

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

ΨΗΦΙΑΚΑ ΚΟΜΙΚ

2. Λέξεις-κλειδιά

κόμικ, ψηφιακή τέχνη

3. Βασικές πληροφορίες

STEAM Θέμα: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΕΧΝΗ

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο στις ώρες διδασκαλίας για ενδοσχολική εργασία: 45 λεπτά.

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Φάσεις	Στάδιο	χρόνος
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΟΜΙΚ;	Προετοιμασία	10 λεπτά.
ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΚΟΜΙΚ	Υλοποίηση	25 λεπτά.
ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	Αξιολόγηση	10 λεπτά.

Ηλικιακή ομάδα: 1η-4η τάξη

Εκτιμώμενο επίπεδο δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
		X		

Διδακτικοί πόροι

Υλικό: Ψηφιακό φύλλο δραστηριοτήτων

Σχολική υποδομή: Υπολογιστές για μαθητές, υπολογιστής για δάσκαλο, προβολέας ή οθόνη τηλεόρασης.

Πρόσθετο υλικό από εξωτερικές πηγές/διαδικτυακά εργαλεία:

Πώς να χρησιμοποιήσετε το GIMP

https://youtu.be/_wDDqs95TKY?list=PLqazFFzUAPc4vITMJJaF3Fnqh3pccSMnC4

Πώς να χρησιμοποιήσετε το KRITA

https://youtu.be/tRY5bGsJ0f0?list=PLNjBqr_ciXycrvfNwHqOf0SUA3KwTGKrY

Ιστορία των κόμικς

<https://youtu.be/qipZ6h4S--c>

Δημιουργός:

ŠIAULIAI TECH Reinaldas Šulskis

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Σήμερα, τα παιδιά χάρη στη μεγάλη ποικιλία πληροφοριακών πόρων και εργαλείων μπορούν να πουν μια ιστορία με διάφορους τρόπους, κινούμενα σχέδια, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια. Όταν γίνεται με μεγάλη γνώση, τα αποτελέσματα μπορεί να είναι καλά. Αλλά χρειάζεται πολύς χρόνος για να μάθετε όλα τα περίπλοκα πράγματα. Υπάρχει μια άλλη, πιο απλή μέθοδος/εργαλείο αφήγησης που είναι καλό για την εύκολη εκμάθηση της δομής και της προσέγγισης. Ιστορία σε εικόνες. Με τα κόμικς μπορείς να κάνεις πολλά πράγματα, να γράψεις και να ζωγραφίσεις μια ιστορία, αποτελέσματα πειράματος, οδηγίες. Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας οι μαθητές θα μάθουν παλιά αλλά χρυσή μέθοδο διάδοσης πληροφοριών.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Μαθαίνοντας για κόμικς
2. Εκμάθηση χρήσης του προγράμματος σχεδίασης.
3. Η ολοκλήρωση έχει ήδη ξεκινήσει 3 ψηφιακά κόμικς.

6. Φάσεις του Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΟΜΙΚ ΣΤΡΙΠ;

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Με τη βοήθεια της παρουσίασης διαφανειών:

*Ο δάσκαλος εισάγει τους μαθητές στα κόμικς, εξηγεί περισσότερα για την ιστορία και τη δομή τους.

*Ο δάσκαλος εισάγει τους μαθητές στο επιλεγμένο πρόγραμμα ζωγραφικής.

*Ο δάσκαλος εισάγει τους μαθητές στη δραστηριότητα.

Φύλλα δραστηριοτήτων: -

Φάση 2

Τίτλος: ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΚΟΜΙΚ

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 25

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

*Οι μαθητές συνεχίζουν να σχεδιάζουν το ημιτελές κόμικ. Κάθε μαθητής θα ξεκινήσει από το ίδιο σημείο ιστορίας, αλλά θα καταλήξει σε διαφορετικό.

*Ο δάσκαλος ακολουθεί τη φάση της δημιουργίας, βοηθά στο να δίνει συμβουλές.

Φύλλα δραστηριοτήτων: Ημιτελές ψηφιακό κόμικ

Φάση 3

Τίτλος: ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου: *Ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές έχει έναν σύντομο προβληματισμό για το τι συνέβη, τι έμαθαν οι μαθητές, πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις γνώσεις στο μέλλον κ.λπ.

Φύλλα δραστηριοτήτων: -

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

Ανοιχτή συζήτηση για τα θέματα που καλύπτονται και ακολουθώντας ερωτήσεις όπως «Τι συνέβη;», «Τι μάθαμε σήμερα;», «Πού μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτές τις νέες μεθόδους;», «Πώς ένιωσα κατά τη μαθησιακή διαδικασία;» και τα λοιπά.

8. Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό

*Διαφάνειες

*Ημιτελές ψηφιακό κόμικ

*Σημειώσεις