

Wymagania edukacji informatycznej w klasie III szkoły podstawowej
Danuta Kaniewska

modyfikacja programu

opracowane na podstawie materiału ćwiczeniowego

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa III*

MIGRA

Wrocław 2019

Autor: **Grażyna Koba**

Temat 1. Pracujemy na Classroom, programujemy w PixBlocks i tworzymy rysunki w edytorze grafiki

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, wykorzystując określone komputerowe narzędzia; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku; potrafi przedstawić, za pomocą prostych rysunków tworzonych w edytorze grafiki, różne sytuacje (realne lub fantastyczne) inspirowane obrazem (rysunkiem, zdjęciem), baśnią, filmem, przysłowiem lub wyobraźnią (każdy uczeń na swój sposób)

edukacja matematyczna

liczy obiekty, np. elementy zbiorów; zapisuje liczby cyframi; rozpoznaje oraz nazywa prostokąty, kwadraty, trójkąty, koła, okręgi; rysuje elipsy; klasyfikuje obiekty, np. figury geometryczne; porządkuje elementy zbioru – od najwyższego do najniższego

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym; pisze krótkie zdania, podpisując rysunki w edytorze grafiki; tworzy kilkuzdaniową, pisemną wypowiedź, np. życzenia;

edukacja zdrowotna

zna i stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze;

język obcy nowożytny

poznaje wymowę i zapis słowny liczebników od 1 do 10 w języku angielskim oraz litery alfabetu angielskiego; poznaje nazwy i wymowę podstawowych kolorów w języku angielskim

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	Podstawowe (oceny: 2, 3)	Ponadpodstawowe (oceny: 4, 5, 6)
Logujemy się do platformy Classroom i przesyłamy załącznik graficzny	<p>Ma zapisany w zeszycie login i hasło do Classroomu,</p> <p>Z pomocą nauczyciela:</p> <p>otwiera stronę google.pl korzystając z przeglądarki Chrome,</p> <p>loguje się do G-Suite,</p> <p>uruchamia Classroom,</p> <p>wchodzi do zajęć z informatyki,</p> <p>otwiera zamieszczoną lekcję w formie materiału lub projektu,</p> <p>załącza do projektu na Classroom plik graficzny i tekstowy zapisany na dysku komputera w dokumentach, w folderze ze swoim imieniem i nazwiskiem</p>	<p>Samodzielnie:</p> <p>otwiera stronę google.pl korzystając z przeglądarki Chrome,</p> <p>loguje się do G-Suite,</p> <p>uruchamia Classroom,</p> <p>wchodzi do zajęć z informatyki,</p> <p>otwiera zamieszczoną lekcję w formie materiału lub projektu,</p> <p>załącza do projektu na Classroom plik graficzny i tekstowy zapisany na dysku komputera w dokumentach, w folderze ze swoim imieniem i nazwiskiem</p>

<p>Programowanie w PixBlocks</p>	<p>Loguje się do aplikacji PixBlocks Steruje ruchem królika na ekranie w prawo, lewo, w górę i w dół Z pomocą nauczyciela programuje rozwiązania problemów programistycznych z użyciem: pętli (powtarzanie poleceń) instrukcji warunkowej operacji matematycznych szerokości i wysokości dźwięków współrzędnych królika</p>	<p>testuje prawidłowość działania programu, szuka błędów, podejmuje próby poprawy kodu programu, dąży do znalezienia poprawnego rozwiązania, zauważa że można rozwiązać zadanie programistyczne różnymi sposobami</p>
<p>Pracujemy w oknie programu Paint</p>	<p>korzysta z pasków przewijania: pionowego i poziomego; zmienia rozmiar obszaru do rysowania; koloruje wnętrza figur geometrycznych; wpisuje krótki tekst do pola tekstowego w obszarze rysunku; otwiera rysunki zapisane w pliku i modyfikuje je</p>	<p>potrafi dostosować obszar do rysowania do tworzonych rysunku; samodzielnie otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym; tworzy rysunki według własnego pomysłu, wykazując się wyobraźnią twórczą zapisuje dokument do wskazanego folderu z odpowiednią nazwą właściwą</p>

