

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA (PZO) Z INFORMATYKI – KLASA 7

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut Szkoły Podstawowej nr 3 im. M. Kopernika ([Rozdział VI](#) – Wewnątrzszkolne zasady oceniania).

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenię podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, testy interaktywne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **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,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

- Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z zasadami wewnątrzszkolnego oceniania (WZO).
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WZO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy 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 WZO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WZO.
4. **Testy interaktywne w zależności** od zakresu programowego i ilości ostatnich jednostek lekcyjnych traktowane są jak kartkówki lub sprawdziany.
5. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
6. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WZO.
 - Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
7. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
- 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, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.

- Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak plików potrzebnych do wykonania zadania, wykonywanie innych czynności niezwiązanych z tokiem lekcji jak przeglądanie stron internetowych).
 - Dopuszcza się zapisywanie w dzienniku lekcyjnym w odpowiedniej rubryce znaków plus i minus będących oceną aktywności ucznia na lekcjach. Liczba plusów i minusów oraz sposób konwersji tych znaków na poszczególne oceny zgodnie ze skalą ocen przedstawioną w statucie szkoły pozostają do dyspozycji nauczyciela i przedstawiane są uczniom podczas zapisywania ich w dzienniku lekcyjnym.
8. **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.
9. **Szczególne osiągnięcia uczniów**, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WZO.

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 na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
3. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
4. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępkach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).

5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
6. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WZO.
7. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WZO i rozporządzenia MEN.

5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
 - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
 - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - opisuje rodzaje gier komputerowych,
 - wymienia formaty plików graficznych,
 - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
 - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
 - porządkuje pliki w folderach,
 - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
 - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
 - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
 - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
 - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
 - steruje żółwiem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
 - wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,



- drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
 - omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.



6. WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości 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 dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputeryidentyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowegowyjaśnia, czym jest program komputerowywyjaśnia, czym jest system operacyjnyuruchamia programy komputerowekopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowekwyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanieotwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumentywymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowychtworzy rysunki w edytorze grafiki GIMPstosuje filtry w edytorze grafiki GIMP	<ul style="list-style-type: none">wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputeryopisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenieprzestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerzewymienia rodzaje programów komputerowychwymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerówkopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych	<ul style="list-style-type: none">wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,opisuje rodzaje pamięci masowejomawia jednostki pamięci masowejwstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCIIprzyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategoriiwymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnychprzestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputeremkompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacjikompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego	<ul style="list-style-type: none">wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputerywyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatycesamodzielnie instaluje programy komputerowewymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowaniestosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderachzabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusycharakteryzuje rodzaje grafiki komputerowejzapisuje obrazy w różnych formatachwyjaśnia, czym jest plikwyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do



<ul style="list-style-type: none">• zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP• tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet• przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu• przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej• tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną• wyjaśnia, czym jest algorytm• wyjaśnia, czym jest programowanie• wyjaśnia, czym jest program komputerowy• buduje proste skrypty w języku Scratch• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy• pisze tekst w edytorze tekstu• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.• wstawia obraz do dokumentu tekstowego• wykonuje operacje na fragmentach tekstu• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego• korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu• drukuje dokument tekstowy	<ul style="list-style-type: none">• wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania• wymienia rodzaje grafiki komputerowej• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu• wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP• zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP• drukuje dokument komputerowy• wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem• omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP• stosuje podstawowe narzędzia Selekcji• tworzy proste animacje w programie GIMP• używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży• sprawnie posługuje się przeglądarką internetową• wymienia rodzaje sieci komputerowych• omawia budowę prostej sieci komputerowej• wyszukuje informacje w internecie• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu• pobiera różnego rodzaju pliki z internetu• dodaje załączniki do wiadomości	<ul style="list-style-type: none">• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery• zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy• wymienia trzy formaty plików graficznych• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,• korzysta z podglądu wydruku dokumentu• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu• wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym• charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP• używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP• kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych• zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki• korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi• wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu• opisuje algorytm w postaci schematu blokowego• wymienia przykładowe środowiska programistyczne• stosuje podprogramy w budowanych algorytmach• wykorzystuje sytuacje warunkowe	<ul style="list-style-type: none">• pliku• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu• poprawia jakość zdjęcia• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy• wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP• wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich• zmienia domyślną postać w programie Logomocja• ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz
---	---	---	--



<ul style="list-style-type: none">• wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę• wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną• wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego• wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym• wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym• dzieli cały tekst na kolumny• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu	<ul style="list-style-type: none">elektronicznych• przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu• unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową• wymienia etapy rozwiązywania problemów• opisuje algorytm w postaci listy kroków• omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym• tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego• omawia budowę okna programu Scratch• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach• dodaje nowe duszki w programie Scratch• dodaje nowe tła w programie Scratch• omawia budowę okna programu Logomocja• tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu• wymienia trzy zasady redagowania	<ul style="list-style-type: none">w budowanych algorytmach• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo• używa zmiennych w języku Logo• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie• kopiuje parametry formatowania tekstu• wymienia kroje pismawymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego• wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu• stosuje zasady redagowania tekstu• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowegoformatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym	<ul style="list-style-type: none">odległości pomiędzy akapitami• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym• zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu• grupuje obiekty w edytorze tekstu• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności• zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających• stosuje tabulatory specjalne• tworzy listy wielopoziomowe• stosuje w listach ręczny podział wiersza• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF
---	---	--	---



	<ul style="list-style-type: none">dokumentu tekstowegowymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstustosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstemkorzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowegoprzemieszcza obiekty w dokumencie tekstowymosadza obraz w dokumencie tekstowymmodyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowymstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowymstosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowymwstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudnościwymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstustosuje style tabeli w edytorze tekstustosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstuwstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowegozmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstudzieli fragmenty tekstu na kolumnyprzygotowuje harmonogram w edytorze tekstuprzygotowuje kosztorys w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none">wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowegozna rodzaje tabulatorów specjalnychwymienia zalety stosowania tabulatorówformatuje komórki tabelizmienia szerokość kolumn i wierszy tabelimodyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowegomodyfikuje parametry podziału tekstu na kolumnyopracowuje projekt graficzny e-gazetkiłączy ze sobą kilka dokumentów tekstowychwspółpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego	
--	--	--	--