

Interaktywne uczenie się z wykorzystaniem Web Comics 4

Przedmiot praktyki

Języki

Grupy docelowe

Uczeń

Poziom nauczania

Nauczanie na poziomie średnim

Streszczenie

Rezultatem procedury jest umożliwienie naukowcom i wychowawcom pracującym w obszarze literatury dziecięcej i kształcenia nauczycieli korzystania z cyfrowych wersji książek obrazkowych lub scenariuszy przypadków dotyczących rzeczywistych sytuacji jako sposobu tworzenia interaktywnych komiksów z jednoczesnym kształceniem uczniów w zakresie technik opowiadania bajek.

Uczniowie zainspirują się początkowo historią przedstawioną w książce obrazkowej, w artykułach, klipie wideo lub nawet podczas spaceru edukacyjnego (podczas którego zostaną poproszeni o robienie fotografii i klipów wideo) i będą je wykorzystywać jako podstawowy scenariusz. Początkowo zostaną poproszeni o stworzenie swoich wersji scenariusza historii. Podczas tego działania uczniowie będą prowadzić dialog oraz angażować się w porównawcze kreatywne procesy literackie, językowe i kulturowe.

Uczniowie stworzą swoje historie przy pomocy internetowego narzędzia do tworzenia komiksów (ComicLab) zawierającego biblioteki tła i plików clip art, natomiast użytkownik końcowy może wykorzystać wybrany przez siebie nośnik obrazkowy dowolnego typu. To autorskie narzędzie zapewni również możliwość wprowadzenia dymków z wielojęzycznym tekstem, klipów wideo lub linków do stron, dając twórcy komiksu możliwość wzbogacenia scenorysu o dodatkowe treści multimedialne.

Czas trwania wdrożenia

2015-04-06 05:00:00 - 2015-04-10 13:00:00

Trudność zastosowanych rozwiązań w zakresie TIK

Bardzo łatwe

Słowa kluczowe

komiksy, komiksy edukacyjne, komiksy w edukacji, komiksy internetowe, komiksy interaktywne

Szczegółowy opis

Wiek uczniów

15 - 20

Rezultaty uczenia się

Uczniowie będą mogli odwołać się do lub zapamiętać fakty, rozumieć i interpretować informacje, rozбивać informacje na komponenty, aby zobaczyć wzajemne powiązania i idee, wykorzystywać kreatywność, aby ułożyć i zaprojektować oryginalne historie komiksowe

Typowy czas uczenia się

Tworzenie internetowej historii komiksowej na jedną lub dwie strony może zająć 45 minut. W przypadku stworzenia interaktywnego komiksu internetowego będziemy potrzebować tygodniowego warsztatu z interakcją około 4-5 godzin dziennie.

Opis napotkanych wyzwań (Czy istnieją trudności, jakie mogą napotkać nauczyciele/uczniowie?)

ComicLab to narzędzie pozwalające na stworzenie dynamicznych komiksów opracowane przez dr. Petrosa Georgiakakisa. Autor może tworzyć komiks internetowy przez łączenie obrazów znaków, zdjęć, tła, tekstów w dymkach, które mogą być umieszczone w ramach stron książki w pożądany sposób i w pożądanym stylu. Stworzone dynamiczne komiksy internetowe to wysoce interaktywne książki oparte na technologii Flash, które zapewniają możliwość doskonałej kontroli animacji przeczucania stron oraz cechy jak zoom, drukowanie i łatwa nawigacja.

ComicLab to użyteczne środowisko autorskie. Jest to platforma oparta na wizzard i wymagana jest podstawowa wiedza w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Jedyne problemy, jakie możemy napotkać podczas tworzenia interaktywnego komiksu, to brak tła i plików clipart. W tym przypadku przeszukujemy sieć lub uczniowie malują scenariusz następnie skanują je i wprowadzają do *ComicLab*.

Szczegółowy opis

ComicLab to wielojęzyczne autorskie narzędzie dla interaktywnych komiksów. Dzięki *ComicLab* możesz tworzyć własne interaktywne historie multimedialne z łatwym w użyciu narzędziem do tworzenia komiksów. Możesz eksportować komiksy jako interaktywne książki z przewracaniem stron i/lub pliki PDF. Dzięki *ComicLab* można posługiwać się wyobraźnią i zostać autorem komiksu. Jest to jedyny kreator typu kliknij i przeciągnij, który pozwala dodawać do dymków z tekstem hiperłącza, dźwięki i klipy wideo.

Uczniów zaintryguje klip wideo, historia, artykuł a nawet spacer edukacyjny. Zmotywuje ich to do stworzenia scenariusza komiksu. Scenariusz ten będzie przekazany w interaktywnym komiksie internetowym.

Uczniom można przedstawić próbki najlepszych praktyk:

1. Konkurs komiksowy "Demokracja i prawa człowieka w szkole"
2. Komiks internetowy Iliada Homera w Liceum Varvakeios
3. Mały Książę w Liceum Varvakeios

Działania w zakresie uczenia się/Wdrożenie

Działania w proponowanym warsztacie:

- Działanie 1: Uczniowie uczestniczyli w prezentacji dotyczącej prac Herkulesa
- Działanie 2: Uczniowie, w grupach po dwie osoby, wyszukują informacji dotyczących jednej wybranej pracy Herkulesa
- Działanie 3: Uczniowie gromadzą materiał dotyczący wybranej pracy. Zdjęcia, klipy wideo, teksty dla dymków
- Działanie 4: Uczniowie stworzą dowolne medium, z którego chcą korzystać. Dostosują także dowolny znaleziony materiał do ich potrzeb.
- Działanie 5: Uczniowie zostaną zaznajomieni z *ComicLab*. Wszystkie obsługiwane funkcje zostaną szczegółowo omówione
- Działanie 6: Uczniowie zaczną tworzyć historię. Nauczyciel będzie chodził między uczniami i zapewniał potrzebne wsparcie techniczne.
- Działanie 7: Uczniowie załadują interaktywny komiks na stronie szkoły i stworzą screencast przedstawiający ich pracę dla kanału na YouTube

Narzędzia stosowane do wdrożenia praktyki

Próbki scenariuszy w formie papierowej

Kraj pochodzenia	Grecja
Język praktyki	Angielski
Powiązany serwis internetowy	http://stage.petmed.gr/
Status praktyki	Końcowy
Pobierz pełny opis praktyki	

Obszar dobrej praktyki

- Uczenie się z wykorzystaniem TIK - korzystanie z zasobów cyfrowych do prowadzenia zajęć w klasie i nauczania online

Zobacz wideo



Cechy praktyki

Przenaszalność, adaptowalność, innowacyjność, akceptowalność, wpływ, skuteczność, dostępność, kreatywność, współpraca

Przydatna literatura

ComicLab: Oprogramowanie do tworzenia interaktywnych komiksów: <http://stage.petmed.gr/>

O autorze

Nazwisko kontrybutora	Petros P. Georgiakakis
Powiązanie kontrybutora	Starszy pracownik naukowo-badawczy
Instytucja, w której wdrożono praktykę	Szkoła Edukacji Pedagogicznej i Technologicznej (ASPETE)
E-mail kontaktowy	petros.gerogiakakis@gmail.com