

WARSZTATY DLA GRUP UCZNIÓW ZE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

KLASY 3-8 SP

Warsztaty w CKNi to ciekawe i wartościowe zajęcia przygotowane przez specjalistów z dziedziny komiksu i gier. Interaktywne i angażujące lekcje wspierane są przez zabawę i naukę na interaktywnych ekspozycjach. Zespół Centrum Komiksu przygotował trzy zakresy tematyczne warsztatów: Komiksowa lekcja „**Kajko i Kokosz. Szkoła latania**” to wsparcie dla nauczycieli i uczniów

przy omawianiu komiksowej lektury.

Warsztaty programistyczne „**Algorytmy → Programy → Gry wideo**” uczą jak rozpocząć przygodę z programowaniem.

Warsztaty „**Piksel i pigment**” łączą tematykę gier wideo oraz komiksu i pozwalają zrozumieć, jak powstają barwy na ekranach i w druku.

Wyboru tematu należy dokonać przy rezerwacji.



90 MIN



GRUPA MAX 30 OSÓB

ZAJĘCIA W DWÓCH PODGRUPACH



WTORKI I ŚRODY

10:15, 12:15

TEMATY ZAJĘĆ

→ WARSZTATY PIKSEL I PIGMENT **NOWOŚĆ**

→ KOMIKSOWA LEKCJA - **KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA JANUSZA CHRISTY**

→ WARSZTATY PROGRAMISTYCZNE **ALGORYTMY → PROGRAMY → GRY WIDEO**

CENNIK

30 zł za osobę

18 zł za osobę z biletem do Centrum Komiksu

Bilet grupowy do Centrum Komiksu
kosztuje 23 zł za osobę

nauczyciel/opiekun 1 zł

OBSŁUGA ZWIEDZAJĄCYCH
REZERWACJE I SZCZEGÓŁY

☎ 42 600 61 00 wew. 1

✉ informacja@ec1lodz.pl

Sprawdź naszą
stronę internetową



www.ec1lodz.pl



WARSZTATY DLA GRUP W CKINI

NOWOŚĆ **PIKSEL I PIGMENT**

KLASY 3-5 SP

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ OD 13 PAŹDZIERNIKA

Warsztaty „*Piksel i pigment*” to zajęcia łączące świat gier wideo i komiksu, podczas których uczestnicy odkrywają, w jaki sposób powstają kolory na ekranach urządzeń cyfrowych oraz w druku. Uczniowie poznają podstawowe zasady działania systemów barw, samodzielnie eksperymentują z kolorem i przekonują się, że ten sam obraz może być tworzony na różne sposoby – za pomocą pigmentów lub światła. Warsztaty przeznaczone są dla uczniów klas 3–5 szkoły podstawowej i składają się z dwóch 45-minutowych części, łączących działania plastyczne z prostymi doświadczeniami.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I

ok. 45 minut część warsztatowa – kolor w druku

1. Wprowadzenie do zagadnienia koloru – omówienie różnic między barwami tworzonymi za pomocą pigmentów a światła oraz krótkie przedstawienie historii metod drukarskich, w tym techniki blaudruku.
2. Poznanie podstawowych systemów kolorystycznych wykorzystywanych w druku, w szczególności modelu CMYK. Rozmowa o tym, dlaczego drukarki wykorzystują właśnie te kolory i w jaki sposób z kilku barw można uzyskać szeroką gamę odcieni.
3. Tworzenie własnego systemu kolorystycznego – uczestnicy przygotowują zestawy przezroczystych folii z kolorowymi warstwami, a następnie nakładają je na siebie, obserwując, jak zmieniają się kolory i powstają nowe barwy.
4. Zadania rozwijające kreatywność, w których kolor staje się głównym środkiem wyrazu – eksperymenty plastyczne, projektowanie własnych kompozycji oraz zabawy z mieszaniem i zestawianiem kolorów.

Część II

ok. 45 minut część praktyczna – kolor na ekranie

1. Wprowadzenie do sposobu wyświetlania obrazu na ekranach komputerów, tabletów i telefonów. Omówienie różnic między kolorem drukowanym a emitowanym przez ekran oraz przedstawienie modelu RGB.
2. Zabawa pikselami – uczestnicy będą mogli sami przekonać się, jak niewiele trzeba, żeby przedstawić znane obiekty i postacie za pomocą kilku pikseli, szczególnie jeśli wspiera nas charakterystyczna paleta barw.
3. Obserwacja pikseli – uczestnicy zamieniają obiektyw telefonu lub tabletu w narzędzie badawcze i przyglądają się z bliska budowie ekranów, odkrywając układy kolorowych pikseli.

Na zakończenie warsztatów uczestnicy podsumowują najważniejsze zagadnienia i przekonują się, że zarówno pigment, jak i piksel mogą stać się narzędziem twórczej opowieści o kolorze.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Plastyka - cele kształcenia - wymagania ogólne:

Szkoła podstawowa: I, II

Edukacja plastyczna – treści nauczania – wymagania szczegółowe:

Edukacja wczesnoszkolna: V.2.1, V.2.2, V.2.3, V.2.6, V.3

Plastyka - treści nauczania - wymagania szczegółowe:

Klasy 4–6 SP: I.1, I.2, I.3, I.5, I.6.



