

מדברים קומיקס

1. רציונל

העברת מסר היא לא עניין של מה בכך, ויש דרכים רבות לעשות זאת - באופן מילולי, באופן טקסטואלי, על ידי שפת גוף והבעות פנים וכן על ידי איור וציור. הבעה חזותית של רעיון או מסר עשויה להיות קלה יותר להעברה, והיא עשויה להיטיב עם ילדים צעירים, שיכולות השפה והכתיבה שלהם עדיין בהתהוות אך הדמיון שלהם מפותח מאוד.

בשני המפגשים הבאים יתנסו המשתתפים בהעברת מסר בדרכים שונות בצורה חווייתית ומהנה, בין היתר באופן חזותי. מתוך כך, ילמדו המשתתפים אודות אומנות הקומיקס על סוגיה, מה ניתן להביע באמצעותה וכיצד, ואף יצרו קומיקס משלהם על סמך דמיונם. בהמשך, ילמדו על עבודתו של המאייר וכירו את שלביה, ויתנסו ביצירת איור באופן עצמאי ומהנה.

2. מטרות השיעור

מפגש ראשון

- המשתתף יעביר מסרים בדרכים שונות
- המשתתף יציין מהו קומיקס
- המשתתף יסביר במילותיו את השימוש בקומיקס
- המשתתף יסביר מהם סוגי הקומיקס השונים
- המשתתף יצור קומיקס אינטרנטי על סמך דמיונו

מפגש שני

- המשתתף יסביר במילותיו את מהות מקצועו של המאייר
- המשתתף יאייר דמויות שונות בעזרת הנחיות מרשת האינטרנט
- המשתתף ידון במידת השפעתו של המאייר על סיפור המסגרת ומראה הקומיקס

3. משך המפגש

45 דקות * 2 מפגשים (סה"כ 90 דקות)



4. ציוד והכנות מקדימות

- דפים, כלי כתיבה
- מחשבים עם דפדפן אינטרנט אקספלורר גירסה 7 ומעלה.
- לוח, מקרן, מחשבים עם גישה לאינטרנט.
- נספח 1 – הרשמה ושימוש באתר מדברים קומיקס
- נספח 2 – יצירת קומיקס
- נספח 3 – שמירת הקומיקס כתמונה ופרסום בבלוג

5. מהלך השיעור הראשון

הערות/דגשים	מהלך הפעילות	משך	נושא
	<p>ברכו את המשתתפים.</p> <p>הסבירו כי היום נלמד על צורות שונות להעברת מסרים, נבין מה היתרונות והחסרונות של צורה זו</p>	2 דקות	פתיחה
	<p>שחקו עם המשתתפים 'נחש מ':</p> <p>1. בקשו מכל משתתף לרשום על פתק שם של אישיות מפורסמת שכולם מכירים – זמר/ת, שחקן/ית, דמות מצויירת, כוכב/ת ילדים וכו'.</p> <p>⚠ על כל משתתף לכתוב 2 פתקים, חשוב שלא יהיו יותר מידי פתקים על מנת שהמשחק לא יעכב את המשך הפעילות.</p> <p>2. אספו את כל הפתקים בקופסא וערבבו אותם.</p> <p>3. חלקו את המשתתפים לשתי קבוצות.</p> <p>4. הסבירו למשתתפים כי כעת יעלה משתתף מכל קבוצה, ישלוף אחד מן הפתקים שבקופסא וינסה להסביר לחברי קבוצתו מי הדמות שכתובה על גבי הפתק. המשתתף יכול לעשות זאת בכל דרך שיבחר – תיאורים, הסברים, פנטומימה – אך אסור לו לנקוב בשם הדמות עצמה.</p> <p>5. לרשותו של כל משתתף עומדות 30 שניות להעביר כמה שיותר פתקים, כאשר רק במידה והקבוצה הצליחה לנחש באיזו דמות מדובר, הוא יכול לקחת פתק נוסף. כל פתק שהקבוצה הצליחה לנחש יוצא מן הקופסא הראשית ונשמר בצד של אותה קבוצה.</p> <p>6. בתום הזמן של המשתתף יתחלפו הקבוצות וחוזר חלילה עד תום הפתקים.</p> <p>7. הקבוצה המנצחת הזו היא זו שיש לה את מספר הפתקים הרב ביותר.</p>	5 דקות	משחק פתיחה
	<p>סכמו את המשחק עם המשתתפים:</p> <p>מה ניתן ללמוד ממנו על העברת מסר?</p> <p>האם ניתן להעביר מסר על ידי תיאורים? הסברים? פנטומימה?</p> <p>מה היתרונות של כל דרך?</p> <p>האם היה מקל עליהם אם יכלו לצייר את המסר שלהם?</p>	2 דקות	סיכום ביניים

