

# Edukacyjne możliwości wykorzystania komiksu

Dorota Janczak



Praca, która zajęła pierwsze miejsce w konkursie na najciekawszy komiks przedstawiający życie szkoły, organizowanym w Gimnazjum nr 133 w Warszawie

Kiedy pierwszy raz zaproponowałam uczniom tworzenie własnych komiksów, wydawało mi się, że muszę ich dodatkowo zmotywować. Zorganizowaliśmy konkurs na najciekawszy komiks dotyczący życia szkoły. Nie pozostawiliśmy jednak naszych podopiecznych bez pomocy. Prace nad komiksami wykonywali pod opieką nauczyciela (głównie) na lekcjach informatyki. Dostali wsparcie teoretyczne, które uświadomiło im, czym jest komiks i jakimi prawami się kieruje. Dowiedzieli się też, jak tworzyć komiks od strony technicznej (np. jak wykonać dobre zdjęcia aparatem cyfrowym, w jaki sposób rozmieszczać ramki z obrazem na stronie). Zaopatrzeni w taki zasób wiedzy i umiejętności mogli przystąpić do tworzenia własnych historii. Pracowali w grupach 4-5-osobowych, samodzielnie

nie wykonując wszystkie prace od etapu wymyślenia wątku i dialogów, przez fotografowanie scen, do łączenia wszystkiego w całość w dokumencie tekstowym i drukowania komiksów. Prace uczniów przeszły nasze oczekiwania. Celnie przedstawiały rzeczywistość szkolną, były dowcipne i interesujące. A przy tworzeniu komiksów uczyli się nie tylko uczniowie, zdobywałam doświadczenie i ja. Zachęcona sukcesem, wykorzystywałam tę formę wypowiedzi uczniów jeszcze kilkakrotnie. Zawsze była to dla nich „fajna zabawa”, przy okazji której zdobywali wiele cennych umiejętności i wykazywali się kreatywnością. Tworzenie tego rodzaju komunikatów w szkole wydało mi się na tyle cenne, że postanowiłam zachęcić do tego innych nauczycieli.

## Czym jest komiks?

Jest to szczególna forma graficzna, łącząca rysunek z tekstem literackim. Występuje jako seria obrazków powiązanych ze sobą w czasie i przedstawiających pewne zdarzenia. Korzysta ze specyficznego, sobie tylko właściwego języka i środków, symboli i uproszczeń po to, by spełniać warunek komunikatywności opowiadania. Znajduje się na pograniczu książki i kina, ale jest czymś zupełnie innym.

Między obrazami a tekstem, który pojawia się w komiksie, istnieje nierozzerwalny związek. Narracja prowadzona jest przy pomocy pisma i grafiki, chociaż dominuje obraz. Tekst w komiksie pełni ważną rolę, choć także należy do elementów graficznych. Istotny jest w nim kształt liter, sposób ich pisania oraz ich wielkość.

Rolę wstępu, w którym możemy przedstawić problem i bohaterów, czas i miejsce akcji pełnią komentarze narratora. Teksty w dymkach przedstawiają dialogi lub myśli postaci. Wydarzenia komentowane są też przez wyrazy dźwiękonaśladowcze, ale używamy ich tylko wtedy, gdy pełnią jakąś rolę dramaturgiczną. Najmniejszą jednostką w komiksie jest kadr, czyli obraz otoczony ramką. Pełni on rolę podobną do ujęcia filmowego. Możemy więc mówić tu o planie – czyli ilości przestrzeni zakreślonej ramką, jak i o ujęciu – czyli punkcie ustawienia kamery. Tak jak w filmie i w komiksie, można z ich pomocą dramatyzować akcję, przekazując wiele treści możliwych do odczytania z samego obrazu.

Komiksy są już od dawna używane w edukacji. Wizualne pokazanie myśli, dźwięków, akcji, pomysłów zamienia lekcję w efektywne zajęcia, które na długo utrzymują zainteresowanie uczniów. Nowoczesną formą komiksu jest fotokomiks – coraz powszechniej używane narzędzie reklamy, nauczania i komunikacji.

## Dlaczego komiks?

Ma wiele możliwości wykorzystania. Świetnie nadaje się do dokumentowania czy też interpretowania wydarzeń zarówno społecznych, jak i historycznych. Może być wykorzystany na zajęciach dotyczących każdego przedmiotu. Jest narzędziem wspierającym naukę czytania i pisanie, naukę języków obcych, ale również narzędziem przekazywania treści przyrodniczych czy matematycznych. Pomaga dokonać analizy i syntezy wiedzy, zdobywać umiejętności krytycznego odbioru mediów. Oprócz tego, że jest nowym sposobem motywowania, łączy nauczanie z kulturą popularną, łączy edukację ze świetną zabawą.

## Dlaczego tworzyć komiksy?

Na zajęciach możemy wykorzystywać gotowe komiksy, ale o wiele więcej zyskamy, gdy zdecydujemy się na ich tworzenie przez uczniów. W ten sposób przede wszystkim wpieramy myślenie kreatywne, wprawiamy uczniów w podejmowaniu decyzji i rozwiązywaniu problemów. Praca przy tworzeniu komiksów angażuje wiele umiejętności, zachęca do komunikowania się za pomocą mowy, pisma, obrazu oraz symboli. Uczniowie „uczą się uczyć”, wprawiają się w wykonywaniu zadania od etapu planowania po rozpowszechnianie gotowego projektu, integrują umiejętności i wiedzę dotyczącą różnych przedmiotów.

Przy przygotowaniu komiksu młodzi ludzie mogą nie tylko rozwijać swe umiejętności komunikowania się, ale podejmować próby przekroczenia barier kulturowych, poszerzać swoje horyzonty, promować różnorodne idee. Przedstawianie w komiksie dramatycznej narracji połączonej z ilustracją pozwala zarówno u twórców, jak i u czytelników rozwijać empatię – umiejętność życia wśród innych i z innymi.

Wykorzystując TI, możemy znacznie skrócić i uprościć prace nad komiksem. Uczniowie będą mogli skupić się na przekazywaniu treści, nie zniechęcając się i nie poddając, tłumacząc się brakiem talentu plastycznego. Na pewno w pracy tej przyda się zmysł artystyczny, ale dzisiaj rysowanie nie jest jedynym sposobem tworzenia komiksu. Korzystając z nowoczesnych technologii, możemy wzbogacić komiksy o nową formę, dodając elementy multimedialne czy interaktywne. Obrazy możemy uzyskać, fotografując scenki z udziałem samych uczniów, „aktorów” z plasteliny czy wyciętych z papieru. Oprócz lub zamiast tekstu w dymkach, możemy nagrać rozmowy postaci, dodać efekty dźwiękowe. Całość opublikować jako prezentację, film czy stronę internetową.

Przygotowanie komiksów przez uczniów pozwala na stworzenie wartościowego połączenia – wykorzystania bliskich i atrakcyjnych dla młodzieży komunikatów medialnych ze zdobyciem cennych umiejętności. Jest świetnym sposobem wspierania kreatywności, rozwijania umiejętności językowych, manualnych czy też interpersonalnych.

## Jak wyglądają prace nad komiksem?

Warto rozpocząć od przygotowania się do wybranego tematu, wyszukania i selekcji odpowiednich, niezbędnych informacji, potem przejść do tworzenia

zarysu historii, którą chcemy opowiedzieć, a następnie do opracowania jej szczegółów. Pamiętajmy, że komiks powinien mieć początek, w którym przedstawiamy postacie, czas, miejsce i konflikt. A także rozwinięcie, w którym bohaterowie stawiają czoło problemowi. I oczywiście zakończenie z rozwiązaniem problemu.

W planowaniu komiksu bardzo pomaga stworzenie scenorysu (*storyboard*), w którym za pomocą szkiców i notatek możemy rozplanować kadry (rodzaje ujęć, liczba ramek z obrazem, ich wielkość, rozkład elementów obrazu), dymki z dialogami, napisy z komentarzem narratora lub wyrazy dźwiękonaśladowcze. Przedstawienie postaci musi być dobrze przemyślane. Bohaterowie powinny być łatwi do odróżnienia wizualnie oraz wyraziści. W komiksie dopuszczalne jest operowanie stereotypami, symbolami oraz przerysowywanie postaci. Obrazy wyraźnie pokazują nastroje i uczucia, nie tylko poprzez mimikę, ale i mowę całego ciała bohaterów.

