

31.03.2020 r. – 8.04.2020 r.
Kajko i Kokosz. Szkoła latania.

Drogi Uczniu, przedstawiam ci cykl lekcji na podstawie lektury. Mam nadzieję, że przeczytałeś komiks. Napisz w zeszycie temat lekcji, a następnie zapoznaj się z materiałem i wykonaj polecenia. Życzę ci wspaniałej zabawy w Mirmilowie, ale uważaj na Zbójcerzy!

Lekcja 1

Temat: Pierwsza wizyta w Mirmilowie.

Cele lekcji:

- poznasz świat przedstawiony w komiksie
- wskażesz wątek główny i poboczny
- wyszukasz w tekście najważniejsze informacje

Drogi Uczniu!

Dzisiaj wybieramy się z wizytą do Mirmilowa. Wyobraź sobie, że jesteś przybyszem, który obserwuje gród, jego życie codzienne, mieszkańców oraz okolicę, a następnie notuje spostrzeżenia.

Pracując z tekstem, uzupełnij kartę.

Kartę można pobrać, wydrukować i wkleić do zeszytu pod podanym wyżej tematem lekcji.

Jeśli ktoś nie ma możliwości drukowania, może narysować w zeszycie schemat podobny do tego na karcie.

KARTA PRACY 1

Lekcja 2

Temat: Poznajemy głównych bohaterów komiksu.

Cele lekcji:

- przedstawisz głównych bohaterów komiksu
- podasz charakterystyczne cechy Kajka i Kokosza
- wyrazisz swoje zdanie na temat bohaterów

Drogi Uczniu!

Czy wiesz, że pierwotnie na oryginalnych planszach narysowanych przez Janusza Christę tytuł komiksu brzmiał *Sztuka latania*.

Przed wydaniem albumowym komiks ukazał się w czasopiśmie *Świat Młodych* w roku 1975. Był to pierwszy komiks tego autora o Kajku i Kokoszu, który ukazał się nakładem tej gazety. Z początku w formie gazetowej wydawany bez tytułu *Szkoła latania*, lecz jako *Kajko i Kokosz*. Publikowany był na ostatniej stronie – jedna strona komiksu na całej szpalcie gazety (w sumie 35 plansz, ukazujących się trzy razy na tydzień).

W komiksie tym po raz pierwszy pojawiają się Zbójcerze.

W pierwszym wydaniu albumowym w roku 1981 (nakład ponad 80 000 egz.) komiks ten już pod tytułem *Szkoła latania* był wydany wraz z komiksem *Wielki Turniej* w jednym tomie jako flip-book, czyli książeczka do czytania z obu stron. Dwie historyjki wydrukowano do góry nogami względem siebie, a każda z nich posiadała własną okładkę.

To ciekawe!

W roku 2005 na podstawie komiksu została oparta gra komputerowa.

W 2011 komiks ten wydano w formie e-booka, oglądanego nie całymi stronami lecz kadr po kadrze (jeden ekran – jeden kadr, niezależnie od rozmiaru obrazka i czcionki).

Pisząc ci te ciekawostki, skorzystałem z internetowej encyklopedii. Wiesz jakiej?

Teraz zachęcam cię do wypełnienia karty pracy na temat głównych bohaterów. Będąc w twoim wieku, często myliłem Kajka z Kokoszem. Może wymyślisz sposób, jak ich zapamiętać? Po czym odróżnić?

KARTA PRACY 2

Czy przypadkiem ci bohaterowie nie wywołują skojarzeń ze słynnymi Galami Asteriksem i Obeliksem z francuskiego komiksu? A może masz inne skojarzenia?

Jeśli ktoś nie ma możliwości wydrukowania materiału, może stworzyć w zeszycie notatkę graficzną na podstawie karty.

Lekcja 3

Temat: Komiksy, magiczne obrazki. Przyglądamy się językowi komiksu - część 1.

Cele lekcji:

- poznasz komiks jako tekst kultury
- wskażesz jego charakterystyczne cechy
- stworzysz notatkę na temat komiksu

Drogi Uczniu!

Czy wiesz, że komiks wzbudzał wiele kontrowersji wśród miłośników literatury, dlatego, że trudno go sklasyfikować. Obrazek plus tekst - nie wszyscy akceptowali takie połączenie.

Znasz jakieś komiksy? Masz swoje ulubione?

Obejrzyj filmik pod tytułem: Historia komiksów dla opornych, a dowiesz się, czym jest komiks.

<https://www.youtube.com/watch?v=AQZbDBJmoaw> Wiem, film jest trudny.
Traktuj go jako ciekawostkę ☺

Teraz mam dla ciebie zadanie. Skorzystaj z encyklopedii lub słownika, poszukaj definicji komiksu i wykonaj notatkę graficzną. Może mieć ona dowolny kształt. Umieść w niej najważniejsze cechy komiksu. Możesz napisać własnymi słowami. Jeśli stworzysz notatkę w formie słońca, to każde ramię niech zawiera jedną informację, jedną charakterystyczną cechę.

Lekcja 4

Temat: Komiksy, magiczne obrazki. Przyglądamy się językowi komiksu - część 2.

