

5 Przedmiotowy system oceniania (propozycja)

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. PSO powinien być zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO) obowiązującym w szkole. Szczegółowe warunki i sposób oceniania określa statut szkoły. Prezentowany materiał może posłużyć nauczycielom jako pomoc w opracowaniu własnych systemów, zgodnych z wytycznymi obowiązującymi w szkole.

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.

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 WSO nie reguluje tego inaczej).
 - 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 WSO.
 - 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 WSO.
 - 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 zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **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.
5. **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 WSO.
 - 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.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), 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 podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
 - Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
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.:
 - wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
8. **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 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. Oceny 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 (także online).
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 Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny semestralną i roczną.

6 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 grafiki komputerowej,
 - 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 informacji 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 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.
4. 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.
5. 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.

7 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 - tworzy animację 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 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 - przestrzega zasad bezpieczeństwa 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 dokumentu komputerowego - zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP - wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu - wymienia operacje dotyczące koloru możliwie do wykonania w programie GIMP - zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP - drukuję dokument komputerowy - wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem - omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP - tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP - umieszcza napisy w obrazie w programie GIMP - stosuje podstawowe narzędzia Selekcji	- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery - opisuje rodzaje pamięci masowej - omawia jednostki pamięci masowej - wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII - przygotowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii - wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych - przestrzega zasad etycznych podczas 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 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	- 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 zdjęć - wyjaśnia różnicę 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 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

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
- wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu - zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. - wstawia obraz do dokumentu tekstowego - wykonuje operację 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 - 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	- 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 - dołącza załączniki do wiadomości elektronicznych - przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu - unikają 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: akapit, wcięcie, margines - tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym - stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu - korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu	- 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 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 powtórzeń (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 - wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu	- 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 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

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
• 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 • wstawia 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 • 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	• 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 • wstawia 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 • 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	• stosuje zasady redagowania tekstu • przyczyna 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 rzut 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	• 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