



Autorka: Agnieszka Handzel

W świecie komiksu – zestaw zadań i prezentacji cyfrowych dla klasy 4 SP

Narzędzie cyfrowe nr 2 dla klasy 4 SP

Opisywane elementy narzędzia są dostępne na platformie Padlet.com pod linkiem:

https://padlet.com/aga_handzel/gtxogmp8lbrc

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Komiks jest gatunkiem obecnym na liście lektur obowiązkowych dla II etapu kształcenia. Autorzy podstawy programowej proponują lekturę tomu *Kajko i Kokosz. Szkoła latania*, jako pozycji charakterystycznej dla tej formy literackiej. Czytanie komiksów zawiera, oprócz niewątpliwych wartości związanych z odbiorem tekstu kultury, także elementy rozrywkowe, pozwala połączyć tekst i obraz, co może ułatwiać odbiór fabuły. Komiks, czytany z przyjemnością u progu czytelniczego

doświadczenia, może stać się sposobem stworzenia pozytywnej relacji z książką, z tekstem. Może zachęcić ucznia do sięgnięcia po kolejne, bardziej wymagające lektury. Przyjemna praca z komiksem na lekcjach, zapoznanie się z historią gatunku i innymi (często ocenianymi jako bardziej wartościowe od obecnej w PP) pozycjami wydawniczymi ma szansę obudzić w uczniach pasję do czytania i skłonić ich do samodzielnych poszukiwań.

W sieci (nauczycielskie fora internetowe, propozycje wydawnictw) można znaleźć wiele inspiracji i gotowych propozycji scenariuszy lekcji i zadań związanych z komiksem. Bardzo popularna jest także aplikacja pixton.com, w której uczniowie mogą samodzielnie tworzyć komiksy on-line i publikować je (istnieją także inne narzędzia on-line do wykorzystania w tym celu).

Niniejsze propozycje mają na celu uzupełnienie istniejących zasobów cyfrowych narzędzi z uwzględnieniem mocnego przekonania autorki o tym, że uczniowie czwartej klasy chętnie sięgają po „analogowe” metody tworzenia komiksów. W przedstawionych propozycjach celem było wykorzystanie technologii **jako narzędzia i źródła wiedzy** koniecznej do stworzenia projektu (komiks, słuchowisko), którego efekty będą przynajmniej częściowo dostępne poza rzeczywistością cyfrową.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Urozmaicenie i egzemplifikacja zagadnień podczas pracy z komiksem.
2. Trening i wdrażanie do pracy samodzielnej, ćwiczenie umiejętności organizacji pracy i zwiększanie współdziałania ucznia w decydowaniu o procesie uczenia się.
3. Rozwijanie kreatywności uczniów poprzez zadania wymagające samodzielnego stworzenia komiksu/ słuchowiska.
4. Uatrakcyjnienie pracy na lekcji poprzez wykorzystanie nauki przez zabawę (gra dydaktyczna), materiałów interaktywnych (prezentacja o komiksach).

Forma przekazania narzędzia:

Opisywane elementy narzędzia są dostępne na platformie Padlet.com pod linkiem:

https://padlet.com/aga_handzel/gtxogmp8lbrc



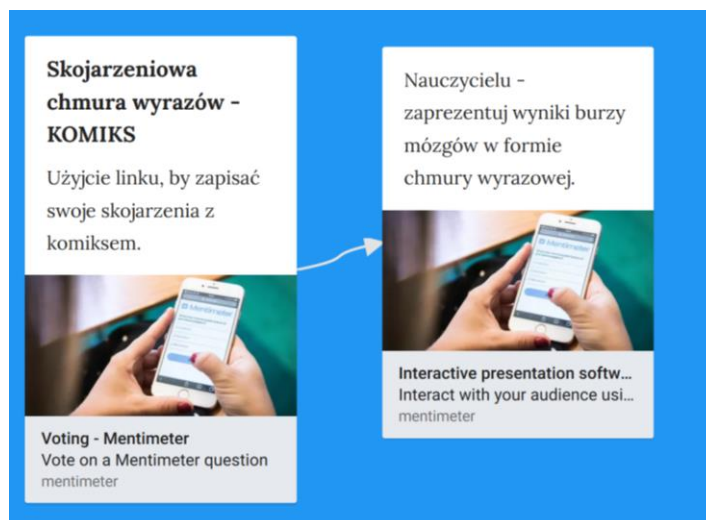
lub kodem:



