

WARSZTATY DLA GRUP UCZNIÓW Z SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

KLASY 4-8 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 dwa 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.

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

- KOMIKSOWA LEKCJA - **KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA JANUSZA CHRISTY**
- WARSZTATY PROGRAMISTYCZNE **ALGORYTMY → PROGRAMY → GRY WIDEO**

CENNIK

24 zł za osobę

12 zł za osobę z biletem do Centrum Komiksu

Bilet grupowy do Centrum Komiksu
kosztuje 20 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 SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

KOMIKSOWA LEKCJA KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA JANUSZA CHRISTY

KLASY 2-8 SP

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

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, bawić, 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)