

Plan wynikowy dla klasy 4 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

| Tytuł w podręczniku | Numer i temat lekcji | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń: | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń: | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń: | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń: | Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń: |
|---|---|--|--|---|--|---|
| Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów | | | | | | |
| 1.1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | 1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | <ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce | | | | |
| 1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest komputer wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera | <ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera | <ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych |

| | | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|--|
| 1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach | 3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach | <ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym komputerze odróżnia plik od folderu | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | <ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych wyjaśnia różnice między plikiem i folderem rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń samodzielnie porządkuje zawartość folderu | <ul style="list-style-type: none"> wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki | <ul style="list-style-type: none"> przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |
| Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu | | | | | | |
| 2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? | 4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać? | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest internet wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | <ul style="list-style-type: none"> wymienia zastosowania internetu stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | <ul style="list-style-type: none"> dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | <ul style="list-style-type: none"> wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|
| <p>2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie</p> | <p>6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie</p> | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | <ul style="list-style-type: none"> • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | <ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie |
| <p>2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</p> | <p>7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci</p> | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej | <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego | <ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości | <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami | <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
| <p>2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</p> | <p>9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?</p> | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w chmurze | <ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze | <ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo | <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych |
| <p>Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint</p> | | | | | | |
| <p>3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów</p> | <p>11 i 12. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów</p> | <ul style="list-style-type: none"> ustawia wymiary obrazu tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa | <ul style="list-style-type: none"> używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl | <ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa stosuje opcje obracania obiektu | <ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku |
| <p>3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach</p> | <p>13 i 14. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach</p> | <ul style="list-style-type: none"> tworzy tło obrazu z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość | <ul style="list-style-type: none"> tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia używa klawisza Shift podczas rysowania koła | <ul style="list-style-type: none"> tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca sprawnie przełącza się między otwartymi oknami wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików dopasowuje | <ul style="list-style-type: none"> wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym | <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • pracuje w dwóch oknach programu Paint | <p>wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje opcje obracania obiektu | | |
| <p>3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</p> | <p>15 i 16. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst</p> | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z | <ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki | <ul style="list-style-type: none"> • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tytułu efekt cienia liter | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| <p>3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</p> | <p>17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe</p> | <ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz | | | | |
| <p>Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu</p> | | | | | | |
| <p>4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</p> | <p>19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch</p> | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę |

| | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|--|
| | | | | powodujące obrót duszka | | |
| 4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią | 21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu postacią | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz | <ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl obrotu duszka | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły |
| 4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch? | 23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch? | <ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb | <ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości | <ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” | <ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|---|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok określający powtarzanie poleceń | | |
| Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu | | | | | | |
| 5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | 25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię | <ul style="list-style-type: none"> • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu |
| 5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | 26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym | <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt | <ul style="list-style-type: none"> • formatuje obiekt WordArt | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu | <ul style="list-style-type: none"> • opracowuje plan przygotowań do podróży |
| 5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | 28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | <ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | | | | |

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

| Ocena | | | |
|---|---|---|---|
| Stopień dopuszczający Uczeń: | Stopień dostateczny Uczeń: | Stopień dobry Uczeń: | Stopień bardzo dobry Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce wyjaśnia, czym jest komputer wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze odróżnia plik od folderu wyjaśnia, czym jest internet wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka | <ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość wymienia zastosowania internetu stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku wyjaśnia, czym są prawa autorskie przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, podaje przykłady zastosowań konta pocztowego przestrzega netykiety w komunikacji | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych wyjaśnia różnice między plikiem i folderem rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń samodzielnie porządkuje zawartość folderu omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników korzysta z internetowego tłumacza kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym wysyła wiadomość e-mail z załącznikami opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym dodaje do tytułu efekt cienia liter |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>internetowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej • wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze • ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa • tworzy tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu | <p>za pomocą poczty elektronicznej</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem • używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl • tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, | <ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu • używa bloków określających styl obrotu duszka • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań | <p>używając podstawowych opcji edytora tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt | <ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt WordArt | |
|--|---|--|--|