WARSZTATY DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

KOMIKSOWA LEKCJA KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA JANUSZA CHRISTY

KLASY 3-8 SP

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ OD 29 WRZEŚNIA

Komiks „Kajko i Kokosz. Szkoła latania” Janusza Christy jest lekturą obowiązkową w klasach 4-6 szkoły podstawowej. Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 proponuje wsparcie merytoryczne dla nauczycieli i uczniów w postaci „komiksowej lekcji” pomagającej w omówieniu lektury stworzonej za pomocą rysunków i tekstu oraz wprowadzeniu podstaw języka komiksu.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I ok. 45 minut wystawa Anatomia komiksu	Część II ok. 45 minut część praktyczna w sali warsztatowej
1. Stanowisko z definicją komiksu oraz wypowiedziami ekspertów na temat „co to jest komiks”. Omówienie definicji komiksu i wskazanie jego najważniejszych cech. 2. Podstawy języka komiksu – omówienie wszystkich elementów składających się na komiks i rządzące nim prawa: plansza, kadry, odstęp między kadrami, czas w komiksie, ruch w komiksie, dymki, onomatopeje, emocje w komiksie. 3. Przejście do strefy „scenariusz” – omówienie etapów tworzenia komiksu na przykładzie albumu „Kajko i Kokosz – Nowe Przygody: Zaćmienie o zmierzchu” – od koncepcji, przez scenariusz, szkice, poprawki, lineart po finalną wersję kolorowej planszy. 4. Przejście na drugie piętro do części „historia polskiego komiksu” – prezentacja i omówienie fenomenu twórczości Janusza Christy (oryginalne prace na wystawie). 5. Przejście do części „komiks i inne media” – Kajko i Kokosz jako gra, słuchowisko i przedstawienie teatralne. Zwrócenie uwagi na komizm w komiksie (+ gatunkowość komiksu: komiks humorystyczny).	1. Uporządkowanie wiedzy z pierwszej części z wykorzystaniem prezentacji na ekranie oraz egzemplarzy komiksu „Kajko i Kokosz. Szkoła latania” (wyszukiwanie w komiksie elementów języka komiksu: plansza, kadry, odstęp między kadrami, czas w komiksie, ruch w komiksie, dymki, onomatopeje, emocje w komiksie) – 15 minut 2. Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem zadań dotyczących najważniejszych elementów komiksu (zadania w formie rysunkowej polegające na kreatywnym uzupełnianiu treści graficznych i słownych): zadanie wprowadzające na „rozrysowanie się”, onomatopeje (uzupełnienie planszy odpowiednimi słowami naśladującymi dźwięki), charakterystyczne dymki (uzupełnienie dymków), prosta historia komiksowa (uzupełnienie kadrów o brakujące elementy). – 30 minut 3. Na koniec zajęć uczniowie i opiekunowie otrzymują 2-stronicowy komiks porządkujący zdobytą na warsztatach wiedzę.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Język polski - cele kształcenia - wymagania ogólne:

Szkoła podstawowa: I.1, I.2, I.3, I.4, II.3, IV.1

Język polski - treści nauczania - wymagania szczegółowe:

Klasy 4-6 SP: I.1.2), 4), 7), 12), I.2.2), I.2.7), 8), 12), II.2.1), 2), 4), 5), IV.1), IV.8)

Klasy 7-8 SP: I.1.5), 6), 8), 9), 10), I.2.3), 4), 6), 7), II.2.1), 3), 7), IV.1), IV.2), IV.3), IV.8)



WARSZTATY DLA GRUP W CKINI

WARSZTATY PROGRAMISTYCZNE ALGORYTMY → PROGRAMY → GRY WIDEO

KLASY 3-8 SP

ZAJĘCIA OBYWAJĄ SIĘ OD 29 WRZEŚNIA

Podczas naszych warsztatów uczymy, jak tworzyć algorytmy i zacząć przygodę z programowaniem, a w konsekwencji sprawnie poruszać się w cyfrowym świecie i twórczo korzystać z narzędzi współczesnej informatyki. Wspieramy kreatywność i umiejętność logicznego myślenia oraz zespołowego rozwiązywania problemów. Używamy rozszerzonej rzeczywistości, gamifikacji, technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz interaktywnych ekspozycji Centrum. Staramy się uczyć, bawiąc, ale wspieramy również realizację podstawy programowej szkół podstawowych w zakresie edukacji informatycznej.

PRZEBIEG LEKCJI

Część I ok. 45 minut część praktyczna w sali warsztatowej	Część II ok. 45 minut część praktyczna
Filar naszych zajęć to układanie wizualnych algorytmów i ich testowanie oraz optymalizacja w aplikacji, a motywacją do rozwiązywania kolejnych problemów jest obserwacja losów kosmity, który awaryjnie lądował na Ziemi.	W drugiej części zajęć odbywa się zwiedzanie z przewodnikiem strefy Game Lab CKNI, gdzie uczestnicy poznają kompetencje potrzebne do tworzenia gier wideo.

ZAJĘCIA WSPIERAJĄ REALIZACJĘ PODSTAW PROGRAMOWYCH:

Informatyka - cele kształcenia - wymagania ogólne:

Szkoła podstawowa: III, IV, V

Informatyka - treści nauczania - wymagania szczegółowe:

Klasy 4-6 SP: I.1), I.2), I.3), II.1), III.1), IV.1), IV.2), IV.4), V.2), V.3)

Klasy 7-8 SP: II.2), III.2), III.3), IV.1), IV.3), IV.4), V.1)