

SCENARIUSZ LEKCJI

BANKNOT-DZIEŁO SZTUKI, KTÓRE WARTO MIEĆ W KIESZENI, PROJEKT GRAFICZNY

1. CELE LEKCJI

UCZEŃ:

ZNA POJĘCIE GRAFIKI UŻYTKOWEJ, INACZEJ POWIELANEJ, KOMERCYJNEJ.

WIE JAKA JEST RÓŻNICA MIĘDZY GRAFIKĄ ARTYSTYCZNĄ, A UŻYTKOWĄ.

SPRAWNIE POSŁUGUJE SIĘ PROGRAMEM GRAFICZNYM CORELDRAW, CANVA, GIMP,

SPRAWNIE POSŁUGUJE SIĘ PLAMĄ BARWNĄ, SZRAFURĄ.

ROZUMIE POJĘCIA: PLAN, PERSPEKTYWA, KOMPOZYCJA OTWARTA, ZAMKNIĘTA,

KADR.

POTRAFI WYBRAĆ Z HISTORII POLSKI WAŻNE JEGO ZDANIEM WYDARZENIA.

WSKAZUJE POLSKICH TWÓRCÓW KULTURY, NAUKI, POLITYKI, SZTUKI,

KTÓRYCH WARTO UPAMIĘTNIĆ.

WYMIENIA CHARAKTERYSTYCZNE ELEMENTY POLSKIEGO PEJZAŻU.

PODEJMUJE POLEMIKĘ NA TEMAT AKTUALNYCH WYDARZEŃ W POLSCE,

KAMPANII SPOŁECZNYCH.

2. METODY I FORMY PRACY:

WYKŁAD, PREZENTACJA, FILM, PRACA INDYWIDUALNA, BURZA MÓZGÓW.

3. ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

DOSTĘP DO KOMPUTERA Z OPROGRAMOWANIEM GRAFICZNYM,

MATERIAŁY W POSTACI ZDJĘĆ, KREDEK, AKWARELI, OŁÓWKÓW, FLAMASTRÓW,

DŁUGOPISÓW, KLEJU, NOŻYCZEK.

4. CZAS TRWANIA ZAJĘĆ:

135 MINUT.

5. PRZEBIEG ZAJĘĆ:

WSTĘP DO ZAJĘĆ ROZPOCZYNA FILM PRZEDSTAWIAJĄCY POSTAĆ

ANDRZEJA HEIDRICHA, CZOŁOWEGO PROJEKTANTA POLSKICH BANKNOTÓW,

<https://nbp.pl/maly-format-wielka-sztuka/>

UCZNIOWIE OGLĄDAJĄ SERIĘ BANKNOTÓW WIELCY POLACY, KRÓLOWIE

I KSIĄŻĘTA POLSCY - INSPIROWANE TWÓRCZOŚCIĄ JANA MATEJKI, BANKNOTY

Z MIASTAMI POLSKI I UPAMIĘTNIAJĄCE ZNANE ZAWODY,

BANKNOTY OKAZJONALNE, KOLEKCJONERSKIE:

BANKNOT UPAMIĘTNIAJĄCY PONTYFIKAT JANA PAWŁA II.

POZNAJĄ MNIEJ ZNANA TWÓRCZOŚĆ WYBITNEGO ARTYSTY JÓZEFA MEHOFFERA,

PROJEKTANTA NAJPIĘKNIEJSZEGO POLSKIEGO BANKNOTU Z OKRESU

MIĘDZYWOJENNEGO.<https://nbp.pl/jozef-mehoffer-tworca-pieniadza/>

W ROZWINIĘCIU ZAJĘĆ:

NAUCZYCIEL POSIŁKUJĄC SIĘ PREZENTACJĄ DOTYCZĄCĄ

PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO, SPOSOBU PREZENTACJI WŁASNYCH PROJEKTÓW,

PRZEDSTAWIA TEMAT:

ZAPROJEKTUJ NOWY ŻŁOTOWY BANKNOT O DOWOLNYM NOMINALE

NAWIĄZUJĄCY W SWOIM TEMACIE DO POLSKOŚCI, WAŻNYCH WYDARZEŃ,

UPAMIĘTNIAJĄCY CHWILE WARTÉ ZAPAMIĘTANIA,

POSTACI O KTÓRYCH NIE WOLNO ZAPOMNIEĆ, WYCHWAŁAJĄCY POLSKA PRZYRODĘ,

PEJZAŻ, KULTURĘ, NAWIĄZUJĄCY DO AKTUALNYCH WAŻNYCH

KAMPANII SPOŁECZNYCH.

UCZNIOWIE METODA BURZY MÓZGÓW WYBIERAJĄ TEMATY WIODĄCE

DLA REALIZACJI SWOICH PROJEKTÓW I PRZYSTĘPUJĄ DO PRACY TWÓRCZEJ.

PRACA PRZEBIEGA W TECHNICIE DOWOLNEJ, MOŻNA REALIZOWAĆ

PROJEKT PRZY POMOCY PROGRAMÓW GRAFICZNYCH,

ALE TAKŻE KREDEK, FLAMASTRÓW, METODAMI COLLAGU.

**PODSUMOWANIE ZAJĘĆ TO PREZENTACJA WŁASNYCH PROJEKTÓW,
ROZMOWA O PRACY I REFLEKSJA, ŻE CHOĆ RZADKO SIĘ
O TYM PAMIĘTA TO KAŻDY BANKNOT JEST DZIEŁEM SZTUKI.
JEST DZIEŁEM GRAFICZNYM, KTÓRY MUSI SPEŁNIAĆ WIELE WARUNKÓW,
ALE ZAWSZE JEST AUTORSKIM DZIEŁEM PROJEKTANTA.**

**PROJEKT BANKNOTU WYMAGA DOSKONAŁOŚCI, KLAROWNY RYSUNEK
I CZYTELNA TREŚĆ MUSI WSPÓŁGRAĆ Z DZIESIĄTKAMI NIEZBĘDNYCH ZABEZPIECZEŃ.
TO WŁAŚNIE DLATEGO PROCES PROJEKTOWANIA JEST TAKI TRUDNY, DŁUGI I ŻMUDNY.
ANDRZEJ HEIDRICH MIANOWANY „KRÓLEM POLSKICH PIENIĘDZY”
NAD KAŻDYM BANKNOTEM PRACOWAŁ OKOŁO TRZECH MIESIĘCY,
W SZKOLNEJ PRACOWNI MUSIELIŚMY ZAMKNAĆ TEN PROCES W 3 GODZINACH.**