

Good Practice



digi
skills

Jó Gyakorlatok Oktatóknak

Interaktív webes
képregények a tanulásért



digi
skills

A jó tanítási gyakorlat áttekintése

Tárgy	nyelvek
Célcsoport	Tanulók
Oktatási szint	Középiskola
Kulcsszavak	képregények, oktató jellegű képregények, oktatási képregények, webes képregények, interaktív képregények
Tanulási eredmények	A diákok képesek lesznek felidézni tényeket, megérteni és értelmezni a tanult információkat, alkotóelemeire bontani az információkat, hogy lássák az összefüggéseket és észméket, valamint a kreativitásukat arra használni, hogy megalkossanak és megtervezzenek eredeti képregény történeteket
Tanulási idő	Egy egy-két oldalas webes képregény történet elkészítése 45 percet vesz igénybe. Ha a cél egy interaktív webes képregény elkészítése, ahhoz napi 4-5 órás foglalkozásokkal egy egyhetes workshopra van szükség.
Kihívás	<p>A ComicLab egy olyan eszköz, amely dinamikus webes képregények megalkotását teszi lehetővé. Készítője Dr. Petros Georgiakaykis. Egy szerző létrehozhat a programban egy e-képregényt karakterképek, képek, hátterek és szövegbuborékok kombinálásával, melyeket a könyv oldalainak kereteibe lehet elhelyezni a kívánt módon és stílusban. Az előállított dinamikus webes képregények nagymértékben interaktív, flash-alapú könyvek, amelyekben nagyszerű lapozási animációs lehetőségek, valamint nagyítási és nyomtatási funkciók is vannak, a navigációjuk pedig egyszerű.</p> <p>A ComicLab egy használható szerzői környezet. Wizard alapú platform, amelyhez alapvető IKT tudásra van szükség.</p> <p>Az egyetlen probléma, amellyel találkozhatunk egy interaktív webes képregény elkészítésekor az, hogy kevés a háttérkép és a clipart. Ebben az esetben az interneten kereshetünk, vagy a diákok maguk rajzolhatják meg a storyboard-ot, melyet beszkenelünk és beépítünk a ComicLab-be.</p>
Származási ország	Származási ország: Görögország

A gyakorlat eredeti nyelve	angol
Kapcsolódó weboldal	http://stage.petmed.gr

Rövid leírás

A gyakorlat kimenetele, hogy a gyermekirodalom és tanárképzés területén dolgozó kutatók és oktatók képeskönyvek és való életbeli helyzetek digitális változatait használják, mint komoly módszert az interaktív képregények létrehozásában, míg a diákok megtanulják a mesemondó technikákat.

A diákokat kezdetben megihletik a képeskönyvekben, cikkekben, videóknban, vagy akár egy tanulmányi séta (amely során feladatuk lesz fényképek és videók gyűjtése) alatt bemutatott történetek, ezeket fogják felhasználni alaphelyzetnek. Később az lesz a feladatuk, hogy létrehozzák a saját változatukat a történet forgatókönyvéből. Ez a tevékenység párbeszédet indít meg a diákok között és bevonja őket a kreatív irodalmi, nyelvi és kulturális összehasonlító folyamatokba.

A diákok a történetüket egy webes képregény alkotó eszközzel (ComicLab) hozzák létre saját történeteiket, amelynek könyvtárában háttérképek és clip art is található. A felhasználónak lehetősége van ettől függetlenül bármilyen egyéb képet is felhasználni. Ez a szerzői eszköz lehetőséget ad arra is, hogy a beszéd-buborékokba többnyelvű szöveg kerüljön, vagy akár videók és webes linkek is, amiken keresztül a képregény alkotója multimédiás tartalmakkal tudja színesíteni a storyboard-ot.

Teljes gyakorlat

Diákok korosztálya: 15-20

készíteni. A ComicLab-el elkészíthetjük saját interaktív multimédiás történetünket. Lehetőség van a képregények pdf-be , valamint interaktív, lapozható könyvbe való exportálására.

