

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 4			
Podręcznik: „Lubię to!” Nowa Era			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Grafika komputerowa – tworzenie animowanych gifów (obrazów)	https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBlBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit	<p>Prace wykonujemy na stronie (jeżeli chcesz mieć stronę tłumaczoną na j. polski użyj przeglądarki Google Chrome)</p> <p>https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBlBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przypomnienie różnicy między filmem animowanym a ruchomym obrazkiem 2. Narzędzia programu 3. Zapis jako obraz: <ol style="list-style-type: none"> a) Kliknij w ikonę obrazka (export) po prawej stronie b) Zmień rozmiar obrazka (resolution/rozkład) na 320x320 c) Kliknij napis GIF d) Kliknij żółty przycisk „download” (pobieranie) 4. Zapis jako plik do edycji: <ol style="list-style-type: none"> a) Kliknij ikonę dyskietki (save) po prawej stronie b) Nazwij swoją pracę (title) c) Kliknij żółty przycisk „save as .piskel” d) Zapisz pracę na swoim komputerze (możesz utworzyć folder informatyka i w nim zapisywać swoje prace) <p>Zapisz pracę na swoim komputerze (możesz utworzyć folder informatyka i w nim zapisywać swoje prace)</p>
2.	Grafika komputerowa – tworzenie animowanych gifów (obrazów)	https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBlBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit	<p>Tytuł pracy „Kartka świąteczna”</p> <p>Prace wykonujemy na stronie (jeżeli chcesz mieć stronę tłumaczoną na j. polski użyj przeglądarki Google Chrome)</p> <p>https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBlBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit</p>

			<p>Uwaga! Pracę zapisujemy jako „obraz” (instrukcja poniżej) i wysyłamy na czacie w aplikacji Teams do nauczyciela.</p> <p>a) Zapis jako obraz: b) Kliknij w ikonę obrazka (export) po prawej stronie c) Zmień rozmiar obrazka (resolution/rozkład) na 320x320 d) Kliknij napis GIF e) Kliknij żółty przycisk „download” (pobieranie)</p> <p>Zapisz pracę na swoim komputerze (możesz utworzyć folder informatyka i w nim zapisywać swoje prace)</p>
3.	Podstawy programowania	<p>kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL</p>	<p>Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 5 i 6 z „Kurs 2”</p> <p>kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL</p>
4.	Podstawy programowania	<p>kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL</p>	<p>Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 7 z „Kurs 2”</p> <p>kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL</p>