

WFOK Tworzenie fotokomiksów

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli prowadzących zajęcia związane z edukacją medialną oraz dla nauczycieli stosujących w pracy metodę projektu z wykorzystaniem narzędzi TIK.

Informacje o organizacji

Organizacja szkolenia przewiduje 4 godziny spotkań synchronicznych online oraz 6 godzin pracy samodzielnej – razem 10 godzin.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, w tym umieć tworzyć, zapisywać, kopiować, wyszukiwać i edytować dokumenty; posługiwać się przeglądarką WWW i pocztą; umieć wyszukiwać informacje w sieci Internet.

Cele

1. Zdobycie umiejętności tworzenia fotokomiksów.
2. Wykorzystanie tworzenia fotokomiksów przez uczniów do realizacji podstawy programowej.

Treści kształcenia

1. Edukacyjne walory tworzenia fotokomiksów. Praca zespołowa. Wykorzystanie TIK do wspierania kreatywności i twórczości własnej uczniów. Tworzenie fotokomiksu a korelacja z różnymi obszarami edukacyjnymi. Elementy edukacji medialnej.
2. Tworzenie własnego fotokomiksu. Od planowania do efektu końcowego. Zasady dobrej fotografii opowiadającej historii. Poznanie elementów komiksu i fotokomiksu.
3. Narzędzia przydatne przy pracy nad fotokomiksem. Elementy prawa autorskiego i ochrony wizerunku.

Wykorzystanie poznanej wiedzy i zdobytych umiejętności w pracy z uczniami.

1. Metody i formy nauczania.
2. Prezentacja.
3. Praca indywidualna słuchacza.
4. Pokaz.
5. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Rozmowy z uczestnikami przeprowadzane podczas każdej sesji będą wpływały na dobór ćwiczeń. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. System operacyjny Windows.
2. Przykładowe aplikacje edukacyjne działające online.
3. PowerPoint/Prezentacje Google.
4. Inne oprogramowanie w razie potrzeby.

Literatura

1. Jak pracować metodą projektów w szkole?,
http://www.eakademiaprzyszlosci.pl/pub/files/Poradnik__Metoda_projektow.pdf
2. Marcin Polak, Jak wykorzystać komiks w edukacji?,
<https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/2468-jak-wykorzystac-komiks-w-edukacji>, pobrano 03.06.22.

3. Hanna Basaj, Edukacyjne zastosowanie komiksu w projekcie gimnazjalnym i nie tylko, MERITUM. – 2011.
4. Dorota Janczak, Edukacyjne możliwości wykorzystania komiksu, MERITUM. 2008, nr 3.

Autor

Dorota Janczak