

## Scenariusz lekcji języka polskiego

Temat: W naszej szkole wydarzyło się coś niesamowitego! – tworzymy fotokomiks

**Autor:** Grzegorz Piątas

**Typ szkoły i poziom:** klasa IV SP

### **Cel główny:**

- Kształcenie zdolności twórczych uczniów

### **Cele operacyjne:**

Uczeń:

- definiuje fotokomiks i wskazuje jego elementy,
- wykonuje i obrabia zdjęcia,
- odpowiednio dobiera dymki i rozmieszcza je w ramce,
- zmienia kolor i wielkość czcionki,
- stosuje w tekście znaki nieliterowe.
- tworzy krótką opowieść fabularną z wykorzystaniem narzędzi programu *Comic Life*,
- swoją pracę prezentuje kolegom z grupy.

### **Metody i formy:**

praca indywidualna, rozmowa kierowana, praca z tekstem, ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem iPadów i oprogramowania do tworzenia fotokomiksów.

### **Środki dydaktyczne, pomoce:**

tablica korkowa, tablica interaktywna, iPady z oprogramowaniem *Comic Life*.

**Czas trwania zajęć:** 90 min.

### **TOK LEKCJI**

#### **Faza wprowadzająca:**

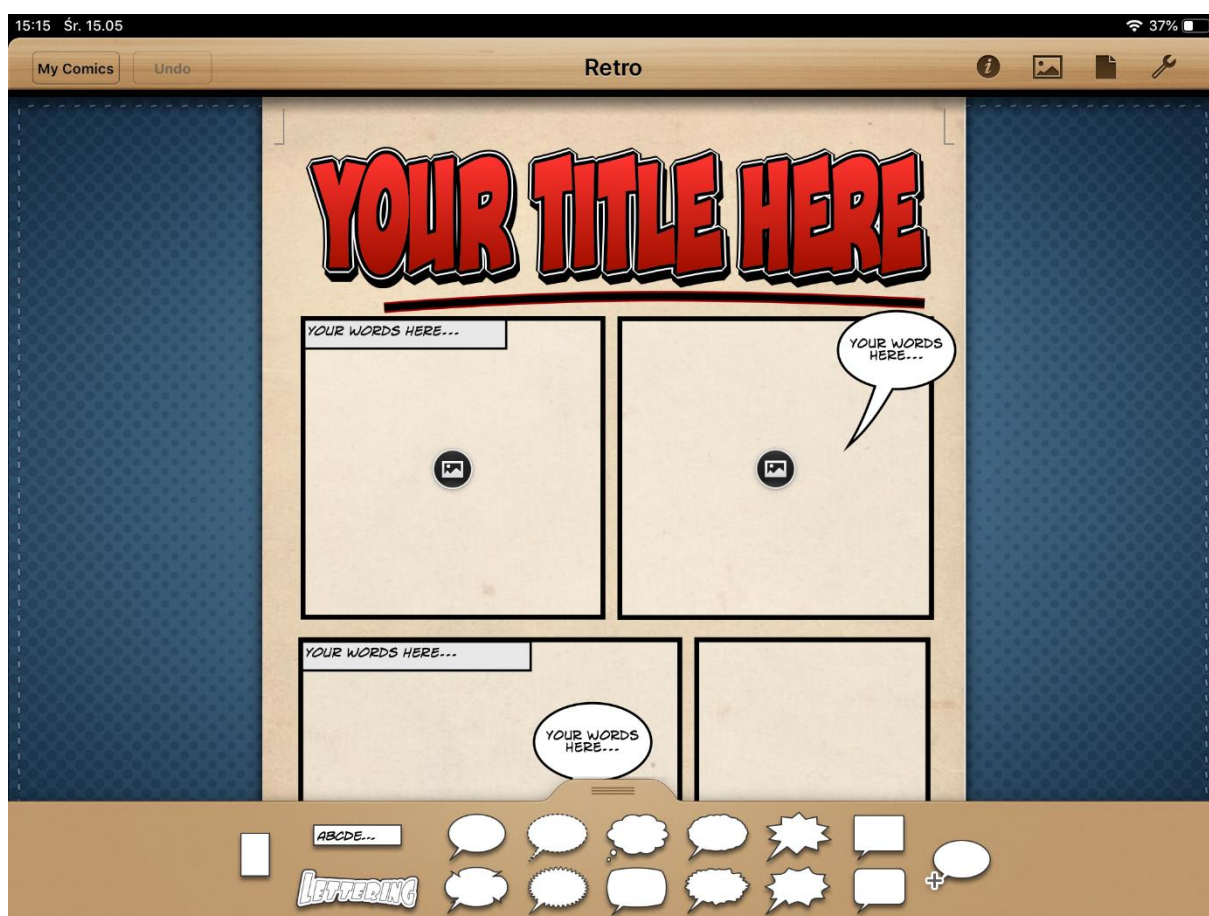
1. Sprawy organizacyjno-porządkowe: powitanie, sprawdzenie obecności, przedstawienie celów lekcji, zapisanie tematu na tablicy.
2. Nauczyciel powtarza uczniom definicję komiksu; przypomina omówione na poprzedniej lekcji sposoby zapisywania tekstu (typy dymków i czcionek) oraz porządkowania go w obrębie ramki.
3. Prowadzący zajęcia sprawdza zadanie domowe – uczniowie powinni narysować składający się z kilku obrazków komiks pt. *W naszej szkole wydarzyło się coś niesamowitego!* Po sprawdzeniu prac nauczyciel krótko informuje o tym, co uczniom udało się zrobić i o tym, co sprawiło im problemy (np. o niewłaściwej kolejności dymków).

