



**Temat:**

## **Kultura obrazkowa – ogłupia czy kształci?**

**Obszar nauczania:** lekcja plastyki (gimnazjum) lub wiedzy o kulturze (szkoła ponadgimnazjalna) lub zajęcia artystyczne, edukacja medialna, godzina wychowawcza.

**Czas trwania zajęć:** 45 minut

### **Cele:**

- wprowadzenie pojęcia kultura obrazkowa, kultura obrazu,
- kształcenie umiejętności krytycznego spojrzenia na zjawiska współczesnej kultury,
- doskonalenie umiejętności dyskusji w trakcie debaty.

### **Cele operacyjne – uczeń:**

- zna zasady prowadzenia debaty,
- doskonali umiejętność tworzenia prezentacji multimedialnej w programie Power Point lub Prezi,
- zna zjawiska dotyczące współczesnej kultury,
- potrafi wykorzystać przykłady wytworów należące do kultury wysokiej i popularnej w dyskusji podczas debaty,
- potrafi wymienić szanse i zagrożenia, jakie niesie ze sobą kultura obrazkowa.

### **Formy i metody pracy:**

- ★ praca w grupie,
- ★ praca indywidualna,
- ★ dyskusja,
- ★ wypełnianie tabeli,
- ★ prezentacja przygotowanych prezentacji multimedialnych,
- ★ praca z różnego rodzaju środkami przekazu,
- ★ głosowanie poprzez zajęcie miejsca w przestrzeni „na tak” lub „na nie”.

### **Materiały i środki dydaktyczne:**

- tablica multimedialna (może być komputer i rzutnik),
- zaaranżowana przestrzeń klasy - lewa i prawa strona; można też przygotować kolorowe kartki, które w odpowiednich momentach podnoszą uczniowie, np. zielona - *kształci*, czerwona - *ogłupia*;
- wyświetlone na tablicy multimedialnej zasady prowadzenia dyskusji sformułowane przez uczniów.

### **Wprowadzenie**

Nauczyciel informuje uczniów 2 tygodnie przed lekcją o debacie na temat *Kultura obrazkowa – ogłupia czy kształci?*, następnie wybiera chętne osoby (4-6), które poprowadzą debatę, a także

przygotują 2 prezentacje multimedialne (jedna ma podać argumenty za „ogłupianiem”, druga za „kształceniem”) zawierające obrazy, fotografie, rysunki (np. ikoniczne instrukcje, opakowania produktów, symbole używane w programach komputerowych), plakaty, komiksy, a także fragmenty filmów, reklamy itp., które zostaną wykorzystane na lekcji w czasie debaty – które będą przemawiały za jednym lub drugim poglądem na kulturę obrazkową. Przed lekcją konsultują z nauczycielem przygotowane materiały, przybliżają swoją argumentację, nauczyciel udziela im ewentualnych wskazówek. Kilka innych osób przygotowuje na planszy lub w formie pliku zasady prowadzenia dyskusji. Pozostali uczniowie mają zapoznać się z zagadnieniem – kultura obrazkowa, kultura obrazu (książki, strony internetowe), zastanowić się, jak odpowiedzieli by na pytanie zawarte w temacie debaty i przygotować 2-3 argumenty z przykładami, o których będą mogli opowiedzieć na lekcji; będą oni aktywnymi uczestnikami debaty.

### Przebieg zajęć:

I. Na początku lekcji nauczyciel wyświetla przygotowane wcześniej przez uczniów **zasady prowadzenia debaty**. Zostają one wyświetlone na tablicy interaktywnej (przez rzutnik) lub powieszono w widocznym miejscu w klasie, jeśli są w formie planszy, żeby można było się do nich odwołać w trakcie zajęć.

#### Zasady prowadzenia debaty:

- W trakcie debaty uczniowie będą prezentowali różne argumenty za i przeciw kulturze obrazkowej.
- Celem debaty jest stworzenie tabeli, która zawierać będzie zbiór argumentów.
- Uczniowie w trakcie debaty będą prezentowali różne teksty kultury, pisane i obrazkowe.
- W trakcie debaty wykorzystujemy przestrzeń klasy i zajmujemy miejsce po jednej stronie, jeśli jesteśmy na tak lub po drugiej, jeśli jesteśmy przeciwko kulturze obrazkowej (ewentualnie wykorzystujemy zielone „na tak” i czerwone kartki „na nie”).
- Przesiadamy się tylko wtedy, gdy będzie na to wyznaczony czas.

II. Nauczyciel wyjaśnia, jak będzie wyglądał przebieg debaty. Zadaniem uczniów wybranych wcześniej do przygotowania debaty jest **prezentowanie różnych argumentów** i przykładów dotyczących kultury obrazkowej – czy ogłupia dzisiejszego odbiorcę czy też go kształci. Nauczyciel kilkakrotnie w czasie zajęć da sygnał, że można zmienić miejsce na sali, w zależności od tego, które argumenty bardziej uczniów przekonują. Wszyscy uczestnicy debaty mogą się wypowiadać, komentować argumenty przedstawiane przez prowadzących i podawać własne.

III. Zagajenie debaty przez wytypowanych wcześniej uczniów: czym jest kultura obrazu? Zbierają oni z klasy informacje od uczestników debaty, czego dowiedzieli się na ten temat. Tworzą wspólnie zapis **definicji**. Po jej stworzeniu uczniowie mają możliwość **wyboru** swojego miejsca w przestrzeni klasy, wybór opcji, czy uważam, że „ogłupia”, czy że „kształci” (ewentualnie podnoszą odpowiednie kartki).

