

TEMAT ZAJĘĆ

Jak stworzyć swój komiks w internecie?

CEL ZAJĘĆ W JĘZYKU UCZNIA

Po tej lekcji będę potrafił stworzyć w internecie krótki komiks.

NaCoBeZu:

- ▶ będę zwracał uwagę na poprawność języka, którym uczeń posługuje się tworząc komiks,
- ▶ będę zwracał uwagę na logiczną poprawność wydarzeń w komiksach przygotowanych przez uczniów.

Co będzie potrzebne:

- ▶ karta praca
- ▶ tablety/komputery z dostępem do internetu
- ▶ tablica interaktywna
- ▶ wybrany, przez nauczyciela, komiks
- ▶ mazaki
- ▶ arkusz dużego papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA	PRZEBIEG	ODNIESIENIE DO MULTIMEDIÓW
Orientacja	Nauczyciel wraz z uczniami siedzi na dywanie; kładzie na środku koła wybrany, znany dzieciom komiks. Dzieci mogą pooglądać komiks, fragmenty mogą być przeczytane. Nauczyciel pyta uczniów, czy podejrzewają, co będzie tematem ich dzisiejszych zajęć.	Wybrany, znany dzieciom komiks
Ujawnianie	Nauczyciel zadaje pytania dzieciom: <ul style="list-style-type: none"> • czym jest komiks? • z czego składa się komiks? • jakie komiksy znacie? • czy lubicie czytać komiksy? • czy tworzyliście już kiedyś komiksy w internecie? <p>Uczniowie na podstawie swoich wypowiedzi tworzą mapę myśli dotyczącą pojęcia „komiks”.</p>	
Rekonstrukcja	Nauczyciel na tablicy interaktywnej prezentuje narzędzie do tworzenia komiksów online. Uczniowie, wraz z nauczycielem, przygotowują komiks na tablicy interaktywnej: tworzą historię, dodają postaci, wybierają ich emocje, wstawiają chmurki z wypowiedziami bohaterów, zapisują swoją pracę.	Pixton, toondoo.com, canva (proszę wybrać jeden program; wskazane programy różnią się możliwościami)
Zastosowanie	Uczniowie tworzą własne komiksy. Jeśli nie mają pomysłów na fabułę, mogą zaprezentować wybraną scenę z ulubionej książki lub z ulubionego filmu → Ta aktywność pozwala w ciekawy sposób podsumować prace nad lekturą. <p>Gotowe prace uczeń zapisuje w miejscu wskazanym przez nauczyciela.</p>	

**Przegląd
zmian**

Nauczyciel drukuje prace przygotowane przez uczniów i wiesza je w klasowej galerii. Prace dzieci mogą być wysłane również do rodziców. Zanim nauczyciel powiesi prace w galerii, uczniowie opowiadają o swoich pracach – co przedstawia komiks, czym się inspirowali, czy historia, którą przedstawili jest zakończona, czy może coś jeszcze może się wydarzyć. Prace dobrze byłoby wyświetlać na ekranie/tablicy interaktywnej.

KARTA PRACY

TEMAT w języku ucznia: *Jak stworzyć swój komiks w internecie?*

Cel zajęć w języku ucznia: *Po tej lekcji będę potrafił stworzyć w internecie krótki komiks.*

ZACIEKAW SIĘ

► Zadanie 1

Nauczyciel przyniósł dziś dla Ciebie wyjątkową książeczkę. Zapoznaj się z nią. Odpowiedz na pytania nauczyciela.

CO JUŻ UMIESZ?

► Zadanie 2

Wraz z pozostałymi uczniami stwórzcie mapę myśli dotyczącą komiksów. Wykorzystajcie do tego duży arkusz papieru oraz mazaki, które przekazał Wam nauczyciel.

NAUCZ SIĘ

► Zadanie 3

Czas na wykonanie komiksu w internecie! Śledź uważnie co robi i mówi nauczyciel, następnie wraz z innymi przygotuj na tablicy interaktywnej Wasz pierwszy internetowy komiks.

PRZEĆWICZ

► Zadanie 4

Już wiesz, jak tworzyć komiksy za pomocą aplikacji internetowej. Spróbuj wykonać własny komiks na temat wskazany przez nauczyciela. Po zakończeniu pracy, zapisz komiks zgodnie z poleceniem nauczyciela.

SPRAWDŹ CO UMIESZ

▮ Zadanie 5

Zaprezentuj komiks, który samodzielnie przygotowałeś. Zapisz poniżej odpowiedzi na poniższe pytania:

- co przedstawia komiks?
- czym się inspirowałeś przy jego tworzeniu?
- czy przedstawiona przez Ciebie historia jest zakończona, czy coś może się jeszcze wydarzyć?

► **Zadanie 6**

Poniżej znajduje się postać, a nad nią unosi się chmurka. Dorysuj postaci minę, która powie o tym, jak bardzo byłeś zaangażowany w zajęcia. Im bardziej Twoja postać będzie uśmiechnięta, tym bardziej byłeś zaangażowany. W chmurce napisz, co najbardziej podobało Ci się w czasie zajęć z tworzenia komiksów w internecie.



TREŚCI ZAJĘĆ z Podstawy Programowej

Edukacja polonistyczna:

- ▶ słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- ▶ wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;
- ▶ słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedzania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę;
- ▶ wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
- ▶ wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;
- ▶ porządkuje swoją wypowiedź, poprawia w niej błędy, omawia treść przeczytanych tekstów i ilustracji; nadaje znaczenie i tytuł obrazom, a także fragmentom tekstów;
- ▶ pisze notatkę, życzenie, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowanie, list; zapisuje adres nadawcy i odbiorcy; pisze krótkie teksty, wykorzystując aplikacje komputerowe;
- ▶ korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów internetu i rozwija swoje zainteresowania.

Edukacja plastyczna:

- ▶ ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych;
- ▶ tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory.

Edukacja techniczna:

- ▶ planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie;
- ▶ organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych;
- ▶ wykonuje przedmiot/model/pracę według własnego planu i opracowanego sposobu działania.

Edukacja informatyczna:

- ▶ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- ▶ tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
- ▶ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu;
- ▶ posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- ▶ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
- ▶ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych;
- ▶ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.