

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 5a gr. dz			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Programowanie w programie Scratch – skrypty ruchu, ustawianie efektów	https://scratch.mit.edu/	1. Poznanie skryptów ruchu, ustawianie efektów 2. Tworzenie własnego projektu – animacja swojego imienia (na ocenę)
2.	Grafika komputerowa – tworzenie animowanych gifów (obrazów)	https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBIBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit	1. Przypomnienie narzędzi programu 2. Praca na ocenę, tytuł „Kartka świąteczna” Prace wykonujemy na stronie (jeżeli chcesz mieć stronę tłumaczoną na j. polski użyj przeglądarki Google Chrome) https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBIBpc2tlbBiAgKCDI5vpCQw/edit Uwaga! Pracę zapisujemy jako „obraz” (instrukcja poniżej) i wysyłamy na prywatnym czacie w aplikacji Teams do nauczyciela. Zapis jako obraz: 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) Zapisz pracę na swoim komputerze (możesz utworzyć folder informatyka i w nim zapisywać swoje prace)
3.	Programowanie w programie Scratch – projekt wiatrak	https://scratch.mit.edu/	1. Tworzenie projektu „Wiatraczek” 2. Modyfikacja projektu/stworzenie swojego projektu na dowolny temat (na ocenę)