	<p>רשמו על הלוח את המילה- קומיקס (שמש אסוציאציות) ושאלו את המשתתפים מה המילה הזו מזכירה להם. כתבו את הנאמר על הלוח.</p> <p>שאלו את המשתתפים, האם הם יודעים מהו קומיקס?</p> <p>הסבירו אל הרקע של קומיקס: קומיקס (בעברית: עלילון) היא מדיה גרפית וסוג אומנות בה דמויות אשר מצוירות ברצף ואירועים אשר משתנים מתמונה לתמונה מצטרפים לכדי עלילה. המונח "קומיקס" שימש בתחילה לצורך תיאור רצועות הקומיקס המוקדמות אשר הופיעו בעיתונות והיו בעלי תכנים קומיים, אך בהמשך הפך למונח המתאר את כל סוגי התכנים המופיעים במדיה זו.</p> <p>רוב הקומיקסים משלבים מילים עם תמונות, כאשר מקובל לרוב לרשום את המלל שהדמויות אומרות בבלון המצוירת בקרבתן ומיוחסת אליהן על ידי מתיחת קטע קטן ממנה לעבר פיה של הדמות הדוברת. פעמים רבות מכונה הקומיקס בכינוי "האומנות התשיעית".</p> <p>עם השנים התפתחו פורמטים שונים של קומיקס, בין היתר נוצרו מסגרות התמונה ("חלונות"), אשר צורתם, רוחבם או אורכם, וכן מיקומם, תורמת לעלילה על ידי יצירת רושם מסוים.</p> <p>הסבירו למשתתפים כי לקומיקס יש סוגים שונים בעלי מטרות מגוונות: הנמור: קומיקס שמטרתו להצחיק.</p> <ul style="list-style-type: none"> • מדע בדיוני ופנטזיה: קומיקס שעלילתו מערבת הרבה מדע בדיוני או מתרחשת בעולם פנטזיה. • סופר-גיבורים: קומיקס שמרכזו הוא גיבור גדול מהחיים הניחן ביכולות על-אנושיות. • אימה מתח, ובפרט ספרות בלשית- בידור ופנאי. • הרפתקאות ומסעות: קומיקס בו הגיבורים מסתובבים בעולם. לדוגמה אסטריקס וטינטין. • קומיקס ביוגרפי- מתאר אירועים אמיתיים או את תולדות חייו של איש זה או אחר. 	5 דקות	קומיקס?!?!
<p>שים לב – האתר עולה בצורה תקינה רק בדפדפן אקספלורר (גרסא 7 ומעלה)</p>	<p>הסבירו כי כעת ניצור קומיקס משלנו באמצעות אתר מדברים קומיקס. בקשו מכל משתתף לחשוב על סיפור קצר שברצונו להפוך לקומיקס – שיחה משעשעת עם חבר, ספור על גיבור על משלהם, מקרה אמיתי שקרה להם וכו'.</p> <p>בקשו מהמשתתפים להיכנס לאתר ולהירשם אליו על מנת שיוכלו לשמור את עבודותיהם (ראה נספח מספר 1 – עזרה בתהליך הרשמה לאתר)</p> <p>לאחר שנרשמו, חלקו למשתתפים את נספח מספר 2 - יצירת קומיקס, עיברו ביחד איתם על הפעולות הרשומות בנספח, תוך שאתם מדגימים בפועל כיצד לבצע כל פעולה (הדגמה פעילה).</p> <p>ודאו כי כל המשתתפים מבינים (בצורה טובה) כיצד להשתמש</p>	20 דקות	יצרים קומיקס