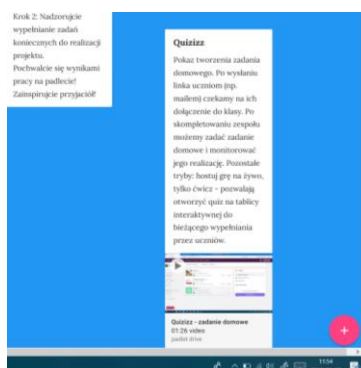
Padlet to platforma cyfrowa „tablica”, na której umieszczono odnośniki do poszczególnych elementów - narzędzi. Dysponując podanym linkiem można także publikować na tym padlecie własne materiały – efekty pracy uczniów. By opublikować post, należy dwukrotnie kliknąć w pustą przestrzeń między istniejącymi wpisami. Przesłanie odnośnika jest możliwe w formie tekstowej lub kodu qr do zeskanowania za pomocą urządzenia mobilnego, uczniowie będą mogli publikować materiały samodzielnie po otrzymaniu linku.

Zawartość padletu:

1. Linki do narzędzia chmura wyrazowa w portalu mentimeter.com – dla uczniów i nauczyciela.



2. Link do filmu edukacyjnego w portalu YouTube oraz quizu sprawdzającego wiedzę po obejrzeniu filmu i filmik instruktażowy – tworzenie klas i zadnia domowe w Quizizz.



3. Link do planszy interaktywnej (prezentacji) z odnośnikami do materiałów (filmy, artykuły) wraz ze szkicami poleceń projektowych:



4. Link do gry (do wykorzystania na tablicy interaktywnej) :

Złap kreta - komiksowe dźwięki
Gra, w której uczniowie mogą ćwiczyć umiejętność rozpoznawania wyrazów dźwiękonaśladowczych i wykrzykników.

Komiksowe dźwięki
Correct: bec, bach, trach, skrzy...
wordwall - create better lessons q...

Instrukcja:

1. Mentimeter.com - to narzędzie pozwalające m.in. na stworzenie chmury wyrazowej ze skojarzeń opublikowanych przez uczniów. Gotowa chmura wygląda następująco:



Taką formę pracy warto wykorzystać podczas wstępnych faz lekcji – do zebrania pierwszych skojarzeń, zgromadzenia i zbadania stanu wiedzy uczniów na dany temat. Nawiązanie do wiedzy posiadanej przez uczniów, powiązanie jej z nowymi treściami znacznie podnosi poziom zapamiętywania materiału omawianego podczas lekcji. Chmury wyrazowe w mentimeter to jedna z atrakcyjnych form zebrania dotychczasowej wiedzy uczniów na wstępie do omawiania nowych zagadnień.

Chmury wyrazowej można użyć także podczas podsumowania – każdej lekcji, cyklu lekcji lub tematu. Wówczas poznamy najlepiej zapamiętane zagadnienia, a nieobecność np. istotnych terminów będzie informacją dla nauczyciela o konieczności powtórzenia pewnych zagadnień.¹

Do jego wykorzystania uczniowie potrzebują własnych urządzeń mobilnych lub komputerów.

- Uczniowie otwierają link z pierwszego pola, wpisują swoje skojarzenia.

- Nauczyciel otwiera link z drugiego pola, wyświetla go na tablicy interaktywnej. W miarę napływania odpowiedzi uczniów na ekranie będzie pojawiać się chmura wyrazowa pokazująca skojarzenia uczniów. Wielkość wyrazów będzie oznaczać ilość powtórzeń danego słowa. Chmura zmienia się w miarę przybywania odpowiedzi uczniów.