<p>Stosujemy skróty klawiaturowe i piszemy tekst w polu tekstowym</p>	<p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku (wycina, kopiuje, wkleja), stosując opcje menu lub skróty klawiaturowe; stara się stosować inne przydatne skróty klawiaturowe, np. do zapisywania rysunku w pliku; umieszcza pole tekstowe w obszarze do rysowania i wpisuje tekst składający się z kilku wierszy</p>	<p>samodzielnie ustala kolor i rozmiar czcionki tekstu wpisywanego do pola tekstowego w obszarze rysunku; stosuje sprawnie skróty klawiaturowe; tworzy rysunki według własnego pomysłu; potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do zapisanego w podręczniku</p>
<p>Zadania utrwalające i gry</p>	<p>posługuje się programem Paint, korzystając z opcji menu i poznanych metod pracy, m.in. operacji na fragmencie rysunku; korzystając z wybranych gier edukacyjnych, rozwija i utrwała umiejętności manualne; zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier, m.in. wie, że świat gier jest nieprawdziwy</p>	<p>tworzy samodzielnie rysunki, zainspirowany przysłowiem, opowiadaniem, filmem; samodzielnie otwiera pliki i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku; potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci</p>

Temat 2. Piszemy tekst w edytorze tekstu

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;
tworzy rysunki zainspirowany wierszem;

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym;
pisze wyrazy i krótkie zdania;
tworzy kilkuzdaniową, pisemną wypowiedź, m.in.: krótkie opowiadanie, opis;
poprawia i uzupełnia zdania w tekście;
poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i opisuje wybrane zwierzęta domowe

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Przybory do pisania i edytor tekstu	wymienia przybory do pisania używane dawniej i dziś; pisze wyrazy i krótkie zdania, umieszczając je w polu tekstowym w obszarze do rysowania i na slajdzie prezentacji multimedialnej (z pomocą nauczyciela); uruchamia edytor tekstu; wskazuje w otwartym dokumencie tekstowym wiersz tekstu, margines, kursor tekstowy, kursor myszy	omawia przybory do pisania używane dawniej i dziś; samodzielnie uzupełnia prezentację multimedialną, wpisując tekst do pola tekstowego; samodzielnie formatuje tekst, zmieniając kolor i rozmiar czcionki, zgodnie z poleceniami podanymi w ćwiczeniu
Korzystamy z edytora tekstu	pisze krótki tekst (dwa wiersze), korzystając z edytora tekstu; zna zasadę wstawiania odstępów w tekście; zapisuje dokument tekstowy w pliku pod podaną nazwą w folderze wskazanym przez nauczyciela (z pomocą nauczyciela)	potrafi zauważyć podobieństwa pomiędzy wprowadzaniem tekstu do pola tekstowego w edytorze grafiki a pisaniem tekstu w edytorze tekstu; stosuje poprawnie zasadę wstawiania odstępów w tekście; samodzielnie nazywa i zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym

<p>Poprawiamy i uzupełniamy tekst w edytorze tekstu</p>	<p>otwiera dokument tekstowy zapisany w pliku; wie, jak napisać wielką literę i polską literę; poprawia i uzupełnia tekst utworzony w edytorze tekstu; zmienia położenie kursora tekstowego za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; ponownie zapisuje dokument tekstowy pod tą samą nazwą, w folderze domyślnym</p>	<p>samodzielnie wyszukuje i poprawia błędy w tekście, stosując wielkie oraz polskie litery; swobodnie porusza się po krótkim tekście; według własnego pomysłu tworzy w edytorze grafiki ilustrację do wiersza</p>
<p>Zadania utrwalające i gry</p>	<p>posługuje się programem WordPad, korzystając z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; wykonuje prostą modyfikację tekstu: wstawia, zmienia, usuwa litery i wyrazy – niektóre zadania wykonuje z pomocą nauczyciela</p>	<p>samodzielnie pisze własny, krótki tekst w edytorze tekstu (opisując obrazy pokazane na zdjęciach); stosuje poznane zasady pisania tekstu w edytorze tekstu</p>

Temat 3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

podejmuje działalność twórczą, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;
dobiera odpowiednie barwy do przedstawionej na rysunku sceny;

edukacja polonistyczna

utrwała pisanie krótkich tekstów, składających się z kilku zdań;
poprawia tekst, dostosowując go do ilustracji;
utrwała znajomość czasowników, zmienia formę czasowników, np. męską na żeńską, czas przeszły na przyszły itp.

