

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 6a, 6b, 6c, 6d			
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: - 6a – https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/Em_7GOXscJZGq4dhFKSDzTUB3uAk_nu3I_Syidp9EEXVJQ - 6b – https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/Em8iRgpmOBhFiCQlvaVAhjgBf-nl_k1-HAM3kR2091-MQQ - 6c – https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/Et1dwjHCD9tMsGzqH6x1TusBpYlpIJZv2aLZFRdJDn7paQ - 6d – https://gpe-my.sharepoint.com/:f/g/person/annturo47_edu_gdansk_pl/Er94q25xtHJDpafd8GLEFH8BFMHp6AkCZHJI2KI5wUBxZQ</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</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</p>

	Projektowanie logo. Często popełniane błędy - YouTube	Projektowanie logo. Często popełniane błędy - YouTube Przemyśl projekt logo naszej szkoły (SP58). Zastanów się jakie logo możesz stworzyć. 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/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EknRD0kCqStHtqj9shq1iMkBpuRAzo36gHB1wktchuQhrg
3.	Grafika komputerowa – tworzenie logo	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). Pracę wyślij klikając w link: - 6a – https://gpe-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EgzRUgDFxQ9GopKwCjg-kcwBpsYuwGC0fpzmurPKttf_6Q - 6b – https://gpe-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EkjQV8rEvW1ApSLsINpmggwBh8Ycpnk8w_Mu2HogvWNpFA - 6c – https://gpe-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EoPCuwSKA-9Dvuu-1ufiuiwBUFem04YQIG3yy2ZQqXw6uA - 6d – https://gpe-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/annturo47_edu_gdansk_pl/EnX4Xct4OE1CthGnFZrHJeABHBoL1q_5f3_YR5ToX5FFHW