Narzędzie można wykorzystać do zebrania pierwszych skojarzeń z omawianym tematem podczas lekcji wstępnej lub podsumowania wiadomości na końcu cyklu lekcji na dany temat.

Możliwości modyfikacji:

Uczniowie mogą wpisywać swoje skojarzenia w parach, grupach, drużynach itp. W razie braku urządzeń mobilnych, można kilkukrotnie skorzystać np. z telefonu nauczyciela. Wykorzystanie narzędzia jest opcjonalne. Stwarza możliwość rozmowy o wizualizowaniu treści, różnych formach i sposobach zapisywania spostrzeżeń.

2. Film edukacyjny i połączony z nim quiz to propozycja do pracy samodzielnej – w formie lekcji odwróconej lub wspólnej – w grupach, parach, w ramach projektu lub podczas zajęć indywidualnych.

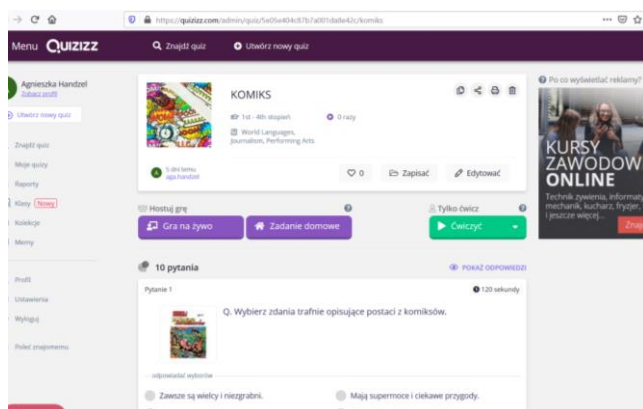
¹ Więcej informacji o tym narzędziu oraz film instruktażowy: I. Moczydłowska, *Lekcje z Mentimeter*, <https://cyfrowypiomnik.jimdofree.com/2017/09/15/jak-ograniczy%C4%87-jednokierunkow%C4%85-komunikacj%C4%99-na-lekcji/> (dostęp: 13.01.2020)

Uczniowie oglądają film dowolną ilość razy. Trwa ok. 15 minut – można także zaplanować oglądanie go jako zadanie domowe. Quiz zawiera pytania ściśle związane z treścią filmu, niektóre z nich mają więcej niż jedną poprawną odpowiedź.

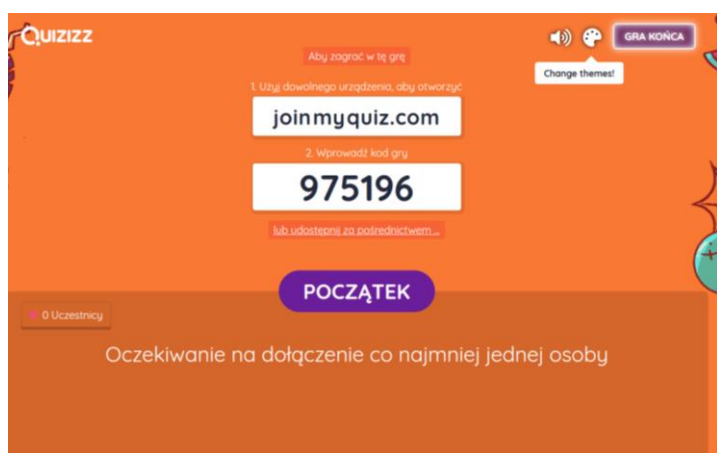
Wykorzystanie filmu i quizu może wzbogacić cykl lekcji o komiksie, być dodatkowym zadaniem dla chętnych uczniów lub wprowadzeniem do pracy z komiksem.

Uczniowie mogą zainstalować aplikację, za pomocą której wezmą udział w quizie, mogą też użyć przeglądarki.