	<p>באתר, והנחו אותם להתחיל וליצור את הקומיקס שלהם על פי דמיונם.</p> <p>✓ עיברו בין המשתתפים והציעו עזרה למי שמתקשה.</p>		
	<p>✓ בקשו מ-2-3 משתתפים להציג את סיפור הקומיקס שיצרו בפני המשתתפים. שבחו אותם על עבודתם, תוך מתן הערות בונות ומחזקות וכן דגשים לשיפור במידה ויש.</p> <p>✓ ודאו כי האווירה בכיתה בשלב זה נעימה וטובה, על מנת שלא ליצור רתיעה מפני הצגת תוצרים בפורום כיתתי.</p> <p>✓ הסבירו למשתתפים כי הקומיקס שיצרו 'קיים' כעת רק באתר 'מדברים קומיקס'. בכדי שיוכלו לשמור אותו או לפרסם אותו (להעלות אותו לגלריית האתר או לכל אתר אחר דוגמת פייסבוק), עלינו לבצע פעולה שנקראת לכידת מסך.</p> <p>✓ לכידת מסך מצלמת את מה שמוצג באותו רגע על גבי המסך ומאפשרת לנו לשמור זאת כתמונה. את לכידת המסך נבצע באמצעות כפתור ה- PrtScn (קיצור של Print screen - הדפס מסך).</p> <p>✓ חלקו למשתתפים את נספח מספר 3 – שמירת הקומיקס כתמונה ופרסומו, הדגימו כיצד לבצע את פעולת לכידת המסך ובקשו מהמשתתפים לעשות כך בעצמם.</p> <p>✓ לאחר שביצעו את לכידת המסך, הדגימו כיצד להדביק את התמונה בתוכנת הצייר, כיצד לחתוך את החלקים המיותרים וכיצד לשמור את התמונה. בקשו מהמשתתפים לעשות זאת בעצמם, והסתובבו ביניהם והציעו עזרה במידת הצורך.</p> <p>✓ הדגימו כיצד ניתן להעלות ולשתף את התמונה בגלריית האתר והציעו למשתתפים לפרסם ולשתף את תוצריהם.</p>	10 דקות	הצגת התוצרים, שמירתם ופרסומם
	<p>שאלו את המשתתפים: </p> <p>✓ כיצד ניתן לבנות קומיקס באמצעות האתר 'מדברים קומיקס'?</p> <p>✓ לאיזה סוג קומיקס משתייך הקומיקס שיצרו (או לאיזה סוג הוא הכי קרוב)?</p> <p>✓ האם נהנו ליצור את הקומיקס שלהם?</p> <p>ספרו למשתתפים כי בשיעור הבא יתנסו בציור מעשי של </p>	2 דקות	סיכום השיעור

	<p>דמויות קומיקס. שבחו את המשתתפים על עבודתם, הודו להם על זמנם והיפרדו לשלום.</p>		
--	---	--	--

