

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ΤΑΞΗ: Δ΄

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Γλώσσα Δ΄ τάξης

ΕΝΟΤΗΤΑ: 11^η

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΑ: «Φρουτοπία»

ΣΤΟΧΟΙ: Οι μαθητές,

- να δημιουργήσουν διαλόγους σε μορφή κόμικ
- να καλλιεργήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
- να γνωρίσουν το πρόγραμμα ανάπτυξης, έκφρασης και δημιουργικότητας Cartoon Story Maker

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ: Ανάπτυξης, έκφρασης και δημιουργικότητας «Cartoon Story Maker», επεξεργαστής κειμένου word.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ: Οι μαθητές μπορούν να χειρίζονται το πληκτρολόγιο και το ποντίκι.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα

ΜΕΘΟΔΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ: Ομαδοσυνεργατική

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Αίθουσα υπολογιστών, βιντεοπροβολέας

ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ: 20

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ: 9/5/2014

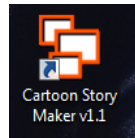
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ: Το πρόγραμμα με τη βοήθεια του καθηγητή της πληροφορικής έχει κατέβει στην επιφάνεια εργασίας όλων των υπολογιστών. Οι μαθητές έχουν χωριστεί σε ομάδες των δύο και έχουν ήδη συζητήσει στην τάξη για το θέμα της ιστορίας που θα κάνουν σε μορφή κόμικ με αφορμή τη δραστηριότητα 4 σελ. 36, απ' το Τ.Ε. Στον κεντρικό υπολογιστή της αίθουσας πληροφορικής, τους δείχνω στο βιντεοπροβολέα όλα τα βήματα που παρουσιάζονται στο φύλλο εργασίας.

Οι μαθητές επιλέγουν το φόντο του κόμικ τους και τους ήρωες της ιστορίας τους. Μεσ στα συννεφάκια είναι έτοιμοι να δημιουργήσουν το κόμικ τους.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

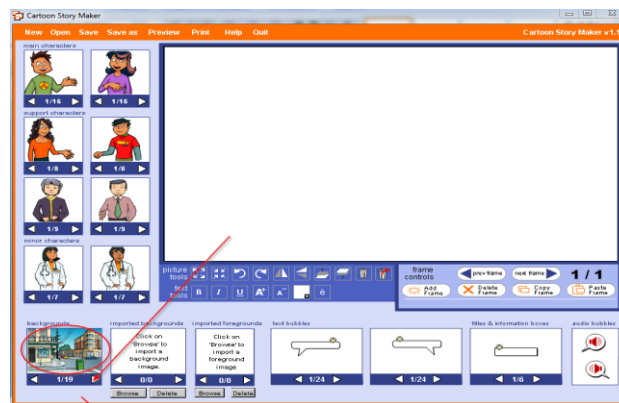
Καλωσήρθατε στον κόσμο των κόμικς!

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες, για να δημιουργήσετε το δικό σας κόμικ. Το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσουμε ονομάζεται **Cartoon Story Maker**. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν...

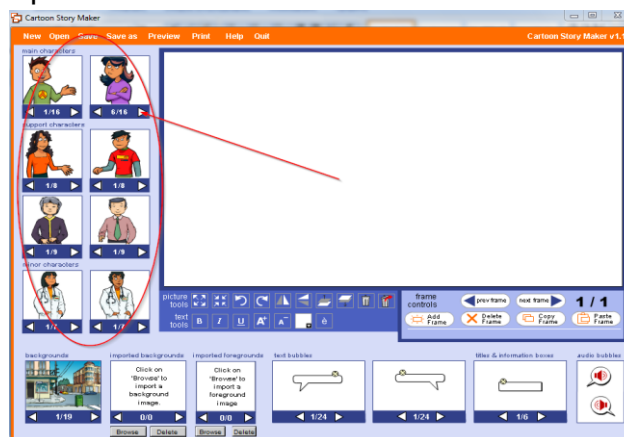


Ανοίξτε το εικονίδιο από την επιφάνεια εργασίας.

