

## PSTRYK KOMIKS – DZIEŃ W BIBLIOTECE

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 14: Ruch i ciało – Tablety w bibliotece]

#### OPIS I CEL ZAJĘĆ

Zajęcia prezentują pomysł wykorzystania aplikacji Pstryk Komiks do stworzenia obrazkowej historii życia biblioteki.

Celem zajęć jest wsparcie pracy grupowej wśród dzieci lub młodzieży, rozwijanie ich zdolności twórczych oraz promocja biblioteki przy pomocy komiksów stworzonych przez jej użytkowników.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1    2    3

#### GRUPA DOCELOWA

Zajęcia przeznaczone są dla dzieci i młodzieży gimnazjalnej oraz licealnej.

#### WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Wielkość grupy powinna być zależna od liczby tabletów dostępnych w bibliotece. Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

#### CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 60 minut.

#### WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

Oprócz tabletów potrzebne będą:

1. Drukarka kolorowa,
2. Duży arkusz papieru, klej lub taśma klejąca, nożyczki, flamastry – do złożenia poszczególnych pól komiksu w całość,
3. Flipchart lub tablica korkowa.

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Pierwszym krokiem zajęć jest rozmowa z grupą na temat tego, co ciekawego można opowiedzieć o bibliotece – na przykład, dlaczego ma danego patrona albo jakie najciekawsze zbiory posiada. Osoba prowadząca powinna zadawać pytania nakierowujące na interesujące historie, aby ułatwić stworzenie pomysłów na różne scenariusze komiksu.
2. Pomysły zapisywane są na flipcharcie lub zwykłych kartkach przypinanych do korkowej tablicy.
3. Następnie osoba prowadząca prosi uczestników o podzielenie się na dwu- lub trzyosobowe zespoły. Każdy zespół wybiera temat, który będzie się zajmował (najlepiej będzie, jeśli każda z grup wybierze inny temat).
4. Zespoły mają czas na wspólne opracowanie scenariusza na komiks – mogą zapisać swoje pomysły na kartce, zanotować lub naszkicować kolejność scenek w komiksie.
5. Kolejnym krokiem jest wykonanie zdjęć i zmodyfikowanie ich w aplikacji Pstryk Komiks, m.in. dodanie tekstów, ozdobników i ramek.
6. Kiedy poszczególne scenki są już gotowe, każda drużyna powinna wydrukować je na drukarce kolorowej i złożyć swoją historię, przyklejając zdjęcia do dużego arkusza papieru. Uczestnicy mogą też użyć dodatkowych narzędzi (nożyczki, flamastry), dorysować coś lub dopisać – aby powstał jak najciekawszy kolaż.
7. Gdy dzieła są już gotowe, uczestnicy wieszają prace na ścianach. Wszystkie grupy zgadują i referują, o co chodzi w danym komiksie.

**Podsumowaniem zadania** jest wspólna rozmowa o wykonanych pracach. Jeśli głównym celem zajęć było wsparcie pracy grupowej, warto porozmawiać o tym, jak pracowało się w grupie. Można przeanalizować poszczególne etapy wspólnej pracy:

1. Tworzenie scenariusza – czy udało się wymyślić szczegółowy scenariusz? Czy scenariusz był zmieniany w trakcie realizacji? Może praca przebiegała zupełnie spontanicznie? Scenariusze są do siebie podobne czy może zupełnie inne? Na jakie aspekty położono nacisk?
2. Wykonywanie zdjęć – co ułatwiało tworzenie kadrów? Co utrudniało zdobycie zamierzonych kadrów?
3. Tworzenie komiksu (zarówno w aplikacji, jak i na kartonie) – jakie pomysły zostały wykorzystane? Jak inne pomysły można było zastosować?

Gotowe komiksy można wykorzystać do promowania biblioteki – opublikować na stronie internetowej biblioteki, na profilu w serwisie Facebook lub na kanale portalu Pinterest.

Dodatkowo, można opowiedzieć uczestnikom o tym, w jaki sposób tworzone są profesjonalne komiksy, pokazać przykład w postaci filmu na YouTube.

- **Wideoblog polskiego twórcy komiksów (po polsku):**

<https://www.youtube.com/watch?v=9ZbP-HH2sbg>

- **Pierwszy odcinek cyklu, jak tworzyć komiksy (po angielsku):**

<https://www.youtube.com/watch?v=GfPD91eVsUo> –

## MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

1. Innym wariantem podanego scenariusza jest zaproponowanie wszystkim uczestnikom jednego tematu. Następnie uczestnicy mogą samodzielnie lub w zespołach przygotować komiks. W kolejnym kroku wszyscy będą mogli porównać sposoby ujęcia tego samego tematu, dyskutować o różnicach w postrzeganiu, priorytetach, wartościach itd.
2. Kolejną możliwością jest podzielenie większej opowieści na kilka mniejszych etapów. Każdy zespół będzie opracowywał jeden z elementów historii. Po zakończeniu pracy uczestnicy sprawdzą, czy zestawione części łączą się, a całość jest spójna i ma sens. Wspólnie porozmawiają też o tym, jak zorganizować pracę w takiej grupie, co zrobić, by tworzone w „kawałkach” dzieło było spójne.
3. Tematem komiksu nie musi być działalność biblioteki – można zaproponować, aby uczestnicy stworzyli historię swojego dnia, opowiedzieli o sobie lub przyjaciółach, szkole albo miejscowości.

## OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem zajęć są stworzone komiksy.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>