

# Wymagania edukacyjne z informatyki

## Klasa IV

### **I. Kryteria oceny aktywności i postawy uczniów**

1. Uczniowie są oceniani za aktywność, która odnotowywana jest za pomocą „plusów”, pięć plusów zostaje zamienionych na ocenę bardzo dobrą.
2. Ocena za pracę w grupach może być wyrażona stopniem szkolnym, plusem, słownie lub opisowo (zależnie od zadania, którego dotyczy), o ocenie będzie decydować: właściwy przebieg współpracy, tempo pracy zespołu, sposób przedstawienia i omówienia wyników na forum klasy.
3. Uczniowie mają odnotowywane w dzienniku nieprzygotowanie do lekcji.
4. Uczeń ma obowiązek zgłosić nauczycielowi fakt nieprzygotowania do zajęć na początku lekcji.
5. Brak pracy domowej lub zadania wyznaczonego przez nauczyciela jest równoznaczne z nieprzygotowaniem do lekcji.
6. Nieprzygotowanie do lekcji/brak pracy domowej odnotowuje się za pomocą skrótu „np”/”bz”.
7. W półroczu dopuszczalne są 2 nieprzygotowania (3 i kolejne nieprzygotowanie skutkuje oceną niedostateczną).
8. Uczniowie zabierają głos na lekcji i odpowiadają na pytania wyłącznie po udzieleniu im głosu przez nauczyciela.
9. Uczeń zgłasza się przez podniesienie ręki do góry i cierpliwie czeka na udzielenie mu głosu przez nauczyciela. Nie krzyczy. Uwagi niezwiązane z lekcją informatyki uczeń zgłasza po dzwonku na przerwie. Uczeń, który nie będzie stosował się do wytycznych z tego punktu otrzyma uwagę negatywną.
10. Za niestosowanie się do regulaminu pracowni komputerowej uczeń może otrzymać ocenę niedostateczną lub negatywną uwagę.
11. Uczeń samodzielnie wykonuje zadania na lekcji, nie chodzi po pracowni, nie zmienia stanowiska.
12. Na każdej lekcji uczeń powinien posiadać podręcznik, zeszyt, nośnik danych.
13. Zachowanie uczniów jest oceniane zgodne z ustalonymi zasadami oraz zasadami opisanymi w Statucie Szkoły.

### **II. Formy sprawdzania umiejętności i wiadomości uczniów.**

#### **a. sprawdziany wiedzy i umiejętności**

- prace pisemne - sprawdziany i kartkówki obejmujące zagadnienia aktualnie omawianego materiału;
- zadania praktyczne wykonywane przy komputerze sprawdzające umiejętności uczniów po zakończeniu działu  
(zapowiedziane, poprzedzone powtórzeniem i utrwaleniem materiału);

#### **b. wkład pracy na lekcjach:**

- umiejętność posługiwania się programami komputerowymi
- dłuższe odpowiedzi ustne
- aktywne uczestnictwo w lekcjach – wypowiedzi oraz samodzielne rozwiązywanie zadań przy komputerze;
- praktyczne działania ucznia podczas wykonywania zadanych prac
- aktywne uczestnictwo w pracach grupowych

#### **c. wkład pracy w domu:**

- samodzielne prace domowe – ćwiczenia/karty pracy, zadania wykonane w programach komputerowych

#### **d. dodatkowe prace**

- prace zadane przez nauczyciela na określony temat
- prace konkursowe (na poziomie szkolnym i pozaszkolnym)

### **Kryteria oceny poziomu opanowania**

1. Sprawdziany i kartkówki oceniane są według skali procentowej:  
100 % - ocena celująca

99% - 91 %- ocena bardzo dobra;  
75 % - 90 % - ocena dobra;  
50 % - 74 %- ocena dostateczna;  
49 % - 31 %- ocena dopuszczająca;  
30% - 0 % -ocena niedostateczna.

- W przypadku nieprzystąpienia do pisemnego sprawdzianu wiadomości z powodu nieobecności w szkole uczeń ma prawo (w razie nieobecności usprawiedliwionej) i – jeżeli tak postanowi nauczyciel - obowiązek przystąpienia do sprawdzianu z tej samej partii materiału lub zaliczenia jej w inny sposób w ciągu dwóch najbliższych lekcji po zakończeniu okresu na uzupełnienie braków lub w terminie ustalonym z nauczycielem, ale nie dłuższym niż 2 tygodnie;

- W czasie sprawdzianu uczeń nie może korzystać z niedozwolonych pomocy w żadnej formie i pod żadnym pozorem porozumiewać się z innymi uczniami. Za nieprzestrzeganie tej zasady może być obniżona ocena lub odebrana praca i wystawiona ocena niedostateczna;

2. Nie podlegają poprawie kartkówki i prace domowe.

### **III.Zasady ustalania ocen półrocznych i rocznych.**

a) Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia.