4. Nauczyciel sugeruje, że komiksy mogą tworzyć wszyscy uczniowie, także ci, którzy nie lubią rysować, ponieważ rysunek można zastąpić zdjęciem. Wskazuje znajdujący się w temacie termin: *fotokomiks* i definiuje go jako opowieść obrazkową składającą się ze zdjęć i tekstu.

**Faza realizacyjna:**

5. Nauczyciel prosi uczniów, by wykonali swoimi iPadami zdjęcia, które odpowiadają wykonanym przez nich w ramach pracy domowej rysunkom. Jeśli jest to konieczne (uczniowie chcą zrobić zdjęcia w innych niż sala lekcyjna pomieszczeniach, na korytarzach lub na boisku) wychodzi z grupą na teren szkoły i umożliwia wykonanie zadania.
6. Prowadzący zajęcia otwiera w swoim urządzeniu aplikację *Comic Life* i wyświetla na tablicy stronę startową programu. Następnie przechodzi do opcji: *Create Comic*. Prosi, by uczniowie powtórzyli jego kroki.
7. Po włączeniu opcji *Create Comic* pojawiają się szablony komiksów. Nauczyciel krótko je charakteryzuje i prosi o wybranie szablonu: *Retro*.

Ekran po wybraniu szablonu. Przed przystąpieniem do pracy.



8. Nauczyciel po kolei wskazuje i omawia narzędzia programu m.in.: cofanie akcji, inspektora, wybór obrazu, układ, zmianę szablonu, opcje udostępniania i drukowania. Następnie przechodzi do omówienia dolnego paska, z którego można wybierać rodzaje chmurki i czcionek.
9. Prowadzący wpisuje tytuł komiksu, a następnie wybiera z rolki aparatu zdjęcie i zamieszcza je w pierwszej ramce. Następnie wypełnia dymek narratora i wprowadza wybrany z paska dymek wypowiedzi (lub myśli). Prosi, by uczniowie powtórzyli jego czynności, tworząc początek swojego komiksu.
10. Nauczyciel pokazuje uczniom narzędzia pozwalające zmieniać kolor, kształt i wielkość czcionki, przesuwanie i zmianę kształtu chmurki. Uczniowie powtarzają jego czynności.