Cele lekcji:

- poznasz komiks jako tekst kultury
- wskażesz jego charakterystyczne cechy
- stworzysz notatkę na temat komiksu

Drogi Uczniu!

Weź do ręki komiks o przygodach dzielnych wojów Mirmiła. Zobacz jak autor - Janusz Christa - wprowadził dźwięki, myśli i wypowiedzi bohaterów. Przyjrzyj się uważnie, znajdź narratora. Czy w ogóle tam jest? Znajdź w tekście odpowiednie przykłady, które posłużą do stworzenia notatki.

A co powiesz na Słownik komiksowego języka?

Możesz wkleić gotowy materiał lub stworzyć własną wersję, jeśli nie masz możliwości wydruku.

KARTA PRACY 3 - Słownik komiksowego języka

Jako podsumowanie zachęcam cię do wysłuchania piosenki o komiksie.

<https://www.youtube.com/watch?v=TmzXNx2Cj3c> **Majka Jeżowska - Komiksy, magiczne obrazki**

A może wymyśliłbyś piosenkę o swoim ulubionym komiksie? – ewentualnie ustnie 😊

Lekcja 5

Temat: Malowanie słowami, czyli jak opowiedzieć komiksową historyjkę - część 1.

Cele lekcji:

- przeczytasz fragment komiksu o wiosennym osłabieniu zbója Łamignata
- wykonasz notatkę na podstawie przeczytanej historii

Drogi Uczniu!

Otwórz komiks na stronie 3 i przeczytaj, co zaszło pewnego dnia w chatce Jagi i Łamignata.

Wykonaj zadania podane niżej w zeszycie.

- 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.

- Podziel kartkę na dwie części, w jednej narysuj lub podpisz tylko Jagę a po drugiej stronie Łamignata. Przyjrzyj się, jak ukazano ich w komiksie i opisz dokładnie.
- Następnie do postaci dobierz podane niżej cechy:

brak wiary w siebie - zaradność - spryt- łatwowierność - pomysłowość - naiwność

- Jaga dała Łamignatowi pewien przedmiot. Napisz, jak wyglądał i o jakich niezwyklej właściwościach zapewniła męża czarownica.

Przypominam, że wszystkie notatki wykonujesz w zeszycie pod właściwym tematem lekcji. Nie spiesz się, pracuj powoli i spokojnie.

Lekcja 6

Temat: Malowanie słowami, czyli jak opowiedzieć komiksową historyjkę - część 2.

Cele lekcji:

- stworzysz własną wersję komiksu

Drogi Uczniu!

Proponuję ci stworzenie własnej wersji przygód dzielnych wojów z grodu Mirmila. Do tego celu wykorzystaj materiał, który ci proponuję. Wydrukuj postacie z komiksu. Wytnij je, a następnie wykorzystaj do stworzenia własnej historii. Pracę wykonaj na kartce A4. Przypomnij sobie cechy komiksu. Zrób ramki, dodaj dymki, odgłosy. Wierzę w twoją kreatywność. Powodzenia!

KARTA PRACY 4 - Postacie do komiksu

A na koniec zachęcam cię do obejrzenia filmiku pod tytułem: Jak powstaje komiks?

<https://www.youtube.com/watch?v=OX3qmx7BSFg>

Lekcja 7

Temat: Pożegnanie z mieszkańcami niezwykłego grodu.

Cele lekcji:

- wyrazisz własne zdanie na temat lektury
- przypomnisz sobie najważniejsze informacje na temat komiksu

Drogi Uczniu!

Na pożegnanie z Kajkiem i Kokoszem proponuję ci kilka ćwiczeń.

Spróbuj napisać własną opinię, zastanów się, co najbardziej podobało ci się w lekturze. Czy opowiedziana historia zrobiła na tobie wrażenie? Czy bohaterowie byli twoim zdaniem ciekawi? A może coś ci się nie podobało? Wyraź swoje zdanie, pamiętaj, aby je odpowiednio uzasadnić, podać konkretny przykład. Napisz około 5-10 zdań.

A potem...

Kliknij w linki.

zadanie 1 <https://learningapps.org/5532408>

zadanie 2 <https://wordwall.net/resource/364079/polski/kajko-i-kokosz-postaci>

zadanie 3 <https://wordwall.net/resource/387295/polski/kajko-i-kokosz-marta-deska>

zadanie 4 <https://wordwall.net/resource/364075/polski/kajko-i-kokosz-postaci>

Praca na język polski i plastykę

Na zakończenie pracy z komiksem – stwórz własny komiks. Możesz wykorzystać treść legendy np. „O Lechu, Czechu i Rusie”. Możesz wybrać zupełnie inny tekst lub wymyśleć swoją własną opowieść. Baw się dobrze.

Dziękuję, że towarzyszyłeś mi w tej niezwykłej podróży po świecie dzielnych wojów, zabawnych zbójów i sprytnych czarownic.

Pamiętaj, że zadanie wykonujesz w zeszycie pod odpowiednim tematem lekcji. W razie jakichkolwiek wątpliwości pytaj dorosłego lub proszę o kontakt.

Do zobaczenia!