

SCENARIUSZ 12

JAK PRZYGOTOWAĆ KOMIKS EDUKACYJNY W PROGRAMIE TOONDOO

– ZABAWNIE O ZJAWISKACH FOTOLEKTRYCZNYCH.
„UWAGA - PRĄD ELEKTRYCZNY!”

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

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

z Informatyki

SCENARIUSZ

Wirtualny komiks w ToonDoo.com – zbadaj działanie programów

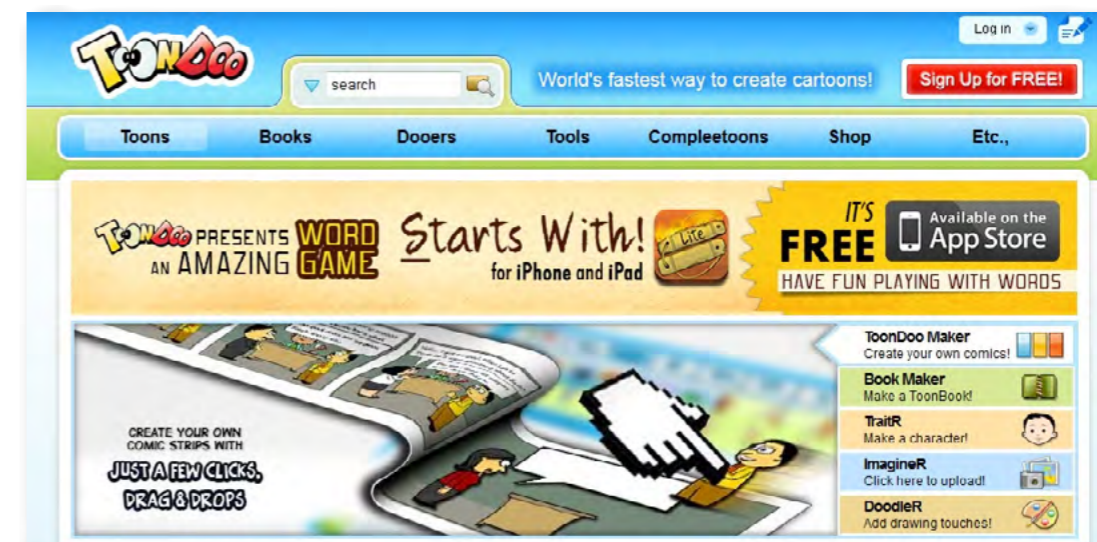
SCENA 1 - wprowadzenie

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.



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.



SCENA 2 –zakładanie konta w darmowym obszarze programu



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. Każda zmiana w programie po zapisaniu pozostaje na koncie użytkownika, zatem poszczególne działania zostaną utrwalone, a prace z programem i komiksem można będzie kontynuować.

SCENA 3 – zadanie pierwsze






Aby dowiedzieć się więcej o działaniu programu ToonDoo Maker i innych wchodzących w skład tego portalu wykonaj zadania. Przygotuj informację w taki sposób, by móc opracować instrukcje działania programów i wcielić się w rolę eksperta.

Załącz konto w serwisie ToonDoo. Sprawdź jakie znajdują się tam programy.

Odpowiedz na pytanie:

- ▢▢▢▢ Jakie działania można podjąć w podanych programach, do czego one służą?

Wypełnij tabelkę.


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





Rozwiązanie wpisz w wolne miejsca w tabeli obok ikon programów.





Ocenie podlega

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

SCENA 4 – zadanie drugie

W programie **ToonDoo Maker**  zbadaj działanie poszczególnych poleceń, przycisków, narzędzi. Swoją pracę usystematyzuj z wykorzystaniem tabeli.

Lp.	Przycisk – polecenie	Opis działania
1		
2		
3		
4		

Lp.	Przycisk – polecenie	Opis działania
5		
6		
7		
8		

Informacje czego dotyczą polecenia kryjące się pod przyciskami wpisz w wolne miejsce w tabeli obok każdego z przedstawionego przycisku

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

SCENA 5 – zadanie trzecie

Wyjaśnij co wykonasz przy pomocy poleceń głównego menu programu ToonDoo.



Rys. Wygląd menu.

Wypełnij tabelkę.

Ocenie podlega

– poprawność wypełnienia tabeli. (Umiejętność zwięzłego opisu działania programu).

SCENA 6 – zadanie szóste


Zadanie - Opis programu **Book Maker**
Make a ToonBook! 

1. Opisz działanie programu tworząc instrukcje poleceń. (Możesz wykonać w postaci tabeli)
2. Zmodyfikuj swój komiks wykorzystując do tego narzędzia programu Book Maker.

Ocenie podlega

– poprawne wykonanie instrukcji do programu Book Maker i zastosowanie go do złożenia w książkę komiksową kilku kart komiksowej z programu ToonDoo Maker.

SCENA 7 – zadanie siódme


Zadanie – Opis programu **TraitR**
Make a character! 

1. Opisz działanie programu tworząc instrukcje poleceń. (Możesz wykonać w postaci tabeli)
2. Zmodyfikuj swój komiks wykorzystując do tego narzędzia programu TraitR

Ocenie podlega

– poprawne wykonanie instrukcji do programu TraitR i zastosowanie go w modyfikacji swojej karty komiksowej z programu ToonDoo Maker.

SCENA 8 – zadanie ósme

Zadanie – Opis programu **DoodleR**
Add drawing touches! 

1. Opisz działanie programu tworząc instrukcje poleceń. (Możesz wykonać w postaci tabeli)
2. Zmodyfikuj swój komiks wykorzystując do tego narzędzia programu DoodleR.

Ocenie podlega

– poprawne wykonanie instrukcji do programu DoodleR i zastosowanie go w modyfikacji swojej karty komiksowej z programu ToonDoo Maker.