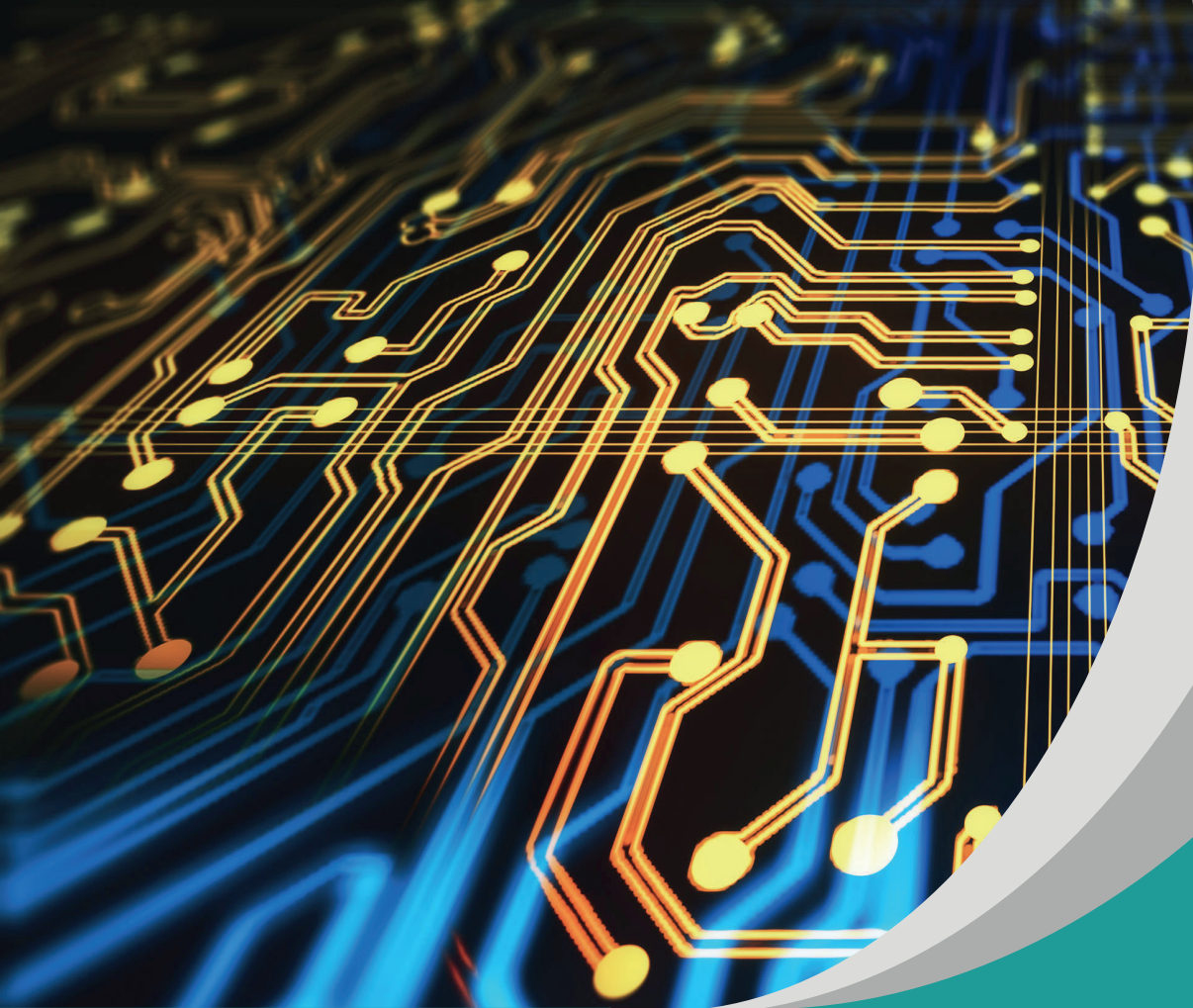




INFORMATYKA DLA
UCZNIA
SZKOŁY PODSTAWOWEJ

SYLWIA MACIUK

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania do informatyki dla szkoły podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2019



Redakcja merytoryczna – Anna Kasperska-Gochna

Recenzja merytoryczna – dr Anna Rybak

dr inż. Wiesław Półjanowicz

Katarzyna Szczepkowska-Szczęśniak

Jadiwga Iwanowska

Redakcja językowa i korekta – Altix

Projekt graficzny i projekt okładki – Altix

Skład i redakcja techniczna – Altix

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat lekcji:

Tworzę komiksy, aby wyrazić swoją postawę przeciw krzywdzącym komentarzom w sieci. Jak wygląda praca grafika komputerowego?

Klasa / czas trwania lekcji

klasa 5 / czas 2*45 min.

