

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 5			
Podręcznik: „Lubię to!” Nowa Era			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Grafika komputerowa – projekt kartki	Piskel - New piskel (piskelapp.com) Silk – Interactive Generative Art (weavesilk.com)	<p>Zadanie na ocenę: Wykonaj kartkę w dowolnym programie graficznym (np. paint, paint 3d, gimp, piskelapp, weavesilk).</p> <p>Temat pracy: - dziewczynki – kartka wielkanocna - chłopcy – kartka z okazji Dnia Kobiet</p> <p>Pracę wyślij klikając w link: - 5a – https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/Er974kw5-jNFiKn3bl-nOBwBZTRq-AkLdktiqjSIZS_YOA</p>
2.	Grafika komputerowa – zasady tworzenia logo	<p>Jak zrobić logo – 5 zasad Jak zrobić logo - 5 zasad - YouTube</p> <p>Projektowanie logo. Często popełniane błędy Projektowanie logo. Często popełniane błędy - YouTube</p>	<p>Zapoznaj się z zasadami tworzenia logo oraz najczęściej popełnianymi błędami podczas tworzenia logo:</p> <p>- Jak zrobić logo – 5 zasad Jak zrobić logo - 5 zasad - YouTube</p> <p>- Projektowanie logo. Często popełniane błędy Projektowanie logo. Często popełniane błędy - YouTube</p> <p>Przemyśl projekt logo naszej szkoły (SP58). Zastanów się jakie logo możesz stworzyć.</p> <p>Zadanie na dodatkową ocenę: Wykonaj swoje własne logo w dowolnym programie graficznym (np. paint, paint 3d, gimp, canva, inscape) i prześlij klikając w link poniżej https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/EknRD0kCqStHtqj9shq1iMkBpuRAzo36gHB1wktchuQhrg</p>

3. Grafika komputerowa – tworzenie logo		<p>Zadanie na ocenę: Wykonaj projekt logo Szkoły Podstawowej nr 58 im. Kazimierza Sołtysika w Gdańsku w dowolnym programie graficznym (np. paint, paint 3d, gimp, canva, inscape).</p> <p>Pracę wyślij klikając w link: - 5a – https://gpe-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EjKm3DJepQLj-gH9JIHOfUBuLrBvuC-k_RSpgPBuFiN6w</p>
--	--	--