Po etapie planowania przystępujemy do pracy właściwej – tworzenia obrazów (rysunki, zdjęcia), dodania narracji, rozmieszczenia ramek z obrazami (np. na kartkach czy na stronie internetowej). Nie zapomnijmy o pozostawieniu uczniom czasu na wprowadzenie poprawek. Nie wszystko udaje się od razu wykonać bezbłędnie.

Po zakończeniu pracy dobrze jest przemyśleć sposób pokazania jej wyników innym – kolegom z klasy czy szkoły, rodzicom, nauczycielom, członkom społeczności lokalnej. W tym celu możemy przygotować specjalne pokazy, poprzedzone „kampanią” reklamową, w czasie której uczniowie mogą zachęcić do obejrzenia swoich prac (między innymi poprzez przygotowanie ich streszczenia). Podczas prezentacji twórcy opowiadają o przebiegu prac, ich motywacji podjęcia się danego tematu, odpowiadają na pytania publiczności. W ten sposób pokazują innym to, czego się nauczyli. Dzieli się własnym doświadczeniem, ale i otrzymują informację zwrotną. Etap prezentacji staje się cennym elementem edukacyjnym.

## Zaczynamy?

Mam nadzieję, że zachęciłam Państwa do tworzenia z uczniami komiksów lub chociaż wykorzystania w czasie lekcji istniejących, wartościowych materiałów. Pozwólmy swoim uczniom wprawiać się w przygotowaniu wypowiedzi, których rozumienie jest niezbędne przy prawidłowym funkcjonowaniu w otaczającym nas świecie mediów. Dajmy im szansę

zdobycia umiejętności i wiedzy w czasie zabawy, jaką jest tworzenie komiksów. Skorzystajmy z nowego sposobu rozbudzania kreatywności uczniów. Stwórzmy okazję do odczucia przez nich satysfakcji z ich własnej twórczości.

Przykładowe komiksy zamieszczone w Internecie:

- Fotokomiksy wykonane przez słuchaczy Studium Podyplomowego Informatyki dla Nauczycieli EFS. Studenci mieli do dyspozycji te same zestawy wcześniej przygotowanych zdjęć: <http://www.slideshare.net/studium/slideshows>,
- Web Comic Links – strona z linkami do komiksów w języku angielskim: <http://www.comic-sinthe classroom.net/oowebcomics.htm>.

## Bibliografia:

1. Bryan G., Chilcoat G.W., Morrison T.G. *Pow! Zap! Wham! Creating Comic Books from Picture Books in Social Studies Classrooms*. Canadian Social Studies Volume 37, number 1, fall 2002.
2. Gardner T. *Comic Makeovers: Examining Race, Class, Ethnicity, and Gender in the Media*: [http://www.readwritethink.org/lessons/lesson\\_view\\_printer\\_friendly.asp?id=207](http://www.readwritethink.org/lessons/lesson_view_printer_friendly.asp?id=207) pobrano 27.05.08.
3. Szyłak J. *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria sp. z o. o., Gdańsk 2000.
4. Thacker C. *How to Use Comic Life in the Classroom*: <http://www.macinstruct.com/node/69>, pobrano 16.05.08.
5. Toeplitz K.T. *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa 1985.
6. Uralska A. *Wspólne drogi przedwojennego komiksu i filmu w Polsce* [w:] *Zeszyty Komiksowe*, nr 4, luty 2006.
7. Yang G. *Strengths of Comics in Education*: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html>, pobrano 16.05.08.

---

**Autorka jest nauczycielem konsultantem  
Ośrodka Edukacji Informatycznej  
i Zastosowań Komputerów w Warszawie  
oraz nauczycielem informatyki  
w Gimnazjum nr 133 w Warszawie**