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i opisuje wybrane zwierzęta domowe;

edukacja matematyczna

określa położenie obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na planie miejscowości, określa kierunki: w lewo, w prawo

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Zmieniamy rozmiar i kolor czcionki	<p>wie, jak zmienić kolor i rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu;</p> <p>zaznacza fragment tekstu, a następnie zmienia rozmiar i kolor czcionki; ustala rozmiar czcionki przed napisaniem tekstu;</p> <p>korzystając z ilustracji do bajki, odpowiada na pytania i zapisuje odpowiedzi</p>	<p>rozumie, dlaczego po zmianie rozmiaru czcionki może się zmienić liczba wierszy tekstu;</p> <p>wyjaśnia, co to znaczy, że kolor i rozmiar czcionki określone są domyślnie</p>
Zmieniamy rodzaj czcionki	<p>rozdziela czcionki z ozdobnikami i bez ozdobników;</p> <p>wie, w jaki sposób zmienia się rodzaj czcionki przed napisaniem tekstu i po jego napisaniu; stosuje te zasady w ćwiczeniach;</p> <p>koloruje rysunek, dobierając odpowiednie kolory</p>	<p>podaje nazwy konkretnych czcionek z ozdobnikami lub bez;</p> <p>korzystając z przykładu omówionego w podręczniku, samodzielnie zapoznaje się ze sposobem zmiany rodzaju czcionki i stosuje go w ćwiczeniach</p>

<p>Pogrubiamy, pochylamy i podkreślamy oraz wyrównujemy tekst</p>	<p>stosuje pochylenie, pogrubienie i podkreślenie; wyrównuje tekst (do lewej, do prawej, do środka) – niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela</p>	<p>zauważa podobieństwa i różnice między zmianą parametrów czcionki w edytorze tekstu a wykonywaniem tych samych czynności w polu tekstowym wprowadzanym w edytorze grafiki lub na slajdzie prezentacji; porównuje wygląd przycisków powodujących zmianę parametrów czcionki; tworzy samodzielnie nowy dokument tekstowy, opisując obraz widoczny na zdjęciu</p>
<p>Zadania utrwalające i gry</p>	<p>korzysta z edytora tekstu WordPad; otwiera dokumenty tekstowe zapisane w plikach i modyfikuje je według poleceń zawartych w podręczniku</p>	<p>samodzielnie odszukuje opcje programu WordPad potrzebne do wykonania zadania; korzystając z edytora tekstu, rysuje plan dojazdu z domu do szkoły i opisuje tę drogę</p>

Temat 4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

edukacja polonistyczna

utrwała pisanie prostych tekstów;

łączy sylaby w wyrazy;

dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym do podanych;

układa wyrazy w kolejności alfabetycznej;

edukacja matematyczna

zapisuje działania matematyczne (m.in. mnożenie i odejmowanie);

rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe;

określa położenie elementu w rzędzie, np. miejsca w sali teatru

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Kopiujemy i wklejamy fragment tekstu w inne miejsce dokumentu tekstowego	wykonuje operacje na fragmentach rysunku, korzystając z opcji menu lub skrótów klawiaturowych; zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu – na początku z pomocą nauczyciela; tworzy rysunek na zadany temat, stosując metodę kopiowania i wklejania	samodzielnie zaznacza fragment tekstu, kopiuje go i wkleja w inne miejsce tego samego dokumentu; wskazuje podobieństwa w wykonywaniu operacji na fragmentach rysunku i fragmentach tekstu
Wycinamy fragment tekstu i wklejamy go w inne miejsce	wycina fragment tekstu i wkleja go w inne miejsce, korzystając z opcji menu, lub za pomocą skrótów klawiaturowych – na początku z pomocą nauczyciela; porównuje, wykonując ćwiczenia praktyczne, efekty operacji kopiowania i wycinania	samodzielnie wycina fragment rysunku i wkleja go w inne miejsce, potrafi wyjaśnić, czym różnią się efekty wykonania operacji kopiowania od operacji wycinania; tworzy rysunki ilustrujące przeciwieństwa
Zadania utrwalające i gry	otwiera dokumenty tekstowe zapisane w pliku; stosuje poznane metody kopiowania, wycinania i wklejania do rozwiązywania zadań; zapisuje dokument tekstowy w pliku (czasami korzysta z pomocy nauczyciela)	korzystając z edytora tekstu WordPad, modyfikuje samodzielnie dokumenty zgodnie z poleceniami w podręczniku; tworzy nowe dokumenty tekstowe, układając zadanie według wzoru z podręcznika

