

PSTRYK KOMIKS – TAJEMNE ŻYCIE PRZEDMIOTÓW

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

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

OPIS I CEL ZAJĘĆ

Pomysłem na wykorzystanie aplikacji Pstryk Komiks jest przeprowadzenie zajęć plastycznych, których celem będzie zilustrowanie historii tajemnego życia przedmiotów codziennego użytku.

Zajęcia są pretekstem do tego, żeby rozwijać kreatywność – poprzez opowiedzenie epickiej historii za pomocą zwykłych przedmiotów codziennego użytku sfotografowanych tak, by ilustrowały zajmującą fabułę.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Zajęcia przeznaczone są dla dzieci lub młodzieży gimnazjalnej i licealnej.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

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

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 60-90 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.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Osoba prowadząca powinna przybliżyć uczestnikom ideę zajęć, czyli opowiedzenie historii przy pomocy zwykłych przedmiotów, które mogą odgrywać zarówno bohaterów, jak i scenografię.
2. Głównym bohaterem może być postać ulepiona z plasteliny lub spinacz, guzik, szczotka do włosów czy nożyczki. Natomiast w przypadku scenografii doniczkowy kwiatek może odegrać rolę drzewa, zdjęcie z czasopisma albo pocztówka – tło dla egzotycznej podróży, a kran z lejącą się wodą – wodospad.

3. Zanim uczestnicy przystąpią do pracy można przeprowadzić ćwiczenie na pobudzenie wyobraźni. Każdy z nich przywołuje w myślach jakiś zwykły przedmiot. Następnie pierwszy uczestnik wskazuje na inną osobę, mówiąc: „Jesteś... (i tu podaje nazwę przedmiotu)” – np. „jesteś guzikiem”. Wskazana osoba musi odpowiedzieć na to, mówiąc: „tak, jestem... (nazwa przedmiotu). Czuję się... (opisuje, jak się czuje, będąc tym przedmiotem). I dziś planuję zrobić... (opowiada, jakie ma plany) – np. „Jestem guzikiem, czuję się dziś taki uwiązany, zamierzam się dziś urwać na chwilę i odwiedzić kilku znajomych spod szafy”.
4. Następnie uczestnicy proszeni są o podzielenie się na grupy i wymyślenie historyjki, którą chcieliby opowiedzieć poprzez komiks. Pomysły mogą być bardzo różne, na przykład: podróż Dziurkacza dookoła świata, historia odwiecznego sporu między Papierem, Nożycami i Kamieniem, opowieść o nieszczęśliwej miłości Nożyczek do Paprotki czy historia krasnoludków wyjadających słowa z książek.
5. Kiedy grupy mają już opracowany pomysł, rozpoczynają układanie ujęć i wykonywanie zdjęć do komiksu.
6. Kolejnym krokiem jest opracowanie scenek w aplikacji Pstryk Komiks – dodanie dymków z dialogami, opisów, ramek i elementów graficznych.
7. Po zakończeniu obróbki zdjęć, każda grupa powinna je wydrukować i przykleić w odpowiedniej kolejności na dużych arkuszach papieru.

Podsumowaniem zadania jest wspólna rozmowa o wykonanych pracach, o pomysłach na historie i wykorzystanych przedmiotach. Warto porozmawiać o tym, jak uczestnikom pracowało się w grupie na poszczególnych etapach zadania:

1. Tworzenie scenariusza – czy udało się wymyślić szczegółowy scenariusz? Czy był zmieniany w trakcie? Może praca przebiegała zupełnie spontanicznie?
2. Wykonywanie zdjęć – co ułatwiało tworzenie kadrów? Co utrudniało zdobycie zamierzonych kadrów?
3. Tworzenie komiksu (zarówno w aplikacji, jak i na arkuszu) – jakie pomysły zostały wykorzystane? Jakie inne pomysły można było zastosować?

Warto też wspólnie zastanowić się, jak można wykorzystać stworzone podczas zajęć komiksy.

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Uczestnicy mogą opowiadać poprzez komiks rozmaite historie, na przykład historie z przeczytanych książek.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem są stworzone komiksy oraz chęć uczestnictwa w kolejnych podobnych zajęciach.



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>