

# **Edukacyjne zastosowanie oraz tworzenie komiksu za pomocą programu Toondoo – scenariusz szkolenia dla nauczycieli oraz nauczycieli bibliotekarzy**

Sylwia Malinowska – nauczyciel bibliotekarz : Biblioteka Pedagogiczna im. gen. bryg. prof. Elżbiety Zawackiej w Toruniu.

Szkolenie przeprowadzane w Sali Dydaktycznej Biblioteki Pedagogicznej w Toruniu.

**Czas szkolenia:** 2 godziny.

## **Wymagania do zajęć:**

- podstawowa wiedza na temat obsługi komputera,
- podstawowe umiejętności korzystania z internetu oraz posiadanie poczty elektronicznej,
- sprawne posługiwanie się myszką,
- minimalna znajomość języka angielskiego.

## **Cele ogólne:**

- zapoznanie uczestników szkolenia z programem Toondoo,
- przygotowanie nauczycieli do samodzielnego tworzenia komiksu,
- wskazanie i uświadomienie nauczycielom możliwości jakie daje program Toondoo oraz jego przydatność w pracy z uczniami,
- założenie konta w serwisie toondoo.com i stworzenie historyjki obrazkowej składającej się z dwóch ramek przedstawiającej nauczyciela podczas rozmowy z uczniem.

## **Cele operacyjne:**

Po szkoleniu uczestnicy będą:

- zapoznani z programem Toondoo,
- umieli skonstruować , zapisać , wysłać oraz uruchomić poprzez przeglądarkę internetową prosty komiks,
- rozumieli przydatność komiksu w swojej pracy.

## **Metody pracy:**

- miniwykład,
- prezentacja multimedialna,
- praktyczne zajęcia przy komputerze,
- dyskusja.

**Formy pracy:** praca indywidualna pod nadzorem prowadzącego.

## **Środki dydaktyczne:**

- komputery z przeglądarką WWW podłączone do Internetu,
- prezentacja multimedialna,
- projektor z ekranem,
- materiały edukacyjne.

**Przebieg szkolenia:**

1. Przywitanie uczestników i przedstawienie celów szkolenia,
2. Wskazanie zalet edukacyjnego zastosowania komiksu
3. Przedstawienie uczestnikom przydatności komiksu w pracy dydaktycznej,
4. Wykorzystanie prezentacji multimedialnej w celu zapoznania z programem Toondoo,
5. Omówienie wymagań technicznych programu,
6. Wykonywanie poszczególnych kroków programu mających na celu stworzenie komiksu,
7. Sprawdzenie poprawności wykonania komiksu zapisanego w przeglądarce www,
8. Polecenie wysłania komiksu pocztą elektroniczną,
9. Rozdanie uczestnikom materiałów pomocniczych dotyczących programu Toondoo,
10. Zakończenie szkolenia ze wskazaniem możliwości konsultacji indywidualnych w przypadku ewentualnych problemów w tworzeniu komiksu.