

## Edukacja komputerowa "Edytor grafiki"

nr zasobu	tytuł	opis
KP/1/KOM/3/1	Narzędzia programu graficznego	Karta pracy utrwalająca znajomość narzędzi programu graficznego. Dziecko na karcie pracy rozpoznaje i podpisuje narzędzia programu graficznego. Karta przeznaczona do druku.
KP/1/KOM/3/3	Odszyfruj hasło	Karta pracy typu "odszyfruj hasło". Dzieci odgadują hasło i dowiadują się jak nazywa się miejsce, gdzie znajdują się narzędzia w programie graficznym. Karta przeznaczona do druku.
KP/2/KOM/3/01	Jak dobrze znasz narzędzia programu graficznego?	Karta pracy służąca do utrwalenia wiedzy na temat narzędzi programu graficznego. Dzieci rozpoznają symbole narzędzi graficznych, a ich nazwy wpisują w diagram krzyżówki. Następnie rozpoznają jakie narzędzia zostały użyte do wykonania napisów. Karta pracy przeznaczona do druku.
KP/2/KOM/3/02	Dopasuj narzędzie do jego działania	Karta pracy utrwalająca wiedzę na temat symboli i zastosowania poszczególnych narzędzi programu graficznego. Dzieci podkreślają właściwe funkcje narzędzi. Karta przeznaczona do druku.
KP/2/KOM/3/03	Jak otrzymasz ten efekt?	Karta pracy ćwicząca znajomość funkcji programu graficznego i efektu ich działania. Dzieci łączą nazwę funkcji z efektem jej działania. Karta przeznaczona do druku.
KP/2/KOM/3/04	Komputerowe łamigłówki: narzędzia programu graficznego	Karta pracy z zestawem rebusów dotyczących zagadnień związanych z programem graficznym i jego obsługą. Materiał do druku.
Q/2/PLAST/2/28	Edytor grafiki - ćwiczenie 1	Quiz interaktywny (połącz + wykreślanka) rozwijająca wiedzę z zakresu znajomości narzędzi programu graficznego. Uczeń łączy nazwy z ikonami programu graficznego.
Q/2/PLAST/2/29	Edytor grafiki - ćwiczenie 2	Quiz interaktywny (połącz + wykreślanka) rozwijająca wiedzę z zakresu znajomości narzędzi programu graficznego. Uczeń łączy narzędzia programu graficznego z czynnościami.
Zestaw KOM04	Edytor grafiki	Paczka archiwum wszystkich zasobów