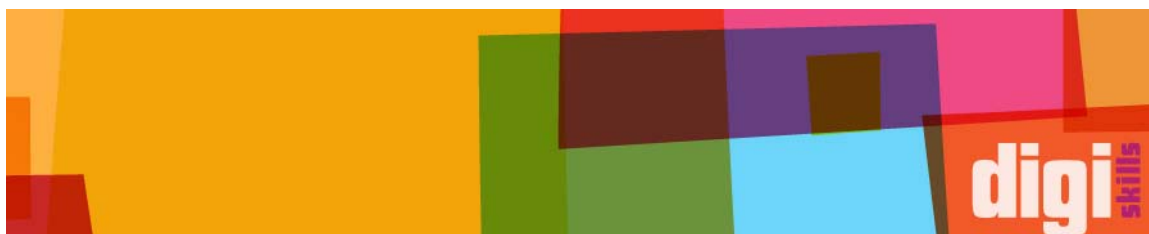
A ComicLab segítségével fel tudjuk használni képzelőerőnket egy képregény elkészítéséhez. Ez az egyetlen olyan képregénykészítő program, amelyben egérekattintással össze lehet rakni a tartalmakat amely lehetővé teszi linkek, hangok és videók hozzáadását szövegbuborékokhoz.

A diákok kíváncsiságát felkelti majd egy videó, egy történet, egy cikk, vagy akár egy tanulmányi séta. Ez remek motiváció lesz a képregény-történet forgatókönyvének megírásához. Ezt a forgatókönyvet egy interaktív webes képregénybe fogják áttenni.

A jó gyakorlatok mintáit be lehet mutatni a diákoknak:

1. Képregényverseny „Demokrácia és emberi jogok az iskolában”
2. Homérosz Iliásza webes képregényváltozata, készítette a Varvakeios Középiskola
3. A kis herceg, készítette a Varvakeios Középiskola

Tanulási tevékenységek / megvalósítás



A javasolt műhely tevékenységei:

1. tevékenység: A diákok meghallgatják a Herkules munkáiról szóló előadást
2. tevékenység: A diákok párosával keresnek információt Herkules egyik, általuk kiválasztott munkájáról
3. tevékenység: A diákok anyagot gyűjtenek a kiválasztott munkáról. Fotókat,, videókat, szövegeket.
4. tevékenység: A diákok bármilyen médiát létrehoznak, ami még hiányzik nekik, valamint a talált anyagokat hozzáalakítják szükségleteikhez.
5. tevékenység: A diákoknak bemutatjuk a ComicLab-et. Részletesen végigvezetjük őket minden támogatott funkción.
6. tevékenység: A diákok elkezdik megírni a történetüket. A tanár mindenkinek megadja a szükséges technikai támogatást.
7. A diákok feltöltik az interaktív képregényüket az iskola portáljára, és létrehoznak egy videóbemutatót munkájukról egy YouTube-csatornához.

A gyakorlat megvalósításához felhasznált eszközök

Papír alapú helyzetpéldák

A jó gyakorlat területe

- IKT-alapú tanulás – A digitális források felhasználása a tantermi gyakorlatban és az online tanulás / vegyes tantermi gyakorlatban

A gyakorlattal kapcsolatos szerzői jogok

Ez a gyakorlat...

Átruházható, adaptálhatóság, innovatív, elfogadhatóág, hatás, eredményesség, elérhetőség, kreativitás, kollaboratív

További munkatársak/hozzájárulók a gyakorlatban

Hasznos irodalom

ComicLab: Interaktív képregénykészítő szoftver: <http://stage.petmed.gr>

A szerzőről

Név: Petros P. Georgiakakis

Munka: Vezető kutató

Intézmény, ahol a gyakorlatot megvalósították: School of Pedagogical and Technological Education (ASPETE)

E-mail cím: petros.georgiakakis@gmail.com