6. מהלך השיעור השני

הערות/דגשים	מהלך הפעילות	משך	נושא
	<p>ברכו את המשתתפים. הזכירו כי במפגש הקודם עסקנו בקומיקס על סוגיו השונים ויצרנו קומיקס ממוחשב, וציינו כי היום 'נצלול' לתהליך הציור והיצירה של הדמויות, אשר בעזרתן מרכיבים סיפור קומיקס שלם.</p>	2 דקות	פתיחה
	<p>ספרו למשתתפים כי כעת תשחקו במשחק 'תן קו', שמטרתו להעביר את המסר באמצעות ציור: 1. בקשו מהמשתתפים לכתוב שמות של סרטים או ספרים על פתק (כל משתתף יכתוב שני פתקים) והכניסו את כל הפתקים לקופסא אחת. 2. בקשו מהמשתתפים להתחלק שתי קבוצות והסבירו כי בכל סיבוב יעלה נציג אחר מאותה קבוצה ובמשך דקה ינסה להעביר לקבוצתו את שם הספר/סרט שהגריל מהקופסא – באמצעות ציורים ואיורים בלבד. על הקבוצה לנסות ולנחש מה מצייר אותו משתתף. 3. חשוב להדגיש כי אין להשתמש במילים כלל – לא בעל פה ולא בכתב (על גבי הלוח). 4. אם הקבוצה ניחשה נכון, הנציג יכולה להמשיך לפתק הבא בפרק הזמן שנותר לו על לסיום הדקה העומדת לרשותו. 5. הקבוצה המנצחת היא זו שהצליחה לפענח את מספר הפתקים הרב ביותר.</p>	10 דקות	תן קו
	<p>שאלו את המשתתפים: איך הרגישו עם העברת המסר באופן זה? האם זה הקל על העברת המסר? מה היתרון של ציור לעומת דרכי העברת מסר אחרות? מה החיסרון של דרך זו?</p>	2 דקות	סיכום ביניים
	<p>הזכירו למשתתפים כי במפגש שעבר הם יצרו קומיקס משלהם באמצעות אתר אינטרנט מיוחד המיועד לכך. בשל כך, הדמויות, הרקע, הצורות של בלוני הדיבור ובעצם כל הצורות והציורים – היו קיימים מבעוד מועד באתר, והם בחרו במה להשתמש כדי להעביר את המסר שבחרו. ספרו למשתתפים כי אדם העוסק במלאכת הקומיקס ויוצר את הציורים בעצמו נקרא מאייר – מעצב גרפי אשר מתמחה ביצירת איורים המספקים ייצוג חזותי בהתאם</p>	10 דקות	מי שמצייר נקרא מאייר!

	<p>למטרה לשמה נוצרו (הומור/ביקורת/הסבר וכו'). ישנם סגנונות שונים של מאיירים, בדיוק כפי שישנם סגנונות שונים של קומיקס, כפי שלמדנו במגש הקודם.</p> <p>🔗 שאלו את המשתתפים האם הם מכירים מאיירים כלשהם? אם כן, כתבו את שמותיהם על הלוח.</p> <p>💬 ספרו למשתתפים כי אחד המאיירים ויוצרי הקומיקס המפורסמים בישראל הוא אורי פינק, אשר יצר את סדרת הקומיקס המפורסמת 'זבנג'.</p> <p>👍 הקרינו למשתתפים את הסרטון והסבירו כי כעת נראה את המאייר אורי פינק מסביר כיצד לאייר דמויות שונות, ולאחר מכן נתנסה בכך בעצמנו!</p>		
	<p>💬 הסבירו כי כעת, לאחר שלמדנו מה מאייר עושה וראינו את אורי פינק מדגים בקצרה כיצד עושים זאת, ניצור דמויות קומיקס של ממש – כמו המאיירים - באופן עצמאי!</p> <p>👍 חלקו למשתתפים דפים וכלי כתיבה.</p> <p>⚠️ רצוי להתחיל בעפרונות, על מנת שיהיה אפשר למחוק ולבצע תיקונים, ורק לאחר מכן לעבור לצביעה או ציור בעטים/טושים/צבעים אחרים.</p> <p>👍 בקשו מהמשתתפים להיכנס למנוע החיפוש של גוגל, להקליד בתיבת החיפוש את המחרוזת 'דף הבית הראשון שלי' ולהיכנס לאתר הראשון המופיע בתוצאות החיפוש. לאחר מכן, בקשו מהם להיכנס לקטגוריית 'יצירה' המופיעה בסרגל הניווט העליון, ובתוכה לבחור באפשרות 'קומי קומיקס'.</p> <p>💬 הסבירו למשתתפים כי כעת עליהם לבחור ממגוון הדמויות הקיימות את הדמות אותה ירצו לאייר בעצמם, וללחוץ עליה בעזרת העכבר. לאחר מכן יפתח עמוד ובו כל השלבים אותם עליהם לבצע על מנת לאייר את הדמות שבחרו.</p> <p>👍 הנחו את המשתתפים לבחור בתחילה דמויות פשוטות יותר לאיור (נמצאות בתחילת עמוד האפשרויות) ורק לאחר מכן להתקדם לדמויות המורכבות יותר (הנמצאות לקראת סופו).</p> <p>👍 עודדו את המשתתפים להוסיף לאיור גם אלמנטים משלהם, כפי שראו בסרטון – כיתוב בגדלים שונים, דמויות נוספות, רקע וכו' וכן לצבוע אותו על מנת להפוך את האיור שלהם למוצלח ועשיר.</p> <p>👍 עברו בין המשתתפים ועזרו במידת הצורך.</p>	20 דקות	מאיירים צעירים

