

Didaktinis scenarijus

1. Pavadinimas

Skaitmeninė komikso juostelė

2. Raktiniai žodžiai

komikso juostelė, skaitmeninis, menas

3. Pagrindinė informacija

STEAM Tema: Technologijos, Menai

Tipiškas sąveikos su mokymo scenarijumi laikas mokymo valandomis dirbant mokykloje: 45'

Bendras scenarijaus aprašymas:

<u>Fazė</u>	<u>Etapas</u>	<u>Laikas</u>
Kas yra komikso juostelė?	Pasiruošimas	10'
Komikso juostelės užbaigimas	Įgyvendinimas	25'
Pabaiga	Įvertinimas	10'

Amžiaus grupė: 1-4 klasės

Numatomas sudėtingumo lygis:

Labai lengvas	Lengvas	Vidurinis	Sudėtingas	Labai sudėtingas
		X		

Mokymo ištekliai

Medžiagos: Skaitmeninis užduoties lapas

Mokyklų infrastruktūra (galimybė naudotis technologijomis ir įranga): kompiuteriai mokiniams, kompiuteris mokytoji, projektorius arba TV ekranas.

Papildoma medžiaga iš išorinių šaltinių / internetinių priemonių:

Kaip naudotis GIMP

<https://youtu.be/wDDqs95TKY?list=PLqazFFzUAPc4vITMJaf3Fngh3pccSMnC4>

Kaip naudotis KRITA

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

Trumpa komiksų istorija

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

Diferencijuotas mokymas skirtingų gebėjimų ir mokymosi stilių mokiniams toje pačioje klasėje: N/A

Autorius (-iai): Šiauliai tech Reinaldas Šulskis

4. Ugdymo problema

Šiomis dienomis mokiniai, dėka didelės įvairovės informacijos šaltinių ir įrankių, gali papasakoti istoriją įvairiais būdais pasitelkiant animaciją, filmus, vaizdo žaidimus. Kai tai yra padaroma su dideliu žinių bagažu, rezultatas gali būti geras. Tačiau tai užtrunka kol yra išmokstama daugybė komplikuočių dalykų. Tačiau yra kitas, paprastesnis istorijos pasakojimo metodas/priemonė kuri yra puikiai tinkanti dėl savo lengvai išmokstamos struktūros. Komiksai. Pasitelkiant komiksus galima padaryti daugybę dalykų, parašyti ir nupiešti istoriją, užrašyti tyrimo rezultatus, instrukciją. Šio užsiėmimo metu, mokiniai mokysis seno, bet gero informacijos sklaidos metodo.

5. Mokymosi tikslai

1. Mokymasis apie komiksus
2. Mokymasis kaip naudotis piešimo programa
3. Jau pradėtos, 3 skydelių, skaitmeninės komikso juostelės užbaigimas.

6. Veiklos fazės

Fazė 1

Pavadinimas: Kas yra komikso juostelė?

Viduje	Lauke	Miksas
X		
Trukmė minutėmis: 10'		
Detalus fazės aprašymas: Mokytojas pristato mokiniams komiksus, papasakoja daugiau apie jų istoriją ir struktūrinius elementus. Mokytojas pristato mokiniams pasirinktą piešimo programą. Mokytojas pristato mokiniams užduotį.		
Užduoties lapas: N/A		
Fazė 2		
Pavadinimas: Komikso juostelės užbaigimas		
Viduje	Lauke	Miksas
X		
Trukmė minutėmis: 25'		
Detalus fazės aprašymas: Mokiniai tęsia jau pradėtą komikso juostelės piešimą. Kiekvienas mokinys pradeda nuo to pačio istorijos taško, tačiau užbaigia kitaip. Mokytojas prižiūri mokinius ir padeda patardamas.		
Užduoties lapas: Nebaigta skaitmeninė komikso juostelė		
Fazė 3		
Pavadinimas: Pabaiga		
Viduje	Lauke	Miksas
X		
Trukmė minutėmis: 10'		
Detalus fazės aprašymas: Mokytojas kartu su mokiniais įgyvendina trumpa refleksija tokiais klausimais kaip: Kas nutiko? Ką mokiniai išmoko?		

Kur būtų galima panaudoti šias žinias ateityje ir pan.

Užduoties lapas: N/A

7. Įvertinimo metodologija

Atvira diskusija apie ažvelgtas temas pasitelkiant klausimus „Kas nutiko?“, „Ką mes išmokome šiandien?“, „Kur mes galėtume panaudoti naujus metodus?“, „Kaip jaučiausi mokymosi proceso metu?“ ir pan.

8. Papildomi ištekliai

Skaidrės
Nebaigta skaitmeninė komikso juostelė
Vieno puslapio užrašai