Na ocenę śródroczną (roczną) mają wpływ wymienione wcześniej formy aktywności.

b) Śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne wystawiane są z ocen cząstkowych.

Oceny te nie są średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.

c) Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) należy uwzględnić zaangażowanie ucznia.

d) Ocena roczna jest oceną podsumowującą osiągnięcia edukacyjne ucznia w danym roku szkolnym.

e) Informację o przewidywanych ocenach klasyfikacyjnych rocznych (śródrocznych) z informatyki przekazuje nauczyciel poprzez wpisanie przewidywanych ocen do dziennika elektronicznego.

### **IV. Procedury uzyskiwania oceny wyższej**

1. Sprawdziany - uczniowie, którzy uzyskali ze sprawdzianu niesatysfakcjonującą ich ocenę mogą jednokrotnie przystąpić do poprawy. Odbywa się ona w czasie ustalonym przez nauczyciela poza lekcjami informatyki.

Poprawiona ocena jest wpisywana do dziennika obok starej i nie anuluje oceny pierwotnej. Jeżeli sprawdzian z ostatniego działu w danym półroczu będzie przeprowadzany w terminie, który uniemożliwia jego ocenę (i czas na ewentualną poprawę) przed klasyfikacją śródroczną, uzyskana ocena wpisywana jest na kolejne półrocze.

2. Nie ma możliwości poprawy oceny z zapowiadanej przez nauczyciela kartkówki.

3. Oceny roczne (końcowe) - w zakresie ocen i rocznych (końcowych) istnieje możliwość uzyskania oceny wyższej od proponowanej. Tryb uzyskania wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych z obowiązkowych i dodatkowych zajęć edukacyjnych dookreśla Statut.

4. Szczegółowe warunki uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej:

- wszystkie nieobecności ucznia na lekcjach są usprawiedliwione
- uczeń nie ma jednodniowych nieobecności w dniach sprawdzianów (również usprawiedliwionych)
- uczeń nie wykorzystał nieprzygotowania do lekcji (osobno w każdym półroczu)
- posiada co najmniej połowę ocen pozytywnych spośród wszystkich uzyskanych przez niego ocen cząstkowych w ciągu roku szkolnego
- uzyskał co najmniej połowę ocen na poziomie oceny o którą wnioskuje

### **V. Sposoby informowania uczniów i rodziców**

1. Na pierwszej lekcji uczniowie są szczegółowo zapoznawani przez nauczyciela z Zasadami Oceniania. Na pierwszej lekcji w drugim półroczu nauczyciel przypomina główne założenia PZO.

2. Wymagania na poszczególne oceny są cały czas dostępne dla uczniów oraz rodziców (opiekunów prawnych) na stronie szkoły i u nauczyciela.

3. Wszystkie oceny są jawne.

4. Sprawdziany przechowywane są w szkole do końca roku szkolnego.
5. Wychowawcy klas na zebraniach lub podczas spotkań indywidualnych informują rodziców o ocenach.
6. W razie potrzeby nauczyciel wzywa rodziców indywidualnie.
7. Rodzice zawsze mogą kontaktować się z nauczycielem. Czas i miejsce spotkania ustalane są wspólnie przez obie strony.

## **VI. Zasady oceniania uczniów klasy IV obowiązujące w okresie nauczania zdalnego.**

Ocenie będą podlegały tylko te partie materiału, które obejmą tematy lekcji przeprowadzone w ramach tzw. „zdalnego nauczania”. Opracowania tematów przygotowane są przez nauczyciela tak aby motywować, wzbudzać zainteresowanie i pobudzać aktywność uczniów do nauki. Różnorodność dostępnych online pomocy (filmy, mapy tematyczne, animacje komputerowe i inne) ma pomóc uczniom w poprawnym zrozumieniu tematu, przyswojeniu nowych treści oraz utrwaleniu i sprawdzeniu zdobytej wiedzy i nabytych umiejętności. Ocenianiu podlegają: Wiedza i umiejętności, kreatywność i zaangażowanie w wykonanie pracy twórczej.

Sposób udostępniania prac nauczycielowi: Zadane przez nauczyciela prace należy odsyłać na platformie Classroom lub za pomocą dziennika elektronicznego.

