Informatyka kl. 3- 23.06.2020

**Temat: Podsumowanie zdobytych wiadomości i umiejętności.**

**Rozwiąż krzyżówkę i odczytaj hasło na zielonym tle.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | |  | |  |  | |  |  |  |  | | |
| 2 | |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | | | 5 |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | 6 | | |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  | |  | |  | | |  |  |  |  |  |  |
|  | 8 | |  | |  | | |  |  |  |  |  |  |
| 9 | |  | |  | | |  |  |  |  | |
| 10 | |  | | |  |  |  |  |  |  |  |

1. Najdłuższy klawisz na klawiaturze, którym robimy odstępy między wyrazami.
2. Kieszonkowy lub komputerowy służy do obliczeń matematycznych.
3. Jeden z kolorów podstawowych.
4. Nazwa programu komputerowego, w którym piszemy tekst.
5. Program komputerowy, w którym rysujemy rysunki.
6. Nazwa tego narzędzia w Paint.
7. Szyfrowanie obrazka to inaczej ……………………………
8. Grafika, którą możemy wkleić do tekstu, to obraz lub …..
9. Poznane operacje na fragmencie rysunku to Kopiuj i ………..
10. Wyszukujemy tu różne informacje.

**HASŁO:**……………………………………………………………

*Dobiegła końca nasza przygoda z informatyką w klasie 3, życzę Wam wspaniałego wakacyjnego wypoczynku i do zobaczenia w nowym roku szkolnym!!*

*Pozdrawiam*