	<p>בקשו מ-2-3 מהמשתתפים להציג את האיוורים השונים אותם יצרו במהלך המפגש.</p> <p>שאלו את המשתתפים:</p> <ul style="list-style-type: none"> האם עבודת האיוור פשוטה או מורכבת בעיניהם? כיצד אופן איוור הדמויות משפיע על סיפור העלילה? מה מידת ההשפעה של המאייר בעיניהם על סיפור העלילה? האם הוא קובע איך יראה? מה יהיה 'טון' הכללי? כיצד נתייחס לכל דמות (על פי המראה שלה)? <p>שבחו את המשתתפים על עבודתם, הודו להם על זמנם והיפרדו לשלום.</p>	5 דקות	סיכום השיעור
--	---	--------	---------------------

נספח 1 – הרשמה ושימוש באתר מדברים קומיקס

מדברים קומיקס

1. כניסה לאתר מדברים קומיקס

1. הפעילו את הדפדפן Internet Explorer והיכנסו למנוע החיפוש גוגל (GOOGLE.CO.IL).
2. חפשו בגוגל את המלים **מדברים קומיקס** והיכנסו לקישור הראשון שמופיע.
3. לחצו על **כניסה לאתר**.

2. הרשמה למערכת

במידה ועדיין לא נרשמתם לאתר, הירשמו לאתר באופן הבא:

1. לחצו על **רישום משתמש חדש**.
2. מלאו את שדות החובה* ואת הדואר האלקטרוני שלכם בטופס **רישום משתמש**.
3. לסיום, לחצו על **שליחה**.
4. במידה וההרשמה עברה בהצלחה, יוצג באישור הרשמה שם המשתמש והסיסמא שלכם.
5. רשמו לכם על את שם המשתמש והסיסמא לכניסה בעתיד.
6. אל תשכחו לרשום לעצמכם את שם המשתמש והסיסמא שבחרתם.
7. לסיום ההרשמה לחצו על **אישור**.
8. דלגו על **סעיף 3. כניסה למערכת**.

3. כניסה למערכת

אם כבר נרשמתם למערכת, היכנסו למערכת באופן הבא:

1. לחצו על **כניסה למערכת**.
2. בדף **כניסה לאתר**, הכניסו את שם המשתמש והסיסמא שלכם.
3. לחצו על **כניסה**.

4. צפייה בתיק העבודות

אם יצרתם בעבר קומיקס באתר ושמתם אותו, תוכלו לצפות / לערוך / למחוק את הקומיקסים שלכם:



1. לחצו על **העבודות שלי**.
2. מקמו את הסמן על הקומיקס שברצונכם להציג / לערוך / למחוק.
3. לחצו על האפשרות הרצויה.

שיר וצופית

20/09/2010

נספח 2 – יצירת קומיקס

5. יצירת קומיקס חדש

1. כדי להתחיל את יצירת הקומיקס שלכם, לחצו על **ליצירת קומיקס**.
2. בדף **בוחרים סביבה**, בחרו את הסביבה בה יתרחש הסיפור. בחירת הסביבה, תקבע את הרקעים, הבגדים, העזרים והחפצים שיהיו זמינים במהלך יצירת הקומיקס.

6. הוספת אובייקטים ורקעים לקומיקס

1. לחצו על אחת הקטגוריות וגררו את האובייקט (דמות או חפץ) או הרקע לדף הלבן. אם תלחצו על החצים שמשני צידי תמונות האובייקטים או הרקעים יוצגו פריטים נוספים.
2. במידה ובחרתם אובייקט, גררו אותו למיקום הרצוי.