Temat 5. Korzystamy z programu Baltie

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów);

edukacja matematyczna

rysuje drugą część figury symetrycznej względem osi;

buduje figury symetryczne;

określa położenie obiektów względem obranego obiektu (np. w lewym górnym rogu);

steruje obiektem na ekranie: w prawo, w lewo, w przód;

wykonuje działania arytmetyczne: dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100;

wykonuje działania w nawiasach, stosując zasadę kolejności wykonywania działań

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Budujemy sceny	<p>korzystając z programu Baltie, buduje sceny; samodzielnie szuka potrzebnych przedmiotów w różnych bankach przedmiotów;</p> <p>stosuje poznane możliwości pracy w programie Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)</p>	<p>rozwiązuje trudniejsze zadania, stosując poznane możliwości programu Baltie (m.in. kopiowanie, zastępowanie, usuwanie przedmiotu)</p>
Wyczarowujemy sceny	<p>buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi;</p> <p>steruje czarodziejem (do przodu, w lewo, w prawo) według podanej w ćwiczeniu listy kroków</p>	<p>samodzielnie buduje sceny, wydając polecenia czarodziejowi;</p> <p>potrafi samodzielnie opisać kolejne kroki wykonane przez czarodzieja</p>
Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja Baltie	<p>układa polecenia dla czarodzieja, tworząc proste programy w Baltiem;</p> <p>używa podstawowych poleceń;</p> <p>uruchamia program i modyfikuje go według opisu w podręczniku</p>	<p>wyjaśnia, czym różni się sterowanie czarodziejem w trybie Czarowanie od układania poleceń w postaci programu w trybie Programowanie;</p> <p>tworzy w Baltiem trudniejsze programy na zadany temat</p>

Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń	zapisuje powtarzające się polecenia dla czarodzieja w nawiasach; tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń	potrafi poprawnie określić liczbę powtórzeń poleceń dla czarodzieja w celu wykonania konkretnego zadania; rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń
Zadania utrwalające i gry	posługuje się programem Baltie, wybierając, zależnie od treści zadania, potrzebny tryb pracy; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera sceny zapisane w plikach	samodzielnie posługuje się programem Baltie, rozwiązując trudniejsze zadania

Temat 6. Poznajemy stronę internetową

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy rysunki na zadany temat, stosując komputerowe narzędzia i techniki plastyczne;

edukacja polonistyczna

czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym, m.in. informacje na wskazanej przez nauczyciela stronie internetowej;

pisze krótkie teksty, uzupełnia i poprawia zdania;

utrwała ortografię (m.in. pisownię wyrazów z *u* i *ó*);

edukacja przyrodnicza

rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne;

poznaje i opisuje wybrane ssaki, gady i ptaki;

edukacja zdrowotna

wie i rozumie, że należy ograniczać czas spędzany przy komputerze

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Otwieramy i przeglądamy stronę internetową	uruchamia przeglądarkę internetową i w otwartym oknie programu wskazuje pasek adresu; otwiera stronę internetową o podanym przez nauczyciela adresie; przegląda stronę internetową, klikając elementy aktywne (czasem z pomocą nauczyciela)	próbuję samodzielnie określić, czym jest Internet i jakie informacje można w nim znaleźć; wymienia kilka usług internetowych; bierze udział w dyskusji nad zawartością strony internetowej o podanym adresie
Wyszukujemy informacje na stronie internetowej	wyszukuje konkretne informacje na stronie internetowej o podanym przez nauczyciela adresie; przechodzi do strony następnej i poprzedniej; wraca do strony głównej; korzystając z informacji wyszukanych na stronie internetowej, poprawia teksty zapisane w plikach	potrafi samodzielnie szukać konkretnych informacji na stronie o podanym adresie
Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie	wie, że Internet niesie ze sobą również zagrożenia (m.in. wynikające z anonimowości kontaktów i podawania swoich danych); wie, co to jest nick; rozwiązuje test na stronie internetowej, podając niezbędne dane i odpowiadając na pytania	podaje przykłady zagrożeń internetowych; dyskutuje na temat danych, jakie można podawać na stronie internetowej
Zadania utrwalające	wyszukuje informacje na stronie internetowej i, korzystając z nich, poprawia teksty utworzone w edytorze tekstu i zapisane w plikach	przeogląda informacje na stronach internetowych o adresach podanych przez nauczyciela

