

## Przedmiotowe zasady oceniania – kl. IV

Przedmiotowe zasady oceniania (PZO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. Są one zgodne z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO).

### 1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanego programu nauczania.
2. Nauczyciel ma za zadanie:
  - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
  - pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
  - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
  - informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

### 2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
  - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
  - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
  - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
  - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
  - Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WSO.
  - Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.

- Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
  - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
  - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
  - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
  - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
- wartość merytoryczną,
  - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
  - dokładność wykonania polecenia,
  - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - właściwe posługiwanie się pojęciami,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane za pomocą oceny.
- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
  - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu), brak zaangażowania na lekcji.
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
  - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
  - estetykę wykonania,
  - wkład pracy ucznia,

- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.

7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

### **3. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego**

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
  - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
  - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
  - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
  - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

### **4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uzgodnieniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem.
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

### **5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie IV szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
  - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
  - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
- tworzy, edytuje i formatuje dokumenty w chmurze,
  - udostępnia dokumenty zapisane w chmurze,
  - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
  - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
  - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
  - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
  - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
  - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
  - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
  - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - tworzy dokumenty tekstowe,
  - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
  - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
  - wkleja obrazy do dokumentu,
  - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
  - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
  - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
  - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
  - porządkuje pliki i foldery,
  - rozpoznaje najpopularniejsze formaty plików,
  - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
  - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
  - posługuje się różnymi nośnikami danych,
  - wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z różnych stron internetowych,

- selekcjonuje materiały znalezione w sieci,
  - wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna,
  - omawia interfejs konta pocztowego,
  - wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
  - korzysta z komunikatorów internetowych,
  - pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
  - wykorzystuje program do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
  - wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
  - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
  - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
  - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne,
  - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą Internetu,
  - udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
  - współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
  - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
  - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
  - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
  - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z Internetu,
  - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
  - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
  - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

## KRYTERIA WYMAGAŃ NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>• stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze,</li> <li>• określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest komputer,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia,</li> <li>• wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia,</li> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>• wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych,</li> <li>• przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows,</li> <li>• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w Internecie z wykorzystaniem</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze,</li> <li>odróżnia plik od folderu,</li> <li>wyjaśnia, czym jest Internet,</li> <li>wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci,</li> <li>podaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość,</li> <li>wymienia zastosowania Internetu,</li> <li>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,</li> <li>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>wyjaśnia, czym są prawa autorskie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>samodzielnie porządkuje zawartość folderu,</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 w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zagrożeniami internetowymi,</li> <li>wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym,</li> <li>wysła wiadomość e-mail z załącznikami,</li> <li>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo,</li> <li>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dowolnej techniki plastycznej,</li> <li>tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w Internecie,</li> <li>przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety,</li> <li>wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami,</li> <li>tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych,</li> <li>przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku,</li> </ul>
--	---	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <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>wyjaśnia, czym jest netykieta,</li> <li>wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej,</li> <li>wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie,</li> <li>podaje przykłady zastosowań konta pocztowego,</li> <li>przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej,</li> <li>wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego,</li> <li>omawia zasady współpracy w sieci,</li> <li>edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,</li> <li>pracuje w tym samym czasie z innymi osobami</li> </ul>	<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>wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy,</li> <li>wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,</li> <li>wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań,</li> <li>porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze,</li> <li>tworzy rysunek statku z wielokrotnym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym,</li> <li>dodaje do tytułu efekt cienia liter,</li> <li>dodaje nowe duszki do projektu,</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>tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku,</li> <li>tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną,</li> <li>tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę,</li> <li>tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły,</li> <li>tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika,</li> </ul>
---	--	---	---	---



<ul style="list-style-type: none"> <li>• przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer,</li> <li>• tworzy nowe pliki i foldery w chmurze,</li> <li>• ustawia wymiary obrazu,</li> <li>• tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa,</li> <li>• tworzy tło obrazu,</li> <li>• z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość,</li> <li>• dodaje tytuł plakatu,</li> <li>• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z,</li> </ul>	<p>nad tym samym dokumentem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków,</li> <li>• tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl,</li> <li>• tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia,</li> <li>• używa klawisza Shift podczas rysowania koła,</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu,</li> <li>• rozmieszcza elementy na plakacie,</li> </ul>	<p>wykorzystaniem kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików,</li> <li>• dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu,</li> <li>• opracowuje plan przygotowań do podróży,</li> <li>• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań.</li> </ul>
---	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury,</li> <li>• usuwa duszki z projektu,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu,</li> <li>• zapisuje menu w dokumencie tekstowym,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki,</li> <li>• zmienia tło sceny,</li> <li>• zmienia wygląd i nazwę postaci,</li> <li>• zmienia wielkość duszków,</li> <li>• dostosowuje tło sceny do tematyki gry,</li> <li>• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje narzędzie Selektor kolorów,</li> <li>• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń,</li> <li>• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> <li>• ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz,</li> </ul>		
--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów,</li> <li>• wstawia obiekt WordArt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”,</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> </ul>		
---	--	--	--	--

