

Klasa IVB

16.11.2020 r.

Temat: Poznajemy język komiksu

Uczeń:

- Zapoznaje się z tekstem piosenki i określa, czego możemy się z niej dowiedzieć o komiksach:

Komiksy - Magiczne Obrazki

Majka Jeżowska

Jeden woli Lady Pank

Drugi za to lubi tran

Ten by wszystko dał za ptysie

Tamten kocha tylko misie

Ten, kolego, klocki Lego

Ale ja się śmieję z tego

Mnie nie bawi z klocków domek

Za to Tytus, Romek i Atomek

Komiksy, komiksy magiczne obrazki

Pogonie i walki, pułapki, zasadzki

Podróże przez burze, kowbojskie

Komiksy

Jeden woli Disneyland

Do zająca czuje wstręt

Ten uwielbia dyskoteki

Tamten tylko (dzięki)

Gdy klasówka się nie uda

Wini za to Robin Hooda

Ja do wilka robię oko

Na mnie czeka Kajko i Kokosz

Komiksy, komiksy magiczne obrazki

Pogonie i walki, pułapki, zasadzki

Podróże przez burze, kowbojskie

Komiksy

Komiksy, komiksy magiczne obrazki

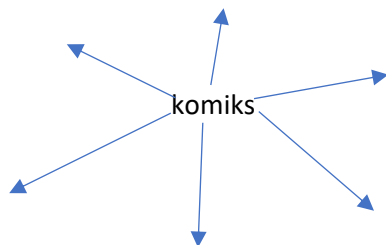
Pogonie i walki, pułapki, zasadzki

Podróże przez burze, kowbojskie

Komiksy

A gdy na...

- sporządza na podstawie tekstu piosenki mapę myśli na temat komiksu



- określa, w jaki sposób w komiksie zaznaczono:
 - dźwięki
 - krzyk
 - myśli bohaterów
 - wypowiedzi bohaterów
 - wypowiedzi grupy osób
 - wypowiedzi narratora
- szuka w tekście odpowiednich przykładów, które posłużą mu do stworzenia notatki,
- tworzy notatkę, wzbogacając ją rysunkami:

Słownik komikсового języka

dźwięki –

krzyk-

myśli bohaterów –

wypowiedzi bohaterów-

wypowiedzi grupy osób-

wypowiedzi narratora-

- w ramach pracy domowej uzupełnia zdanie: **Komiks to...**

18, 19.11.2020 r.

Temat: Malowanie słowami, czyli jak opowiedzieć komiksową historyjkę(dwie jednostki lekcyjne)

Uczeń:

- w trakcie zajęć online uzupełnia kartę pracy

Karta pracy

1. Zastanów się, czym różni się komiks od opowiadania. Uzupełnij wniosek odpowiednimi wyrazami ramki.

słowom	wypowiedzi	myśli
opowiada	opisuje	obrazków

W komiksie historia jest opowiedziana za pomocą ułożonych kolejno , na których umieszczone są w dymkach i bohaterów.

W opowiadaniu poznajemy historię dzięki narratora, który o kolejnych wydarzeniach i świat przedstawiony.

2. Uporządkuj punkty tak, aby powstał plan wydarzeń zgodny z tym, co zdarzyło się w chatce Jagi i Łamignata.

- Pomysł Jagi.
- Zmartwienie Łamignata.
- Efekt użycia niezwyklej fujarki.
- Spokojne życie w chatce.
- Próby podniesienia męża na duchu.

3. Przyjrzyj się uważnie bohaterom ukazany na obrazkach i postaraj się jak najdokładniej ich opisać.



4. Do postaci dobierz odpowiednie cechy z ramki.

brak wiary w siebie zaradność spryt łatwowierność pomysłowość naiwność

Jaga	Łamignat

1. Jaga dała Łamignatowi magiczny przedmiot. Opisz i narysuj ten przedmiot.

2. Uzupełnij tabelkę, wstawiając odpowiednie słownictwo z ramki

Irytacja, rozbawienie, zniechęcenie, smutek, oburzenie

Jaga		Łamignat	
uczucie	przyczyna	uczucie	przyczyna
1.....	1.....
2.....	2.....
3.....	3.....	Zastanów.....

3. W domu: Napisz w zeszycie opowiadanie o tym, co zdarzyło się w chatce Jagi i Łamignata. Wykorzystaj materiał z wcześniejszych ćwiczeń.

20.11.2020

Temat: **Komiksowe story cubes.**

Uczeń:

- losuje z przygotowanej przez nauczyciela puli obrazek, który będzie dla niego inspiracją do tworzenia historii,
- tworzy ustnie w czasie lekcji online wymyśloną historyjkę będącą dalszymi losami Kajko i Kokosza,
- zapisuje na podstawie zmyślonej historyjki plan wydarzeń,
- tworzy w domu komiks, wykorzystując przygotowane w czasie zajęć materiały.

Temat: **Co powinienem już wiedzieć o lekturze „Kajko i Kokosz. Szkoła latania.” J. Christy**

Uczeń:

- rozwiązuje kartę pracy

Kajko i Kokosz. Szkoła latania

1. Podpisz wizerunki postaci właściwymi imionami.



2. Połącz bohaterów komiksu z odpowiednimi określeniami:

Mirmił	podstępny, zawzięty
Kajko	wiecznie głodny
Kokosz	łatwowierny, ulegający wpływom
Hegemon	odważny, rozsądny, zaradny

3. Która z informacji **nie dotyczy** Mirmiła? Zaznacz właściwą odpowiedź.

- Marzył o lataniu.
- Cechowały go spryt i przebiegłość.
- Był kasztelanem grodu.
- Bywał nadwrażliwy i łatwo ulegał emocjom.

4. Uszereguj zdarzenia tak, aby powstał plan wydarzeń zgodny z treścią komiksu. Wpisz w kwadraty odpowiednie cyfry od 1 do 8.

- Podstępny pomysł Hegemona na pozbycie się Kajka i Kokosza.
- Wyprawa Mirmiła na Łysą Górę.
- Lekcje latania u czarownicy Jagi.
- Powrót bohaterów i odparcie ataku na gród.
- Wdarcie się Zbójcerzy w przebraniu do grodu.
- Podróż latającym kufrem.
- Wiosenne osłabienie Łamignata.
- Nauka w szkole latania

5. Wpisz wypowiedzenia z ramki w odpowiednie miejsca tak, aby przypominały sposób zapisywania myśli i słów bohaterów w komiksie oraz sposób oznaczania dźwięków i wypowiedzi narratora.

BAM!!!

WŚRÓD GĘSTYCH BORÓW, NA WZGÓRZU, STAŁA
ZBUDOWANA Z KAMIENI I DREWNA WAROWNIA
RYCERZY ROZBÓJNIKÓW, ZWANYCH ZBÓJCERZAMI.

MY, ZBÓJCERZE, NIE LĘKAMY SIĘ NIKOGO!!!

MYŚLĘ, ŻE MÓJ CHYTRY PLAN
SIĘ POWIEDZIE... CHI, CHI...

PLAF!

PRZESTAŃ, ŁAMIGNATKU.
WMAWIAZ SOBIE JAKIEŚ CHOROBY.