Temat 6. Korzystamy z programu Scratch

Realizacja treści nauczania z innych obszarów edukacji

edukacja plastyczna

tworzy obrazy (sceny) składające się z gotowych elementów (przedmiotów);

koloruje obrazy;

podejmuje działalność twórczą, wykorzystując określone komputerowe narzędzia; dobiera kolory, wielkość, układ rysunku;

edukacja matematyczna

określa położenie obiektów względem obranego obiektu (np. z lewej strony sceny);

steruje obiektem na ekranie: w prawo, w lewo, w przód;

powtarza operacje określoną liczbę razy lub nieskończenie wiele razy

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Zmieniamy tło sceny	uruchamia programu Scratch i poznaje ogólnie środowisko programowania, umieszczając polecenia języka Scratch w obszarze roboczym; tworzy prosty program i uruchamia go zmienia tło sceny; zapisuje program w pliku; otwiera plik w programie Scratch, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą nazwą	samodzielnie sprawdza działanie wybranych poleceń języka Scratch
Tworzymy pierwszy program	dodaje nowego duszka do sceny; w programach stosuje polecenia powtarzania określona liczbę razy i nieskończenie wiele razy	potrafi samodzielnie analizować przykład i stworzyć program; samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości programu Scratch
Zmieniamy kostium duszka	umieszcza więcej duszków na scenie; układa polecenia dla duszka, tworząc proste programy w języku Scratch, w którym duszki zmieniają kostiumy; duplikuj duszki razem z ich skryptami; tworzy animowane sceny	tworzy w języku Scratch trudniejsze programy na zadany temat

Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń	umieszcza kilka duszków na scenie i tworzy skrypty dla każdego duszka; modyfikuje kostiumy duszka, korzystając z edytora graficznego programu Scratch; tworzy proste programy, korzystając z możliwości powtarzania poleceń;	rysuje własnego duszka, korzystając z edytora graficznego programu Scratch; rozwiązuje trudniejsze zadania, korzystając z możliwości powtarzania poleceń
Tworzymy programy w języku Scratch	umieszcza napisy na ekranie, tworząc komiksy; dodaje kilka tła do programu, pisze skrypt dla sceny, animując tła tworzy programy, korzystając z poznanych możliwości programu Scratch	rysuje własne tła i tworzy programy wykorzystując animację tła; samodzielnie odkrywa dodatkowe możliwości programu Scratch;
Zadania utrwalające i gry	posługuje się programem Scratch, wybierając, zależnie od treści zadania; korzysta z opcji programu niezbędnych do wykonania ćwiczeń; otwiera programy zapisane w plikach	posługuje się programem Scratch, projektując samodzielnie zadania i je rozwiązując; uczestniczy w konkursach dla dzieci klas I-III z programowania; bierze udział w Godzinie Kodowania

Temat lekcji	Osiągnięcia uczniów	
	podstawowe	ponadpodstawowe
Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu	korzysta z edytora grafiki Paint i edytora tekstu WorPad, stosując poznane możliwości tych programów oraz metody tworzenia rysunków i zasady pisania komputerowego tekstu; rysuje, m.in.: postacie do bajek; kompozycje z figur geometrycznych	tworzy trudniejsze rysunki i opracowuje komputerowe teksty, samodzielnie odszukując opcje niezbędne do wykonania konkretnych operacji
Korzystamy z programu Baltie	korzysta z poznanych możliwości pracy w programie Baltie, rozwiązując zadania:-buduje sceny w trybie Budowanie , wydaje polecenia czarodziejowi w trybie Czarowanie ; tworzy proste programy w trybie Programowanie	korzystając z programu Baltie, rozwiązuje trudniejsze zadania; samodzielnie układa polecenia dla czarodzieja w trybie Programowanie
Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne	wykonuje prostą prezentację komputerową (składającą się z kilku slajdów) na zadany temat: ustala tło slajdu, umieszcza na slajdach krótkie napisy, wstawia z pliku rysunki i zdjęcia, dodaje animacje do elementów umieszczonych na slajdach	potrafi samodzielnie utworzyć prezentację na wybrany temat składającą się z kilku slajdów, m.in. umie: dobrać odpowiednie tło slajdów, rozmieścić odpowiednio obrazy i teksty, zastosować właściwy rozmiar i kolor czcionki
Krzyżówki i gry	rozwiązuje krzyżówki z hasłem (częściowo z pomocą nauczyciela)	samodzielnie rozwiązuje krzyżówki, odgadując hasła