Cele

ogólne:

- rozwijanie empatii, otwartości i szacunku;
- doskonalenie umiejętności wykorzystania narzędzi TIK do przygotowania komiksu;
- kształtowanie postawy proaktywności w zakresie wyboru zawodu;

szczegółowe – uczeń:

- projektuje formę wizualnej narracji w postaci komiksu;
- wykorzystuje środowisko Scratch do przygotowania komiksu;
- angażuje się w wypowiedzi na temat walorów i wymagań zawodu grafika komputerowego;
- podejmuje dyskusję na tematy ważne społecznie, wyrażając swoją opinię.

Metody/Techniki/Formy pracy

- metody podające w formie pogadanki;
- metody problemowe aktywizujące w formie dyskusji dydaktycznej;
- metody praktyczne w formie zadań do wykonania przez uczniów;
- metody waloryzujące w formie ekspozycji przygotowanych komiksów.

Formy nauczania: indywidualna, praca w grupach, praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne

pracownia komputerowa z dostępem do internetu, ewentualnie projektor do wyświetlenia filmu samouczka.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

1. Przedstawienie uczniom celów lekcji oraz tematu lekcji: Tworzę komiksy, aby wyrazić swoją postawę przeciw krzywdzącym komentarzom w sieci. Jak wygląda praca grafika komputerowego?
2. Pogadanka diagnozująca przed-wiedzę uczniów w tematyce hejtu i mowy nienawiści oraz działań podejmowanych przez społeczeństwo w celu ich przeciwdziałaniu (plakaty, reklamy, filmy itp.). Gdzie znajdują zatrudnienie graficy komputerowi? Jakie projekty graficzne zrobiły na Tobie duże wrażenie? Co było w nich tak zajmującego? Jakie cechy powinien posiadać komputerowy artysta, aby tworzyć niepowtarzalne grafiki? Na czym polega praca grafika komputerowego? Wzbudzenie zainteresowania uczniów formą wyrazu, jaką jest komiks.

3. Wspólne tworzenie mapy myśli z wykorzystaniem aplikacji internetowej mindmaps <https://app.mindmapmaker.org/#m:new>, przedstawiającej znaczenie komiksu oraz rolę, jaką pełni ta forma narracji. Przygotowanie kryteriów oceny przygotowanych komiksów w aspekcie elementów zawartych w mapie myśli (tytuł komiksu, cel, sytuacja, trafność wyrazu, wykorzystane elementy dodatkowe typu tło, dźwięk itp.).
4. Podział uczniów na grupy, wybór tematu, jaki chciałaby podjąć grupa w celu jego przedstawienia za pomocą komiksu. Dobór postaci, kontekstu sytuacyjnego przedstawionego w narracji. Przypomnienie podstawowych funkcji w Scratch, jakie mogą być wykorzystane przez uczniów do zaprojektowania komiksu z wykorzystaniem filmu samouczka; przykładowy film Scratch- Lekcja 09- Historia obrazkowa (animowany komiks), źródło: https://www.youtube.com/watch?v=i_OG_d-I9xA.
5. Przypomnienie kryteriów oceny komiksów przygotowanych przez grupy.
6. Praca w grupach. Dzieląc klasę na grupy, nauczyciel może połączyć uczniów zdolnych informatycznie z podopiecznymi mającymi trudności z przyswojeniem wiedzy z omawianego zakresu.
7. Prezentacja komiksów każdej z grup. Ocena wykonanych projektów przez każdą z grup.
8. Podsumowanie zajęć. Pole sił: Co zachęca młodych ludzi do podjęcia pracy w zawodzie grafika komputerowego? Co zniechęca młodych ludzi do pracy w zawodzie grafika komputerowego? Czy ja chciałbym wybrać ten zawód i dlaczego?

Komentarz metodyczny

Scenariusz proponuje wykorzystanie narzędzia Scratch do przygotowania komiksu przez zespoły uczniowskie. Nauczyciel może wykorzystać również inne narzędzia do projektowania komiksów dostępne w Internecie: www.pixton.com, www.makebeliefscomix.com, www.stripgenerator.com, rozwijając zainteresowania uczniów tą formą narracji. Komiksy stanowią nośnik merytorycznych treści, w których uczucia i postawy są przedstawione krótko i zwięźle, co szczególnie zachęca do wypowiedzi uczniów mających trudności z przygotowywaniem dłuższych tekstów. Komiksy można również wykorzystać w nauce języków obcych do przygotowania powtórek podczas pracy w parach koleżeńskich. Zalety projektowania komiksów to dla uczniów nauka obsługi programów graficznych i rozwijania użycia języka, ilustracji i sposobu narracji, ćwiczenie rozpoznawania istotnych i nieistotnych aspektów danego tematu, poszukiwanie pojęć kluczowych i redukowanie treści do najistotniejszych informacji. Wybór tematyki bliskiej uczniom zachęca ich do aktywnego włączenia i uwrażliwia na innych. Nauczyciel może również inspirować uczniów do podjęcia

działań wolontarystycznych czy też włączenia się do projektów międzynarodowych realizowanych np. przez Amnesty International: <https://amnesty.org.pl/kampanie/nienawisc/>.