## 11. Ćwiczenia praktyczne

Prowadzący zajęcia wyświetla na tablicy polecenie:

*Stwórz fotokomiks pt. „W naszej szkole wydarzyło się coś niesamowitego!”. W pracy wykorzystaj pomysły ze swojego zadania domowego. Na wykonanie zadania masz 40 minut.*

*Zadanie domowe, które uczniowie przynieśli na lekcję może być gotowym pomysłem, który teraz zostanie zrealizowany w formie fotokomiksu. Nauczyciel zachęca ich jednak do rozbudowania pracy, do dodawania kolejnych ramek i chmurek. W trakcie pracy na bieżąco kontroluje postępy swoich podopiecznych, odpowiada na pytania, koryguje błędy, zatwierdza wykonanie kolejnych ramek.*

## **Faza podsumowująca**

### **12. Prezentacja wykonanych prac**

Uczniowie podchodzą ze swoimi urządzeniami do stanowiska nauczyciela i wyświetlają fotokomiksy na tablicy interaktywnej. Prowadzący zajęcia wskazuje dobrze wykonane elementy i sugeruje zmiany w miejscach, w których pojawiły się usterki.

*Uwaga! Na tym etapie nie oceniamy uczniowskich prac. Trudności z wyborem i zastosowaniem narzędzi programu może w przypadku niektórych uczniów znacznie wydłużyć czas ich pracy, w związku z czym nie wszystkie fotokomiksy będą gotowe do projekcji i oceny.*

### **13. Zadanie domowe:**

*Wydrukuj swój fotokomiks i przygotuj go do zawieszenia na klasowej gazetce ściennej.*

*Tak zredagowane polecenie umożliwi uczniom wprowadzenie przed wydrukiem korekt oraz dodanie kolejnych elementów, na które nie wystarczyło czasu podczas pracy na lekcji. Dzięki temu możemy się spodziewać ciekawych i prawidłowo skonstruowanych fotokomiksów, a co za tym idzie, podczas oceny zwrócić uwagę nie tylko na dobór i rozmieszczenie elementów, lecz także wkład pracy oraz kreatywność uczniów.*

## **Uwagi do realizacji**

*Zajęcia powinny być przeprowadzone po lekcji „Komiks – połączenie tekstu i obrazka”, poświęconej tworzeniu ramek, wyborowi i rozmieszczaniu dymków, stosowaniu różnych czcionek. Po tych zajęciach uczniowie umieją nie tylko właściwie czytać tekst komiksu, ale także tworzyć własne proste prace.*

*Podczas lekcji poświęconej fotokomiksowi wymagamy jednak od swych podopiecznych nie tylko właściwego konstruowania tekstu, ale także (a może przede wszystkim) efektywnego wykorzystania zaawansowanych technologii. A to może sprawić niektórym z nich problemy.*

*Uczniowie bardzo szybko opanują narzędzia wykorzystywanego podczas zajęć programu „Comic Life”, jeśli wcześniej korzystali z iPadów i znają podstawowe zasady ich obsługi. Jeżeli wcześniej nie korzystali z podobnych urządzeń, mogą mieć problemy z przetaczaniem aplikacji, włączaniem aparatu, powrotem do ekranu początkowego...*

*Dlatego przed przeprowadzeniem tej (lub podobnych) lekcji warto poświęcić 45 minut na „zabawę” z urządzeniem, „oswojenie się” z jego przyciskami i ekranem dotykowym. Podczas takich zajęć pozwólmy uczniom robić zdjęcia, korzystać z zasobów Internetu, grać w gry. Takie lekcje przeprowadzam zawsze na początku września w klasach rozpoczynających swoją przygodę z iPadami. Zapewniam, że nigdy nie był to czas zmarnowany.*