

Hanna Basaj

Edukacyjne zastosowanie komiksu w projekcie gimnazjalnym i nie tylko



Komiks jako forma przekazu istnieje od końca XIX wieku. Jako datę narodzin komiksu przyjmuje się 16 lutego 1896 roku – od tego dnia na łamach gazety „The New York Journal” rozpoczęto publikowanie komiksu, którego bohaterem był Yellow Kid.

Większości ludzi komiks kojarzy się z rozrywką, kiepskim żartem i niezbyt mądrymi tekstami. Komiks ma tyle samo przeciwników co zwolenników. Do tej pory niewielu nauczycieli widziało możliwość zastosowania go w edukacji. Komiks jest krótką i łatwo przyswajalną formą przekazu, trafia w gust dzieci i młodzieży. Wcale nie musi się kojarzyć z mało ambitnymi treściami. Tę formę przekazu można wykorzystać do popularyzowania prawidłowych zachowań, np. tolerancji wobec innych narodowości. Komiks może pełnić funkcję ilustracyjną w gazetce szkolnej, w prezentacji, na stronie internetowej, może wprowadzać w temat projektu gimnazjalnego lub go efektywnie zakończyć. Oto znalezione w sieci przykłady tematów projektów gimnazjalnych, w których można zastosować komiks:

„Duchy i zjawy w literaturze oraz sztuce – analiza tekstów i obrazów” – wykonanie plakatu (obrazy i cytaty), opracowanie komiksu według wybranego dzieła.

„Bądź bezpieczny w Internecie” – prezentacja, komiks, plakaty, ulotka informacyjna.

„Moja szkoła” – prezentacja, komiks, plakaty, ulotka informacyjna.

„Z Henrykiem Sienkiewiczem w przeszłość” – przygotowanie do czytania lektury – powieści historycznej „Kryżacy” – zadaniem jednej z grup było przygotowanie komiksu „Rycerskie wychowanie”.

Wymieniono tylko kilka przykładów zastosowania komiksu przez uczniów w projekcie gimnazjalnym. Z powodzeniem mogą go również stosować nauczyciele, przygotowując dla uczniów rozmaite ćwiczenia, karty pracy, prezentacje, strony WWW i inne pomoce dydaktyczne. W komiksie drzemie ukryty potencjał edukacyjny. Może być wykorzystywany w edukacji zdrowotnej, kulturowej, gramatycznej, leksykalnej. Komiks z powodzeniem można zastosować w edukacji wczesnoszkolnej do kształcenia umiejętności analizowania, interpretowania i opisywania, do doskonalenia tworzenia planu odtwórczego. Podczas tworzenia komiksu wyzwala się uczniowska kreatywność, uczeń werbalizuje swoje odczucia, poprawia własną sprawność komunikacyjną. Komiks nie jest formą przekazu przeznaczoną tylko dla małych dzieci, można go stosować na wyższych etapach edukacyjnych,

wszystko zależy od pomysłu na wykorzystanie komiksu przez ucznia lub nauczyciela. Można go używać w edukacji językowej poprzez wykorzystanie scen komiksowych do tworzenia ćwiczeń z gramatyki zamieszczanych w kartach pracy. Komiks można wykonać od początku do końca samodzielnie, tworząc rysunki i pisząc własne teksty. Problem w tym, że niewiele osób potrafi ładnie rysować. W 1992 roku w Internecie po raz pierwszy pojawił się e-komiks, niedługo potem zaczęły się pojawiać bezpłatne narzędzia do tworzenia e-komiksów z gotowych rysunków wykonanych przez grafików. Tak wykonane komiksy można udostępniać innym użytkownikom sieci, wykonane paski komiksowe można zapisywać na dysku komputera jako obrazki, kod embed wykonanej pracy lub jej adres URL można wstawiać do postów publikowanych na blogach. Narzędzia te są proste w użyciu, wystarczy dostęp do Internetu, założenie bezpłatnego konta w serwisie oferującym narzędzia do tworzenia komiksu, i już można pracować. Jakie narzędzia do tworzenia komiksów internetowych można wybrać? Wymienię kilka, podając adresy stron:



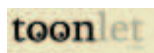
www.toondoo.com



www.writecomics.com



www.pixton.com



toonlet.com

Jak zrobić dobry komiks? Oto kilka rad:

- trzeba mieć dobry pomysł na wykonanie komiksu,
- można wykorzystać utwór literacki lub napisać własne teksty,
- całą pracę należy starannie zaplanować, dobrać odpowiednie narzędzia do wykonania komiksu – wniosek stąd, że narzędzia internetowe trzeba wcześniej dobrze poznać,
- jeżeli w komiksie wykorzystamy utwór literacki, wcześniej należy podzielić go na fabularne części odpowiadające komiksowym scenom,
- scenom należy nadać tytuły, można sporządzić ich opis, który ułatwi dobranie odpowiedniego tła oraz dobór odpowiedniej mimiki i gestykulacji postaci – bohaterów komiksu,
- należy opracować dialogi i monologi,
- dobrać postacie – bohaterów komiksu, niektóre narzędzia pozwalają wykonać własne postacie, np. ToonDoo,
- trzeba opracować graficzny zapis dźwięków pozasłownych,
- określić graficznie sytuację, w której znajdują się bohaterowie komiksu – jeśli w komiksie chcemy wykorzystać zrobione przez nas zdję-

cia, np. szkoły czy miasta, do tworzenia komiksu wybierzmy narzędzie, które umożliwia wstawianie własnych zdjęć czy rysunków,

- jeżeli wiemy, że praca będzie rozłożona na kilka dni, wybierzmy narzędzie pozwalające na zapisanie niedokończonych pracy oraz na edytowanie tej pracy do chwili jej zakończenia.

Jak widać z powyższych rad, przed przystąpieniem do tworzenia komiksu trzeba zapoznać się z narzędziami, za pomocą których będziemy pracę wykonywać. W tym celu należy wypróbować wybrane narzędzia, nie licząc na początku, że wykonane sceny komiksowe od razu wypadną świetnie i że wszystko uda się zrobić.

Zapoznałam swoich uczniów w dwoma wymienionymi w tym artykule narzędziami: WriteComics oraz ToonDoo.

Narzędzie WriteComics umożliwia tworzenie komiksu tylko z wykorzystaniem grafiki dołączonej przez producenta, nie ma możliwości wykonywania własnych postaci i dołączania własnych zdjęć czy rysunków. Niedokończonych pracy nie da się edytować w późniejszym terminie. Po opublikowaniu wykonanego komiksu uzyskujemy jego adres w sieci. Narzędzie jest bardzo proste w użyciu, nie wymaga założenia konta. Polecam je do pracy z najmłodszymi dziećmi, kiedy wykonywane komiksy są krótkie – można je wykonać w ciągu jednej godziny lekcyjnej, nie zawierają długich tekstów – można je pisać w języku polskim.

Narzędzie ToonDoo oferuje dużo większe możliwości niż WriteComics. Praca w nim jest atrakcyjna dla uczniów, aplikacja łatwa w użyciu, wymaga założenia konta. Należy wybrać konto darmowe, przeznaczone dla użytkownika indywidualnego, bowiem za możliwość założenia kont szkolnych musielibyśmy zapłacić. Podczas zakładania konta należy podać swój adres e-mail.



Po założeniu konta indywidualnego użytkownik ma dostęp do widocznych na obrazie powyżej funkcjonalności ToonDoo: może rysować, tworzyć własne postacie, importować obrazy. Istnieje także możliwość pisania w dowolnym języku, również po polsku.

Posiadanie własnego konta w ToonDoo umożliwia rozłożenie pracy nad komiksem na etapy. Po zapisaniu paska komiksowego istnieje możliwość otworzenia go i edytowania po upływie dowolnie długiego czasu. Narzędzie pozwala na wstawianie własnych zdjęć, rysunków, tła poprzez podanie adresu URL lub po pobraniu obrazu z dysku komputera.



Narzędzie ImagineR umożliwia wstawienie własnych zdjęć, grafiki



Narzędzie TraitR umożliwia tworzenie postaci



Narzędzie DoodleR umożliwia wykonanie odrębnego rysunku



Jeśli podczas wstawiania własnej grafiki zaznaczymy opcję **Load in editor**, wówczas grafikę można zmodyfikować, wycinając jej fragment. Na wybrany fragment rysunku należy nałożyć ścieżkę. Im większe krzywizny, tym więcej węzłów musimy umieścić na ścieżce.



Narzędzia do: dodawania węzłów na ścieżce lub do ich usuwania, podglądu wycinanego elementu, zapisywania wycinanki.



Przykład sceny komiksowej z wykorzystaniem gotowych postaci, tła oraz dymków do wpisywania tekstów

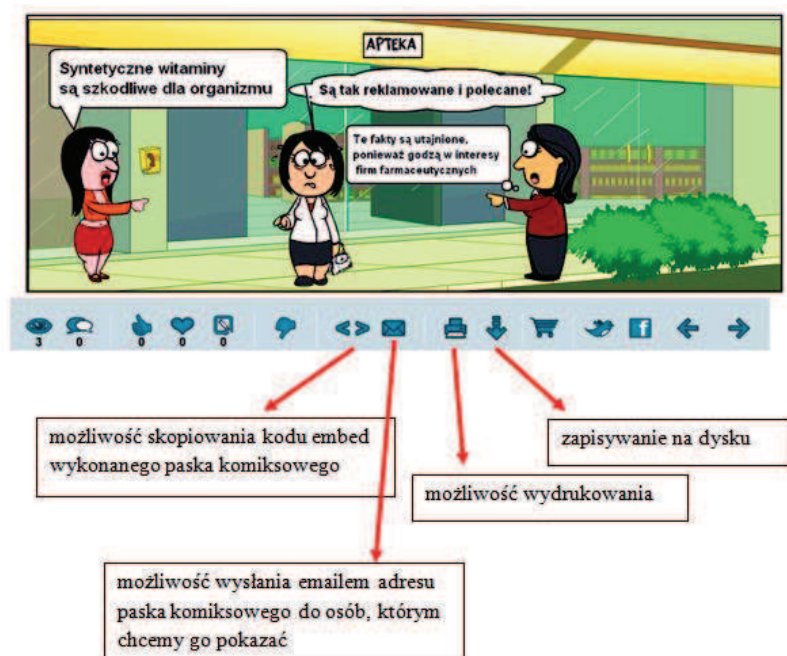
Użytkownik ToonDoo ma dostęp do bardzo bogatej biblioteki graficznej oferującej postacie, tła, różne gadzety, obiekty Clipart. W menu **My Gallery** ma dostęp do wstawionej przez siebie grafiki i wykonanych postaci. Podczas pracy nad komiksem użytkownik ma także dostęp do narzędzi umożliwiających zmianę rozmiaru elementu graficznego, obracania go (można zmieniać mimikę postaci i ich gestykulację).

Wykonanie własnego wartościowego komiksu nie jest sztuką łatwą, nawet jeśli dysponuje się narzędziem internetowym oferującym go-

towe rysunki. Najwięcej czasu należy poświęcić na opracowanie pomysłu na komiks i przygotowanie jego scenariusza. Wszystkie elementy komiksu muszą do siebie pasować, często okazuje się, że brakuje nam odpowiednich postaci, tła, gadżetów, które są niezbędne w scenach komiksowych, lecz nie ma ich w bibliotece graficznej. Gadzety możemy zaimportować ze strony www.openclipart.org – bogatej biblioteki darmowych clipartów. Moim uczniom bardzo podobała się możliwość tworzenia własnych postaci. Na obrazie poniżej widoczne są narzędzia do tworzenia własnej postaci.



Użytkownicy ToonDoo mogą wykorzystać wykonane paski komiksowe w różny sposób, jak na rysunku poniżej:



Z wykonanych pasków komiksowych można wykonać książkę za pomocą narzędzia **Book Maker**. Poniżej znajduje się widok wykonanej książki, której kod embed można umieścić na stronie WWW lub wysłać jej adres URL osobom, którym książeczkę chcemy pokazać:



Komiks wykonany za pomocą narzędzi internetowych może być od razu po zapisaniu opublikowany, co jest ważne dla prac wykonywanych w ramach projektu gimnazjalnego.

Zachęcam do przeszukiwania sieci w poszukiwaniu nowych narzędzi internetowych, do eksperymentowania, jak znalezione aplikacje wykorzystać w dydaktyce. Dzieci i młodzież nauczeni ciągle tą samą metodą i z wykorzystaniem tych samych pomocy dydaktycznych szybko się nudzą, a zatem potrzeba nowych bodźców, nowych

aktywności i nowych metod. W sieci Internet jest wiele bezpłatnych narzędzi dostępnych *online*, z których mogą korzystać uczniowie i nauczyciele podczas pracy metodą projektu. Podam tu przykład Dokumentów Google lub ZOHOO Work Online. Dzięki tym narzędziom można współtworzyć różne dokumenty, dzielić się z innymi efektami swojej pracy. Pracę można wykonywać synchronicznie lub asynchronicznie, przy czym wszyscy dysponują takimi samymi narzędziami dostępnymi 24 godziny na dobę, konieczny jest stały dostęp do Internetu.



Autorka jest nauczycielem konsultantem w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie oraz nauczycielem informatyki i matematyki w Gimnazjum nr 73 w Warszawie