3. אובייקטים מיוחדים, שניתן להוסיף, הם בוטיות וסמלים:
 - 3.1. בוטיות דיבור / מחשבה נמקם ליד השפתיים / הראש של דמות ונרשום בתוכן את טקסט הדיבור או המחשבה של הדמות.
 - 3.2. סמלים עוזרים ל הראות כיצד הדמות מרגישה ונמקם אותם בד"כ מעל ראש הדמות.






7. עבודה עם אובייקטים (דמויות או חפצים)



- צביעת אובייקט – בחרו בצבע מפלטת הצבעים ולחצו עם המכחול על האובייקט.
- סמנו את האובייקט והשתמשו בכלים בסרגל העריכה כדי להגדיל, להקטין, לסובב, לשנות את הכיוון אליו פונה הדמות (החלף צד) ולמקם את האובייקט לפני או אחרי דמויות אחרות (הבא קדימה / העבר לאחור).
- לחצו על **מחק** , כדי למחוק את האובייקט.

8. עבודה עם מסגרות



- שכפול מסגרת – לחצו על  מסגרת שכפול ותקבלו מסגרת חדשה שזהה למסגרת הנוכחית. שנו את המסגרת כרצונכם.
- יצירת מסגרת ריקה – לחצו על  מסגרת הוספת ותקבלו מסגרת ריקה, אותה תוכלו למלא כרצונכם.
- מחיקת מסגרת – לחצו על  מסגרת מחיקת ומחיקת מסגרת.
- מעבר בין מסגרות – לחצו על החצים שלצד **1**, כדי לעבור קדימה ואחורה בין המסגרות.

9. שמירת הקומיקס באתר

1. לחצו על  שמירה.
2. תנו שם בעל משמעות ליצירה בתיבת שם היצירה ולחצו על  אישור.

נספח 3 – שמירת הקומיקס כתמונה ופרסום בבלוג

10. צפייה בדפי הקומיקס

1. לחצו על .
2. לחצו על  וכל המסגרות יוצגו בקבוצות של 4 (דפי קומיקס).

11. לכידת המסך ושמירה כתמונה

1. גללו את המסך כך שיוצג דף קומיקס הראשון (ארבעת המסגרות הראשונות).
2. כדי ללכוד את המסך, נלחץ על מקש **PrtScn** (קיצור של Print Screen או בעברית הדפסת מסך).
3. הפעילו את תוכנת הצייר (**Paint**).
4. לחצו **הדבק (PASTE)**.
5. לחצו על כלי **סימון הבחירה (SELECT)** וסמנו ריבוע מסביב לתמונה של גיבור העל.
6. לחצו על **חתוך (CROP)** כדי להסיר את החלקים המיותרים.
7. שמרו את התמונה באמצעות לחיצה על **שמור**.
8. בתיבת **שמור כסוג**, שנו את סוג התמונה ל-**PNG**.
9. תנו לתמונה את השם **דף קומיקס 1**.
10. לחצו על **שמור**.
11. גללו את המסך לדף הקומיקס הבא וחזרו על התהליך, כדי לשמור אותו כתמונה (דף קומיקס 2).

12. העלאת דף הקומיקס לבלוג

1. היכנסו לבלוג שלכם.
2. לחצו על **רשומה חדשה**.
3. בתיבת **כותרת**, רשמו את כותרת הקומיקס שלכם, למשל **קומיקס מעצבן אותי ש....**
4. לחצו על .
5. בחלון שנפתח, לחצו על **Browse...** (עיון).
6. בחרו בקובץ דף הקומיקס הראשון ולחצו על **פתח**.
7. לאחר שהתמונה נטענה, לחצו על **הוסיף את התמונות שנבחרו**.
8. מקמו את הסמן מתחת לתמונה הראשונה והוסיפו גם את דף הקומיקס השני.
9. לחצו על **פרסם רשומה**, כדי לפרסם את הרשומה.