

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla wychowawców
światlic szkolnych

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Materiał opracowany w ramach grantu przez Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie

SCENARIUSZ 1 (z 1)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klas IV–VI szkół podstawowych

PROWADZONYCH PRZEZ wychowawcę świetlicy szkolnej

OPRACOWANY PRZEZ Martę Kostecką

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: Komiks – świat narysowany.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia tekstów kultury;
- kształtowanie umiejętności uczestniczenia w kulturze polskiej.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- charakteryzuje komiks jako tekst kultury;
- wskazuje charakterystyczne dla niego cechy.

METODY PRACY:

- burza mózgów;
- pogadanka;
- gra edukacyjna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- [Learning App 1](#);
- [Learning App 2](#);
- MS Teams / Google Classroom / inna platforma wdrożona przez szkołę;
- prezentacja multimedialna;
- tablica wirtualna
- komputer z dostępem do internetu.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (w tym 20 minut pracy własnej ucznia: praca na tablicy wirtualnej oraz udział w grze edukacyjnej)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. Przywitanie, sprawdzenie obecności, czynności organizacyjne.

Część 2. Doświadczenie. Pracujemy z uczniami za pomocą burzy mózgów.

Wykorzystując tablicę wirtualną typu Jamboard, Padlet, ConceptBoard czy Geoboard, prosimy o wypisanie cech charakterystycznych tylko dla komiksu.

Refleksja.

Prosimy o skomentowanie efektów przez 1 lub 2 osoby oraz o pogrupowanie podobnych odpowiedzi. Uczniowie mogą komentować, a nauczyciel porządkować – lub na odwrót.

Teoria.

Nauczyciel, z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej (Załącznik nr 1), przeprowadza krótką pogadankę na temat charakterystycznych cech komiksu.

Wdrożenie.

Prosimy uczniów o przystąpienie do przygotowanej gry edukacyjnej. Jeżeli mamy możliwość, możemy rozwinąć zajęcia na dwie jednostki lekcyjne i podczas drugiej zaprosić uczniów do samodzielnego wykonania prostego komiksu albo tradycyjnie, albo za pośrednictwem jednej z aplikacji online. Wykonanie komiksu może być też formą alternatywną do proponowanego poniżej zadania domowego.

Część 3. Podsumowanie, czynności końcowe.

EWALUACJA ZAJĘĆ

- Ocena realizacji celów kształcenia według uznania nauczyciela, np. za aktywność na lekcji.
- Wspólna na zakończenie cyklu zajęć, np. w postaci [formularza Google](#).

BIBLIOGRAFIA

1. McCloud S., (2021), *Zrozumieć komiks*, Warszawa: Kultura Gniewu.
2. *Cechy komiksu* <http://basniewkomiksie.sbp.pl/wp-content/uploads/2018/08/cechy-komiksu.pdf> [dostęp: 28.10.2021].

ZAŁĄCZNIKI:

Załącznik nr 1. Prezentacja multimedialna „Cechy komiksu”.