

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 2

**TEMAT: Tworzenie instrukcji obsługi do programów TraitR, DoodleR,
Komiks Book – serwisu ToonDoo.**

Streszczenie

Druga i trzecia lekcja z cyklu zajęć poświęconych ToonDoo to poznanie obsługi 3 kolejnych programów. Praca uczniów odbywa się w grupach. Uczniowie są tak podzieleni aby tworzyć zespoły opracowujące równolegle trzy zagadnienia. Czyli tworzymy co najmniej trzy grupy lub ich wielokrotność w zależności od liczebności klasy. Owe grupy pracują równolegle nad trzema różnymi programami. Po wykonaniu instrukcji do każdego z programów na forum prezentują swoją pracę. Zatem dodatkowa trzecia godzina lekcyjna służy do prezentacji całości zgromadzonej informacji oraz analizy podobieństw i różnic w wykonaniu zadania.

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:

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.

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

Kreatywne wykorzystanie narzędzi komputerowych do pozyskania informacji o programach oraz jako narzędzia do stworzenia instrukcji ich obsługi.

Słowa kluczowe

postać komiksowa, modyfikacja grafiki, edycja pliku graficznego

Co przygotować?

- Stanowiska komputerowe z dostępem do Internetu
- Zestaw kart pracy – Ćwiczenia 12.2.1, Ćwiczenia 12.2.2, Ćwiczenia 12.2.3
- Test wiedzy do scenariusza 12

Przebieg zajęć

Zajęcia to dwie sesje po 45 minut, uczniowie przerywają pracę kiedy zadzwoni dzwonek. Zapisują wyniki, które udało się osiągnąć, kontynuują pracę na kolejnym spotkaniu.

Wprowadzenie (10 minut)

Nauczyciel prezentuje jak założyć konto użytkownika. Wykorzystuje w tym celu prezentację multimedialną i prowadzi instruktaż. Odpowiada na pytania uczniów na bieżąco. Należy koniecznie poinformować o autentyczności adresu mailowego podawanego w trakcie zakładania konta, gdyż zostaje on weryfikowany i umożliwi późniejsze logowanie się do konta.

Praca w zespołach (50 minut)

Praca w zespołach (ew. inną formę pracy – wybiera nauczyciel).

Wykonywanie ćwiczeń wprowadzających do pracy z komiksem.

Uczniowie wykonują ćwiczenia, korzystając w razie potrzeby z treści wprowadzenia teoretycznego do niniejszej lekcji. Ćwiczenia przygotowane są w sposób stopniujący trudność i mają na celu zapoznanie uczniów z poleceniami ToonDoo Maker oraz sposobem pracy z menu podstawowym programu.

Elementy do wykorzystania:

- ▣ ćwiczenia (karta pracy dla ucznia)
- ▣ tekst wprowadzenia teoretycznego (instrukcja pracy z programem)
- ▣ adres strony z tut urialem: <http://www.youtube.com/watch?v=KlkdK6wZS-g>

Panel ekspertów (20 minut)

Omówienie rezultatów pracy – efektów wykonania ćwiczeń.

Przygotowanie prezentacji – jako kontynuacji prezentacji nauczycielskiej.

Dyskusja podsumowująca (10 minut)

Przydatność ToonDoo jako formy publikacji internetowej. Omówienie funkcjonalności narzędzi programu i składowych serwisu – programów.

Sprawdzenie wiedzy

- ▣ Ćwiczenia 12.2.1

Opis programu Book Maker – poprawność, dokładność, jasność przekazu.

- ▣ Ćwiczenia 12.2.2

Opis programu TraitR (Make a character) – poprawność, dokładność, jasność przekazu.

- ▣ Ćwiczenia 12.2.3

Opis programu DoodleR – poprawność, dokładność, jasność przekazu.

Ocenianie

- ▣ Ćwiczenia 12.2.1

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

- ▣ Ćwiczenia 12.2.2

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

- ▣ Ćwiczenia 12.2.3

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

Dostępne pliki

- ▣ Ćwiczenia 12.2.1
- ▣ Ćwiczenia 12.2.2
- ▣ Ćwiczenia 12.2.3
- ▣ Test