

## Komiks

**Umiejętności metapoznawcze:** refleksja, monitorowanie, metapoznawcze strategie uczenia się

### Kiedy go używać?

Celem tworzenia komiksu jest przekazanie historii, pomysłu lub przesłania w wizualnej i angażującej formie, która łączy ilustracje i tekst.

### Co będziesz robić?

Komiksy mogą służyć do wyrażania pomysłów za pomocą obrazów, często w połączeniu z tekstem lub innymi informacjami wizualnymi. Wykorzystują połączenie sztuki i narracji, aby bawić, informować lub skłaniać do myślenia w przystępny i porywający sposób.

### Czego potrzebujesz?



Ołówek, kredek lub markerów.

- Jeśli używasz załączonego szablonu do stworzenia komiksu, potrzebujesz tylko ołówka i/lub kredek, i/lub kolorowych markerów do ilustracji oraz tekstu w dymkach.



Lub narzędzi cyfrowych, takich jak Canva, Pixton lub PowerPoint.

- Jeśli zdecydujesz się stworzyć komiks we własnym formacie:
  - możesz użyć papieru lub kartonu podzielonego ołówkiem/markerem i linijką na mniejsze kwadraty, w których stworzysz ilustracje i dymki z tekstem do różnych scen komiksu;
  - możesz też użyć aplikacji takich jak Canva, Pixton lub PowerPoint, aby stworzyć komiks cyfrowy.

## Jak go używać?

1. Wypełnij swoje dane (imię, nazwisko, klasę) oraz podstawowe informacje o komiksie na pierwszej stronie arkusza (tytuł, imiona bohaterów, miejsce i czas akcji).
2. Poświęć chwilę na przeczytanie przydatnych wskazówek na drugiej stronie szablonu.
3. Uważnie zaplanuj i przemyśl treść dialogów i monologów, aby miały jasny przekaz.
4. Użyj trzeciej strony jako inspiracji do tworzenia własnych dymków i wskaźników tekstowych, takich jak dymki mowy, ramki narracyjne i onomatopeje, za pomocą których możesz oznaczać dialogi, narrację, efekty dźwiękowe (np. „WOW”) lub inne informacje (np. mała żarówka, która pokazuje, że ktoś wpadł na pomysł).
5. Nie zapomnij używać wielkich liter.

## O tej karcie pracy

### 1. Pierwsza strona – Dane osobowe i szczegóły komiksu

- Wypełnij: Imię i nazwisko, data, klasa.
- Wpisz: Tytuł komiksu, imiona bohaterów, miejsce i czas akcji.

### 2. Druga strona – Przydatne wskazówki

- Przeczytaj tę stronę uważnie, zanim zaczniesz.
- Zastanów się, co chcesz przekazać, i napisz jasne, sensowne dialogi lub monologi.

### 3. Trzecia strona – przykłady dymków i efektów

- Użyj jej jako inspiracji do tworzenia:
  -  dymków mowy
  -  dymków myśli
  -  efektów dźwiękowych (np. WOW!)
  -  symboli pomysłów

#### 4. Puste szablony – stwórz swój komiks

- W pierwszym szablonie, w białym-czarnym kwadracie, napisz 2–3 zdania jako wstęp do komiksu.
- Narysuj swoją historię w każdym z szablonów.
- Dodaj dymki i tekst do poszczególnych scen.

Używaj **WIELKICH LITER**, żeby twój tekst był łatwy do czytania.

#### Wskazówki dotyczące ponownego wykorzystania / kontynuacji pracy z narzędziem

- Możesz dodać więcej stron do komiksu, jeśli zamierzasz kontynuować swoją historię.
- Zachowaj te same postacie i styl, aby komiks był spójny.
- Pomyśl o zakończeniu typu „ciąg dalszy nastąpi...”, jeśli chcesz budować napięcie.
- Zachowaj swój komiks, żeby później go edytować lub ulepszyć – nie wyrzucaj go!
- Wykorzystaj uwagi od kolegów z klasy lub nauczyciela, żeby stworzyć nową wersję lub drugą część komiksu.

# MÓJ KOMIKS

**TYTUŁ:** \_\_\_\_\_

**DATA**

**MIEJSCE I CZAS AKCJI**

**MOJE IMIĘ**

**OCENA:**

**POSTACIE**

# MAŁE WSKAZÓWKI

STWÓRZ KRÓTKIE DIALOGI ALBO MONOLOGI, TAKIE, ŻEBY KAŻDY ZROZUMIAŁ, O CO W NICH CHODZI.

Używaj wielkich liter.

Użyj następnej strony jako inspiracji. Pomoże ci ona wymyślić:

- własne dymki (te "chmurki" na słowa).
- napisy (tekst narratora albo objaśnienia).
- onomatopeje (takie słowa, co naśladują dźwięki, na przykład: BUM!, PSSSST!, HA HA!).

Dzięki temu pokażesz w swoim tekście:  
rozmowy (dialogi), opowiadanie (narrację),  
dźwięki, inne, ważne rzeczy.



