza w tradycji i we współczesnym ujęciu.

Podsumowując, zwróćmy uwagę uczniów, że motyw rycerza jest bardzo żywotny w kulturze współczesnej, nie tylko w filmie, ale także w grach komputerowych, powieściach fantasy. Pewne cechy rycerza i jego atrybuty nie zmieniają się (motyw waleczności, pojedynku, szlachetności, honoru, motyw zbroi, broni, smoka, złego przeciwnika), inne są tylko scenerie; powstają też dzieła, które bawią się konwencją opowieści o rycerzach i traktują ją przewrotnie, groteskowo lub humorystycznie (jak np. w filmie *Shrek* czy *Monty Python i Święty Graal*).

#### V. Praca domowa:

Kim jest rycerz w kulturze współczesnej? Stwórz **kolaż ze zdjęć wraz z opisem**, przedstawiając 6 postaci, które mógłbyś nazwać *dzisiejszymi rycerzami*. Zastanów się, które z postaci realizują motyw rycerza „na serio”, a które są humorystyczne. W opisie pod zdjęciem powinno znaleźć się: imię bohatera, gdzie występuje (książka, gra, film, animacja), jaką misję

wykonuje?, jak kończy się jego historia? Bądź lapidarny w opisach! Możesz stworzyć rodzaj interaktywnego plakatu, do pracy wykorzystując takie programy, jak [Glogster](#), [Prezi](#), [Lino](#), [Padlet](#), Power Point. Pamiętaj o zebraniu linków do stron, z których pobrałeś zdjęcia do swojego plakatu.

### Bibliografia:

- Władysław Kopaliński, *Słownik symboli*, Wydawnictwo RYTM, Warszawa 2012.
- Maria Ossowska, *Ethos rycerski i jego odmiany*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2011.
- Colin Levy *Sintel*, <http://www.youtube.com/watch?v=eRsGyueVLvQ> [dostęp 10.03.2014].

\*\*\*

**Autorka: Iwona Kulpa-Szustak** nauczycielka języka polskiego i wiedzy o kulturze w Zespole Szkół nr 5 im. Stefana Kisielewskiego w Warszawie (nauczyciel dyplomowany). Absolwentka Wydziału Polonistyki na Uniwersytecie Warszawskim (studia magisterskie) oraz Instytutu Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk (podyplomowe studia humanistyczne interdyscyplinarne). W latach 2007- 2013 doradca metodyczny w zakresie języka polskiego, wiedzy o kulturze i edukacji medialnej w Warszawskim Centrum Innowacji Edukacyjno-Społecznych i Szkoleń. Od 2012 r członkini Komitetu Nauczycieli w Narodowej Galerii Sztuki „Zachęta”. Autorka publikacji dla nauczycieli Wydawnictwa Nowa Era, MAC Edukacja.

SCENARIUSZE LEKCJI OPRACOWANE ZOSTAŁY W RAMACH PROJEKTU (R)ZOOM NA KULTURĘ,  
REALIZOWANEGO PRZEZ FUNDACJĘ THINK! W PARTNERSTWIE ZE STOWARZYSZENIEM NOWE HORYZONTY  
W RAMACH PROGRAMU FUNDACJI ORANGE