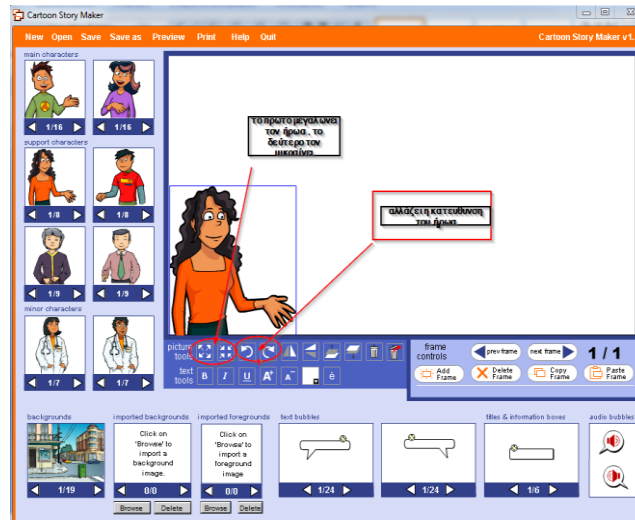
Πρώτα ξεκινάμε απ' το **φόντο** που θέλουμε για το κόμικ, ανάλογα με το θέμα μας. Έχει 19 επιλογές φόντου που μπορούμε να τις βλέπουμε στο κυκλωμένο σημείο, ενώ κάνοντας κλικ στο βελάκι αλλάζουμε την επιλογή μας. Μόλις βρούμε αυτό που μας αρέσει, κρατάμε πατημένο το αριστερό κλικ και μεταφέρουμε την εικόνα στην κεντρική οθόνη του κόμικ.



Με τον ίδιο τρόπο **επιλέγω** και **τους ήρωες** που θέλω στο κόμικ. Μπορώ να επιλέξω απ' το κυκλωμένο πλαίσιο. Με το βελάκι επιλέγω ποια στάση θα έχει ο κάθε ήρωας. Για να φέρω τον ήρωα στην κεντρική οθόνη «τσιμπάω» την εικόνα με αριστερό κλικ και τη μεταφέρω μέσα στην κεντρική οθόνη του κόμικ.



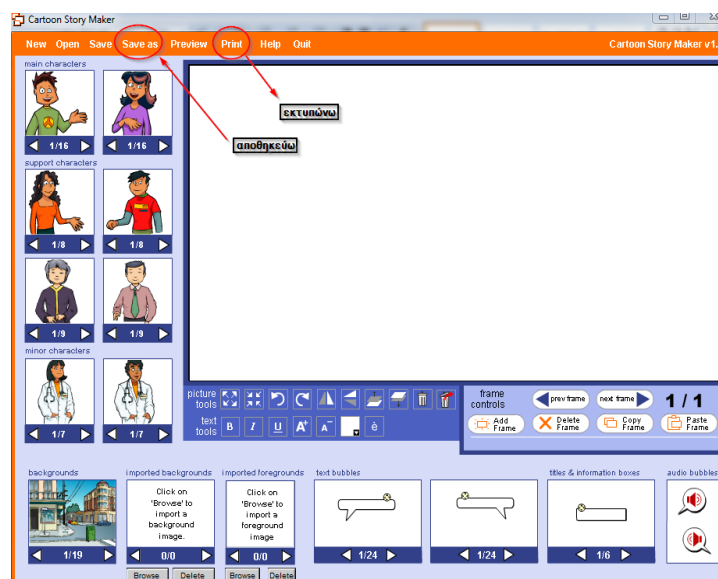
Αν θέλω ο ήρωας μου να κοιτάζει προς **διαφορετική κατεύθυνση** (αριστερά ή δεξιά) μπορώ να το πετύχω αν κάνω πρώτα κλικ πάνω στον ήρωα και έπειτα πατήσω τα κυκλωμένα βελόνια, όπως δείχνει η εικόνα παρακάτω. Επίσης μπορώ **να μεγαλώσω** ή **να μικρύνω** την εικόνα του ήρωα, αφού πρώτα τον επιλέξω:



Για **να σβήσω κάτι** που δε μου άρεσε, επιλέγω πρώτα αυτό που θέλω να σβήσω και μετά κάνω αριστερό κλικ στον κάδο που βρίσκεται κάτω απ' την κεντρική οθόνη.

Τώρα μπορώ να εισάγω τα συννεφάκια για να δημιουργήσω τους διαλόγους μου. «Τσιμπάω» με αριστερό κλικ το συννεφάκι και το μεταφέρω δίπλα απ' τον ήρωα που μιλάει. Τέλος κάνω κλικ μέσα στο συννεφάκι και μπορώ να γράψω.

Αποθηκεύω πατώντας στο save as ή **εκτυπώνω** με το print, που βρίσκονται στο πορτοκαλί πλαίσιο στο επάνω τμήμα.



Αφού γνωρίσατε το λογισμικό, φτιάξτε το πρώτο σας κόμικ με αστείους διαλόγους με θέμα το κλείσιμο των σχολείων και τις καλοκαιρινές διακοπές που πλησιάζουν.