

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 7

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

- ☐ 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).
- ☐ Nauczyciel ma za zadanie:
 - i) informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - ii) pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - iii) motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - iv) dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
- ☐ Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
- ☐ Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
- ☐ Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
- ☐ Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają:

ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, 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 (jeśli WO nie reguluje tego inaczej).
 - ☐ Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.

3. Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
 - 3. Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WO.
 - 3. Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - 3. Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WO.
 - 3. 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).
 - 3. Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - 3. Kartkówka powinna być tak konstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - 3. Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WO.
 - 3. Zasady przechowywania kartkówek reguluje WO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - 3. zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - 3. właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - 3. zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - 3. sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - 3. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - 3. Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WO.
 - 3. Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
 - 3. Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
 - 3. 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.
 - 3. Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
 - 3. Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WO.
7. **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.:
 - 3. wartość merytoryczną pracy,
 - 3. stopień zaangażowania w wykonanie pracy,

1. ☐ estetykę wykonania,
☐ wkład pracy ucznia,
☐ sposób prezentacji,
2. ☐ oryginalność i pomysłowość pracy.
3. Szczegółne 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 WO 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 WO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Ocenę z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać zgodnie z zasadami WO, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocenę ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówek i odpowiedzi ustnych nie można poprawić
4. Nauczyciel informuje ucznia o 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 (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WO 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 algorytm 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 rodzaję graiki komputerowej,
 - 3. • wymienia formaty plików graficznych,
 - 4. • 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,
 - ☐ 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.
5. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
 - ☐ 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.
6. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- ☐ 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.
7. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- ☐ 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.

Wymagania na poszczególne oceny

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
[?] wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery [?] identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego [?] wyjaśnia, czym jest program komputerowy [?] wyjaśnia, czym jest system operacyjny [?] uruchamia programy komputerowe [?] kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek [?] wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie [?] otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty [?] wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych [?] tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP [?] stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP [?] zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP	[?] wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery [?] opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) [?] nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie [?] przedstawia zasadę bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze [?] wymienia rodzaje programów komputerowych [?] wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów [?] kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” [?] wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych [?] wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania [?] wymienia rodzaje grafiki komputerowej [?] opisuje zasady tworzenia	[?] wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, [?] opisuje rodzaje pamięci masowej [?] omawia jednostki pamięci masowej [?] wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII [?] przyrządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii [?] wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych [?] przedstawia zasadę etycznych podziałów pracy z komputerem [?] kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji [?] kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego [?] sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery [?] zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy	[?] wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery [?] wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce [?] samodzielnie instaluje programy komputerowe [?] wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie [?] stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach [?] zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy [?] charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej [?] zapisuje obrazy w różnych formatach [?] wyjaśnia, czym jest plik [?] wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku [?] wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu [?] charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu [?] poprawia jakość zdjęcia

☐ 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 ☐ łączy 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	☐ 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 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 Intelligent 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	☐ 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	☐ wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstw ☐ wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek ☐ łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP ☐ wskazuje różnice między warstwą Tlo a innymi warstwami obrazów w programie GIMP ☐ pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji ☐ 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 tworzonych w języku Scratch ☐ tworzy w języku Logo
---	--	--	--

[?] 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 [?] 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 dołne [?] w dokumencie tekstowym dzieli cały tekst na kolumny [?] odczytuje statystyki z dołnego paska okna dokumentu	[?] korzystania z sieci i internetu pobiera różnego rodzaju pliki z internetu [?] dodaje załączniki do wiadomości 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	[?] wymienia przykładowe środowiska programistyczne [?] stosuje podprogramy w budowanych algorytmach [?] wykorzystuje sytuacje warunkowe 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 pisma [?] wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego	procedury z parametrami i bez nich [?] zmienia domyślną postać w programie Logomocja [?] ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz 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
---	--	--	--

☐ wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margins</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 dokumentu tekstowego ☐ wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu ☐ stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem ☐ korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego ☐ przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym ☐ osadza obraz w dokumencie tekstowym ☐ modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym ☐ stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym ☐ stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym ☐ wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności ☐ wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,	☐ wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu ☐ stosuje zasady redagowania tekstu ☐ przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego ☐ formatuje 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 ☐ wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego ☐ zna rodzaje tabulatorów specjalnych ☐ wymienia zalety stosowania tabulatorów ☐ formatuje komórki tabeli ☐ zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli ☐ modyfikuje nagłówki i stopkę dokumentu tekstowego ☐ modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny ☐ opracowuje projekt graficzny e-gazetki ☐ łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych ☐ współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego	☐ 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
--	---	---

	 stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu  stosuje style tabeli w edytorze tekstu  stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu  wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego  zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień  w edytorze tekstu dzieli fragmenty tekstu na kolumny  przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu  przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu		
--	---	--	--