Po kliknięciu w link, nauczyciel może przeprowadzić grę w klasie, zadać ją jako zadanie domowe (jeśli wcześniej utworzył swoje klasy, a uczniowie korzystali z Quizizz) lub uruchomić tryb treningu. Pokaz przygotowania zadania domowego znajduje się w filmie zamieszczonym w poście Quizizz.



Po wybraniu trybu gry, na ekranie wyświetli się kod, który uczniowie wpiszą w aplikacji lub na stronie:



3. Plansza interaktywna składa się z 2 slajdów.² Umieszczono na nich elementy interaktywne odsyłające do artykułów internetowych, informacje dodatkowe, odnośniki do filmów instruktażowych związanych z tematem. Zagadnienia poruszane w dołączonych materiałach korespondują z treścią filmu z punktu 2.

Planszę można wykorzystać jako materiał podczas lekcji – na tablicy interaktywnej – obejrzeć i przeanalizować wspólnie z uczniami. Można również przesłać uczniom linki do planszy w ramach zadania domowego – na zasadzie odwróconej lekcji.

Na padlecie umieszczono również link do półprofesjonalnego słuchowiska na podstawie innej części przygód Kajka i Kokosza. Stanowi ono przykład wykorzystania opisywanych w filmie i artykule³ technik tworzenia dźwięków. Trwa 43 minuty – wysłuchanie całości można zaplanować jako zadanie domowe.

Przeanalizowanie plansz, obejrzenie filmów i wysłuchanie fragmentów słuchowiska mogą stanowić przygotowanie do projektu stworzenia samodzielnie komiksu lub słuchowiska, którego polecenia w ogólnym zarysie zostały zwarte w postach przypiętych do planszy i słuchowiska.

Warto zaangażować uczniów w doprecyzowanie poleceń projektowych, określenie konkretnych celów i zaplanowanie harmonogramu działań projektu.

Modyfikacje:

Planszę i zawarte w niej materiały można wykorzystać jako materiały do lekcji odwróconej, wstęp do omawiania tekstu komiksu lub podsumowanie pracy z lekturą.

Projekt może powstawać jako obowiązkowy element pracy z komiksem – wszyscy uczniowie otrzymują zadania do wykonania, opracowują kryteria oceny swoich działań i dokonują autoewaluacji po przedstawieniu wyników pracy.

Można również potraktować projekt jako zadanie dodatkowe dla chętnych – często umiejętności naszych uczniów w niektórych dziedzinach znacząco wykraczają poza nauczycielskie oczekiwania – np. projekt w wersji on-line może stanowić okazję do odkrycia i zaprezentowania pasji lub pochwalenia się talentem plastycznym.

4. Gra „Whack a mole” polega na „uderzaniu” wirtualnego kreta, który „niesie” słowo będące wyrazem dźwiękonaśladowczym spotykanym w komiksie. W atrakcyjnej formie uczniowie mają okazję do zapoznania się z wyrazami i utrwalenia ich pisowni.

²Wykorzystano własne zdjęcia komiksu: J. Christa: *Kajko i Kokosz. Szkoła latania*, Egmont, Warszawa 2017.

³ *Usłyszeć komiks*. Wywiad Marty Lis z reżyserem dźwięku, Marcinem Kardachem, „Magiel. Niezależny Miesięcznik Studentów” <http://www.magiel.waw.pl/2014/11/kultura/ksiazka/uslyszec-komiks>, (dostęp: 13.01.2020)

Gra może stanowić formę „nagrody” lub przerywnika w pracy z tekstem komiksu. Załączony kod qr można wydrukować i wręczyć uczniom jako niespodziankę – do wykorzystania w domu. Można również wykorzystać grę na lekcji (doświadczenie podpowiada jednak, że jedna tablica interaktywna to za mało przy kilkunastu osobach chętnych do gry w tym samym czasie).

Grę można wykorzystać również jako element uatrakcyjnienia lekcji o wyrazach dźwiękonaśladowczych w innym kontekście niż komiks.