Wprowadzenie może także zrobić nauczyciel:

**Kultura obrazkowa** to kultura, w której podstawowym medium jest obraz. Dzięki różnym mediom możemy komunikować się i pokonywać ograniczenia czasowe czy też przestrzenne. Współcześnie często pojawia się określenie kultura obrazkowa w odniesieniu do zjawisk, które zdominowały dzisiejszy świat (fotografia, reklama, film, Internet), stało się tak m. in. dzięki technologii cyfrowej i dostępności tabletów, Internetu, aparatów fotograficznych, np. w telefonach komórkowych. Po wnikliwej analizie tego zjawiska można jednak zauważyć, że kultura obrazkowa była obecna już w czasach prehistorycznych – malarstwo naskalne, w starożytności, średniowieczu i kolejnych epokach. Dziś jednak kultura obrazkowa coraz bardziej niepokoi naukowców, którzy obserwują zjawiska będące następstwem rozpowszechniania się obrazu jako narzędzia komunikacji przy jednoczesnym spadku czytelnictwa. Czy naukowcy mają słuszość, jakie są szanse i zagrożenia związane z kulturą obrazkową? Temu poświęcona będzie debata.

V. Uczniowie **prezentują** przygotowanie wcześniej fragmenty filmów, komiksów, plakatów, reklam, fotografii itp. ( w zależności od tempa pracy 3-4 rundy), argumentując i broniąc zajętego stanowiska. Po każdym wystąpieniu możliwa jest zmiana miejsc uczestników debaty i opowiedzenie się za którąś ze stron.

VI. W trakcie debaty uczniowie **konstruują tabelę** z argumentami za i przeciw kulturze obrazkowej – dobrze jest wytypować do tego zadania ucznia, który prowadzi bieżący zapis na tablicy lub robi notatki.

VII. Na zakończenie zajęć **odczytywane są argumenty** przemawiające za i przeciw kulturze obrazkowej. Uczniowie powinni skopiować zapis z tablicy, a po zajęciach otrzymać od prowadzących prezentacje przygotowane przez nich do debaty.

**Do zastanowienia się w domu:**

Kultura obrazkowa to szansa czy zagrożenie dla współczesnej kultury? Odpowiedz na pytanie i zaprezentuj swoje stanowisko w formie rozprawki. Wykorzystaj zapisane w tabeli argumenty lub/i zaproponuj inne, odwołaj się do różnych tekstów kultury.

## KULTURA OBRAZKOWA – OGŁUPIA CZY KSZTAŁCI? – PRZYKŁAD ROZWIĄZANIA

OGŁUPIA	KSZTAŁCI
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Np. komunikacja jest szybka, ale informacje nie są pogłębione;</li> <li>▪ posługiwanie się obrazami w procesie komunikacji sprawia, że spada czytelnictwo, konsekwencją tego zjawiska jest coraz niższy poziom umiejętności konstruowania zdań i dłuższych wypowiedzi w stylu innym niż język potoczny;</li> <li>▪ atrakcyjna forma przekazu z jednej strony, a z drugiej uboższa wyobraźnia, którą kształtują książki;</li> <li>▪ w książkach rzeczywistość przedstawiona jest dokładniej, zamiast skrótów oferowanych przez filmowe adaptacje literatury możemy obcować z wielowątkowym, rozbudowanym dziełem literackim</li> <li>▪ nic nie zastąpi dzieła literackiego – być może w przyszłości wielka literatura będzie dostępna tylko dla wybrańców, intelektualistów;</li> <li>▪ .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Np. umożliwia szybką komunikację, szybką wymianę myśli, szczególnie przez Internet, a także poprzez przekaz telewizyjny;</li> <li>▪ posługuje się językiem czytelnym dla większości odbiorców, przekracza granice językowe, jest uniwersalna;</li> <li>▪ jest atrakcyjną formą przekazu, wykorzystującą barwy, ciekawe kształty, wizerunki znanych postaci (reklama);</li> <li>▪ przyspiesza komunikację, szybciej ogląda się obrazy (film) lub obrazy z krótkim komunikatem słownym (komiks) niż czyta wielotomową powieść;</li> <li>▪ lepiej dociera do odbiorców (większość z nas to wrokoowcy), nasz umysł lubi obrazy i stojące za nimi emocje, wtedy lepiej i trwalej zapamiętuje;</li> <li>▪ w Internecie umożliwia wielotorowość wykonywanych czynności (np. oglądanie obrazów i słuchanie muzyki);</li> <li>▪ wiele edukacyjnych treści opartych jest na połączeniu tekstu z obrazem, żeby wzmocnić przekaz i ułatwić przyswajanie treści, zapamiętywanie;</li> <li>▪ .....</li> </ul>

**Bibliografia:**

- Natalia Pater – Ejgierd, *Kultura wizualna a edukacja*, Fundacja Tranzyt, Poznań 2010.
- <http://www.wizjer.muzeum.bytom.pl/wp-content/uploads/2012/07/J.-Dziewit.pdf>
- <http://mwt2.dl.interia.pl/Prezentacje/1.%20KULTURA%20OBRAZU.ppsx>
- [http://www.akademiaorange.pl/files/framework/documents\\_uploadFile/81f20a8f111f75de1039ea671d9c2fe0.pdf](http://www.akademiaorange.pl/files/framework/documents_uploadFile/81f20a8f111f75de1039ea671d9c2fe0.pdf)

\*\*\*

**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.