### **Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny**

#### Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów;
- sprawnie posługuje się językiem informatycznym;
- wypowiedzi ucznia zawierają własne przemyślenia;
- w sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach;
- w pełni korzysta z dostępnych opcji programu;
- świadomie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane podstawą programową;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań wykraczających poza podstawę programową;
- pisze wszystkimi palcami, sprawnie i szybko, metodą bezwzrokową;
- aktywny, zaangażowany, pomaga innym w pracy.

#### Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym;
- wypowiedzi ucznia są wyczerpujące;
- podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność;
- korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym podstawą programową;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane podstawą programową;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;

- pisze szybko i sprawnie, wszystkimi palcami, nie robi błędów (literówek).

Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:

- posiada większość wiedzy przewidzianej przez podstawą programową;
- wykazuje zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym;
- wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych umiejętności z niewielką pomocą nauczyciela;
- pracuje z niewielką pomocą nauczyciela;
- słownictwem informatycznym posługuje się poprawnie;
- korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym podstawą programową;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;
- pisze szybko, robi niewiele błędów (literówek).

Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- opanował podstawową wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje z niewielką pomocą nauczyciela;
- w niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań;
- wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu;
- czyta tekst ze zrozumieniem z niewielką pomocą nauczyciela;
- słownictwem informatycznym posługuje się nie zawsze poprawnie, popełnia nieliczne błędy;
- korzysta z opcji programu w zakresie umożliwiającym wykonanie podstawowych operacji;
- w wykonanej pracy nie widać inwencji twórczej;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie podstawowych zadań przewidzianych podstawą programową;
- dobrze posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy.

Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
- wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje z pomocą nauczyciela;
- w niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań;
- słownictwo informatyczne opanował w niewielkim zakresie;
- korzysta z pomocy nauczyciela, by wykazać się wiedzą;
- korzysta z opcji programu w niewielkim zakresie;
- nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- przy pomocy nauczyciela wykonuje powierzone zadania;
- tempo pracy nie pozwala na wykonywanie większości zadań przewidzianych podstawą programową;
- poprawnie posługuje się klawiaturą, pisze wolno, popełnia liczne błędy.

### Stopień niedostateczny otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował podstawowej wiedzy informatycznej;
- nie wykazuje zainteresowania przedmiotem;
- pomoc nauczyciela jest niezbędna do wykonania najprostszych zadań;
- nie wykorzystuje posiadanej wiedzy do poszerzania własnych zainteresowań;
- nie posługuje się językiem informatyki, nie rozumie podstawowych pojęć;
- nie potrafi korzystać z opcji programu w zakresie umożliwiającym realizację zadań przewidzianych podstawą programową;
- nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- nie wykonuje powierzonych zadań nawet z pomocą nauczyciela;
- tempo pracy nie pozwala na wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;
- posługuje się klawiaturą w stopniu uniemożliwiającym realizację podstawy programowej.

### **Szczegółowe wymagania edukacyjne wynikające z programu nauczania w klasie 4**

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

#### Ocena

Stopień dopuszczający	Stopień dostateczny	Stopień dobry	Stopień bardzo dobry
Uczeń	Uczeń:	Uczeń	Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li><li>• wyjaśnia czym jest komputer,</li><li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li><li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li><li>• określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li><li>• wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li><li>• wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li><li>• wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li><li>• podaje przykłady zawodów, w</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li><li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li><li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li><li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li><li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li><li>• wymienia nazwy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia etapy rozwoju komputerów,</li><li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li><li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li><li>• wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>komputerze,</li> <li>odróżnia plik od folderu,</li> <li>wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> <li>ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>tworzy proste tło obrazu,</li> <li>tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>wkleja ilustracje na obraz,</li> <li> dodaje tekst do obrazu,</li> <li>wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li> <li>wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> <li>podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> <li>buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>uruchamia skrypty i</li> </ul>	<p>których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>porządkuje zawartość folderu,</li> <li>rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li> dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>wymienia zastosowania internetu,</li> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> <li>stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w</li> </ul>	<p>trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,</li> <li>stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>pobiera kolor z obrazu,</li> <li>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</li> <li>tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>formułuje odpowiednie zapytania</li> </ul>	<p>odpowiedniki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <li>tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li> <li>omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> <li> dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> <li>łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu</li> </ul>
---	---	--	---

<p>zatrzymuje ich działanie,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,</li> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<p>internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li> <li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>	<p>w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li> <li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li> <li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt,</li> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li> <li>• modyfikuje istniejący styl,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li> </ul>	<p>o dowolnej treści,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> </ul>
---	--	---	--

Opracowała:  
Halina Czaja