

WIRTUALNE LABORATORIA FIZYCZNE NOWOCZESNĄ METODĄ NAUCZANIA

INNOWACYJNY PROGRAM NAUCZANIA FIZYKI
W SZKOŁACH PONADGIMNAZJALNYCH

Moduł dydaktyczny: informatyka - fizyka

Jak przygotować komiks edukacyjny w programie ToonDoo
– zabawnie o zjawiskach fotoelektrycznych.

„Uwaga - prąd elektryczny!”

Katarzyna Paliwoda



Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



WARSZAWSKA
WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Tytuł: *Jak przygotować komiks edukacyjny
w programie ToonDoo – zabawnie o zjawiskach fotoelektrycznych.
„Uwaga - prąd elektryczny!”*

Autor: *mgr Katarzyna Paliwoda*

Redaktor merytoryczny: *dr hab. inż. prof. WWSI Zenon Gniazdowski*

Materiał dydaktyczny opracowany w ramach projektu edukacyjnego
WIRTUALNE LABORATORIA FIZYCZNE NOWOCZESNĄ METODĄ NAUCZANIA.
PROGRAM NAUCZANIA FIZYKI
Z ELEMENTAMI TECHNOLOGII INFORMATYCZNYCH

www.wlf.wysi.edu.pl

wlf@wysi.edu.pl

Wydawca: Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki
ul. Lewartowskiego 17, 00-169 Warszawa
www.wysi.edu.pl
rektorat@wysi.edu.pl

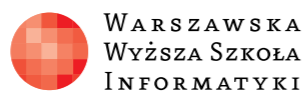
Projekt graficzny: *Maciej Koczanowicz*

Warszawa 2013

Copyright © Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki 2013

Publikacja nie jest przeznaczona do sprzedaży

Człowiek - najlepsza inwestycja



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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

Streszczenie

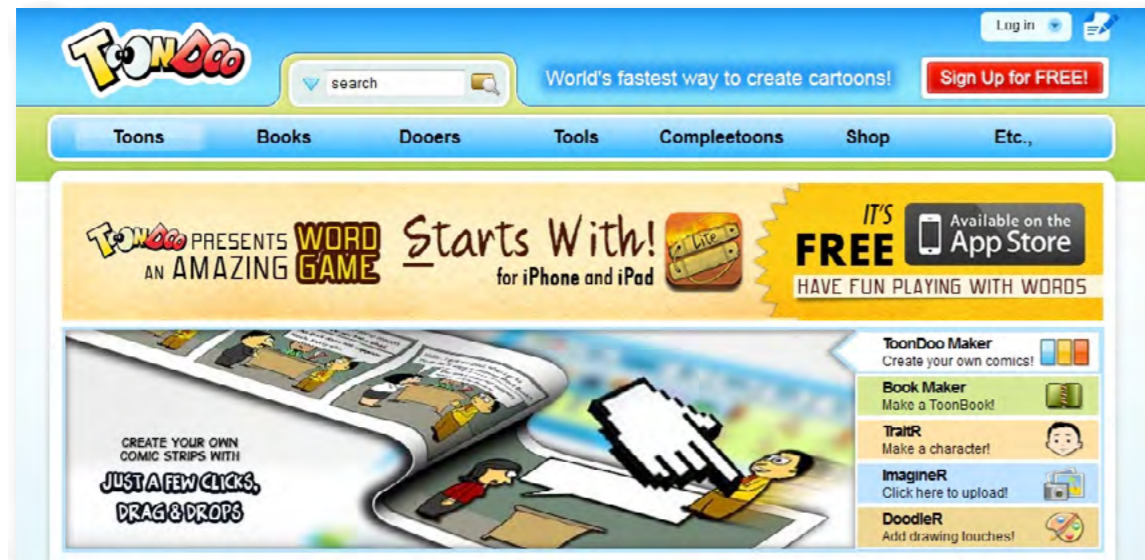
Serwis ToonDoo to darmowe narzędzie służące do przygotowania wirtualnego komiksu znajdujące się w Internecie na stronie www.toondoo.com

Przy pomocy kilku programów zorganizowanych w jednym miejscu można przygotować od początku wszystkie elementy komiksu począwszy od kreatora postaci komiksowych, poprzez projektowanie pojedynczych kart z dowolnym układem okienek, przez wbudowany edytor graficzny pomagający indywidualnie kreować przestrzeń aż wreszcie do programu spinającego pojedyncze karty w wirtualną książeczkę komiksową.



Rys. Składowe programy serwisu ToonDoo.

Cały ten zestaw możliwy jest do zastosowania po stworzeniu przestrzeni wirtualnej użytkownika. Będzie zatem potrzebny e-mail użytkownika i niezbędne jest utworzenie własnego konta w serwisie.



Rys. Pierwsza strona programu.



Rys. Rysunek przedstawia dwie możliwości utworzenia dwóch rodzajów kont.

Opcja darmowa programu to logowanie się z wykorzystaniem Toondoo Public – przyciskiem Sign up for Toondoo.



Rys. Rejestracja w ToonDoo.

Praca w tym programie jest intuicyjna. W wielu przypadkach można skorzystać z podpowiedzi i pomocy. Zadaniem cyklu kolejnych zajęć będzie stworzenie instrukcji dla użytkownika programu. Instrukcja ma mieć charakter opisowy z przykładowymi zrzutami ekranu, jako ilustracjami obrazującymi dane czynności. Każda zmiana w programie po zapisaniu pozostaje na koncie użytkownika, zatem poszczególne działania zostaną utrwalone, a pracę z programem i komiksem można będzie kontynuować na kolejnych spotkaniach. Tematem tworzonego komiksu jest „Uwaga – prąd elektryczny!” – ukazany w sposób zabawny, w formie historyjki komiksowej. Fabuła owej historyjki obrazkowej – to zadanie kreatywne dla naszej wyobraźni. Podsumowując zadanie polega na poznaniu funkcjonowania programów serwisu Toondoo, opisanie w postaci instrukcji działania poszczególnych programów na przykładzie tworzenia prawdziwego komiksu pt. „Uwaga – prąd elektryczny!”.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



WARSZAWSKA
WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego