

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 6a,c,d			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Grafika komputerowa – tworzenie animowanych gifów (obrazów)	https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBIBpc2tlBiAgKCDI5vpCQw/edit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przypomnienie narzędzi programu 2. Praca na ocenę, tytuł „Kartka świąteczna” <p>Prace wykonujemy na stronie (jeżeli chcesz mieć stronę tłumaczoną na j. polski użyj przeglądarki Google Chrome)</p> <p>https://www.piskelapp.com/p/agxzfnBpc2tlbC1hcHByEwsSBIBpc2tlBiAgKCDI5vpCQw/edit</p> <p>Uwaga! Pracę zapisujemy jako „obraz” (instrukcja poniżej) i wysyłamy na prywatnym czacie w aplikacji Teams do nauczyciela.</p> <p>Zapis jako obraz:</p> <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) <p>Zapisz pracę na swoim komputerze (możesz utworzyć folder informatyka i w nim zapisywać swoje prace)</p>
2. 3. 4.	Programowanie w programie Scratch – 3 godz. lekcyjne	https://scratch.mit.edu/	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tworzenie skryptów ruchu (poruszanie losowe, za pomocą strzałek, za wskaźnikiem myszy) 2. Tworzenie własnego projektu (na ocenę)