

## SCENARIUSZ 12

# JAK PRZYGOTOWAĆ KOMIKS EDUKACYJNY W PROGRAMIE TOONDOO – ZABAWNIE O ZJAWISKACH FOTOELEKTRYCZNYCH. „UWAGA - PRĄD ELEKTRYCZNY!”

### SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

**Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera,  
stosowanie podejścia algorytmicznego**  
z Informatyki

#### Czas realizacji

3 x 45 minut – w układzie tematycznym 1 (45 minut) + 2 (90minut)

#### Tematy lekcji:

1. Komiks „Uwaga – prąd elektryczny!” – poznanie programu ToonDoo Maker i przygotowanie konta użytkownika (1x45 minut)
2. Tworzenie instrukcji obsługi do programów TraitR, DoodleR, Komiks Book – serwisu ToonDoo (2x45 minut)

### LEKCJA NR 1

TEMAT: Komiks „Uwaga – prąd elektryczny!” – poznanie programu ToonDoo Maker i przygotowanie konta użytkownika.

#### Streszczenie

Na pierwszej lekcji z cyklu zajęć poświęconych ToonDoo – uczniowie poznają obsługę programu ToonDoo Maker oraz tworzą konto użytkownika. Nauczyciel prezentuje stronę, pokazuje programy należące do całego serwisu. Zadaniem uczniów będzie kreatywne poszukiwanie rozwiązań na zadane pytania, na temat działania poszczególnych narzędzi wskazanego programu. Uczniowie pracują w parach. Badają działanie narzędzi i tworzą ilustrowaną instrukcję działania programu. Komputer staje się narzędziem pomocnym w rozwiązaniu problemu.

Nauczyciel może zaprezentować uczniom link do krótkiej, polskiej instrukcji działania programu – <http://www.youtube.com/watch?v=KlkdK6wZS-g>

#### Podstawa programowa

Uczeń wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych. Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego. Wykorzystywanie komputera oraz programów edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.

#### Cele kształcenia – wymagania ogólne:

[w nawiązaniu do programu nauczania oraz podstawy programowej]

#### Treści nauczania – wymagania szczegółowe:

Uczeń:

- 1) znajduje dokumenty i informacje w udostępnianych w Internecie bazach danych (np. bibliotecznych, statystycznych, w sklepach internetowych), ocenia ich przydatność i wiarygodność i gromadzi je na potrzeby realizowanych projektów z różnych dziedzin,
- 2) **tworzy zasoby sieciowe związane ze swoim kształceniem i zainteresowaniami,**
- 3) **dobiera odpowiednie formaty plików do rodzaju i przeznaczenia zapisanych w nich informacji,**
- 4) **edytuje obrazy w grafice rastrowej i wektorowej,** dostrzega i wykorzystuje różnice między tymi typami obrazów.

#### Cel

Poznanie serwisu do tworzenia komiksów oraz utworzenie własnego konta użytkownika w serwisie. Gromadzenie materiałów dydaktycznych na temat własności prądu elektrycznego.

#### Słowa kluczowe






programy w chmurze, komiks, prąd elektryczny.

#### Co przygotować?

- Stanowiska komputerowe z dostępem do Internetu
- Adres filmu stanowiącego krótki opis programu – instrukcja w języku polskim na portalu YouTube <http://www.youtube.com/watch?v=KlkdK6wZS-g>
- Zestaw kart pracy – Ćwiczenia 12.1.1, Ćwiczenia 12.1.2, Ćwiczenia 12.1.3

#### Przebieg zajęć

Nauczyciel prezentuje jak założyć konto użytkownika w ToonDoo. Wspomina o programach wchodzących w skład serwisu ToonDoo. To znaczy: ToonDoo Maker, Book Maker, TraitR, ImaineR, DodleR. Uczniowie w trakcie ćwiczeń wypełniają tabelkę opisując działanie poszczególnych programów. Dzięki samodzielnej pracy pozyskane informacje na dłużej zapadną w ich pamięć. Zajęcia mają charakter problemowy.

Lp.	Program	Opis do czego służy
1	<b>ToonDoo Maker</b> Create your own comics! 	
2	<b>Book Maker</b> Make a ToonBook! 	
3	<b>TraitR</b> Make a character! 	
4	<b>ImagineR</b> Click here to upload! 	
5	<b>DoodleR</b> Add drawing touches! 	

### **Wprowadzenie (5 minut)**

We wprowadzeniu nauczyciel może wykorzystać prezentację multimedialną przygotowaną do scenariusza lub też wykorzystać link do krótkiej prezentacji programu ToonDoo.

### **Praca w zespołach (30 minut)**

Uczniowie pracują indywidualnie lub w małych grupach. Otrzymują polecenie zbadania wskazanych narzędzi programu ToonDoo Maker. Informację pozyskaną selekcionują i wpisują do tabeli w postaci instrukcji obsługi. Praca kończy się utworzeniem kilku slajdów PowerPoint prezentujących rozwiązanie.

### **Panel ekspertów (7 minut)**

Prezentacja przygotowanych materiałów.

### **Dyskusja podsumowująca (3 minuty)**

Wspólna rozmowa na temat trudności w badaniu działania programu, ważnych elementów programu.

### **Sprawdzenie wiedzy i Ocenianie**

- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.1

Zadanie – programy serwisu ToonDoo.

**Ocenie podlega** – poprawność wypełnienia tabeli. (Umiejętność zwięzłego opisanie działania programu)

- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.2

Zadanie – Narzędzia programu ToonDoo Maker.

**Ocenie podlega** – poprawność wypełnienia tabeli. (Umiejętność zwięzłego opisanie działania programu).

- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.3

Zadanie – polecenia głównego menu Programu ToonDoo Maker.

**Ocenie podlega** – poprawność wypełnienia tabeli. (Umiejętność zwięzłego opisanie działania programu).

### **Dostępne pliki**

- ▀▀▀▀ Prezentacja PowerPoint nt ToonDoo
- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.1
- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.2
- ▀▀▀▀ Ćwiczenia 12.1.3
- ▀▀▀▀ Zadanie – programy serwisu ToonDoo.