

# Przedmiotowy system oceniania z przedmiotu informatyka w klasie VII

## 1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
2. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
3. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
4. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

## 2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, 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,
  - staranność i estetykę.
2. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - właściwe posługiwanie się pojęciami,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
3. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
  - 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.
  - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
  - Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
4. **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.
5. **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 i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
  - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
  - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
  - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
  - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

### **4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**

1. 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).
2. 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).
3. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
4. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

### **5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
  - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
  - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
  - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
  - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
  - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
  - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
  - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
  - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,

- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
  - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
  - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - tworzy dokumenty tekstowe,
  - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
  - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
  - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
  - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
  - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
  - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
  - zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
  - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
  - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
  - porządkuje pliki i foldery,
  - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
  - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
  - wymienia i klasykuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
  - posługuje się różnymi nośnikami danych,
  - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
  - selekcionuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
  - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
  - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
  - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
  - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
  - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
  - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
  - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

## **7. Kryteria na poszczególne oceny:**

### **Kryteria oceniania z informatyki w klasie VII**

#### **OCENĘ CELUJĄCĄ OTRZYMUJE UCZEŃ, KTÓRY:**

- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie

- wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne
- ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu
- samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa
- charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi
- samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego
- samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków
- tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu
- korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia
- wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut)
- samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej
- wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne).
- zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania
- tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów
- buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad
- steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja
- formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu
- przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu
- dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad
- samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu
- samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań.
- samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych.
- samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności
- samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach
- samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego
- samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie
- samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym

## OCENĘ BARDZODOBRĄ OTRZYMUJE UCZEŃ, KTÓRY:

- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze
- samodzielnie instaluje programy komputerowe
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
- stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów
- zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe
- 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
- wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy
- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
- wskazuje różnice między warstwą tła a innymi warstwami obrazów w programie GIMP.
- pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP
- korzysta z przekształceń obrazu 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.
- buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów
- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
- konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
- dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy
- tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo
- zmienia domyślną postać w programie Logomocja
- ustala 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.
- 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 równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego
- zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście
- stosuje tabulatory specjalne
- tworzy listy wielopoziomowe
- stosuje ręczny podział wiersza w listach
- wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym
- różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego
- wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje
- zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.

## OCENĘ DOBRĄ OTRZYMUJE UCZEŃ, KTÓRY:

- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
- opisuje rodzaje pamięci masowej
- omawia jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- przyporządkowuje 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 (np. winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego
- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
- zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy
- wymienia trzy formaty plików graficznych
- tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych
- sprawdza rozmiar pliku
- ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu
- wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru
- korzysta z podglądu wydruku dokumentu
- wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek
- używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
- używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP

- zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
- wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym
- charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP
- używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP
- kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja do innych programów komputerowych
- zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach)
- korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi
- wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu.
- 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 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
- wykonuje 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
- wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
- stosuje zasady redagowania tekstu
- przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego
- formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie
- 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
- modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego
- modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego
- modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny
- opracowuje projekt graficzny e-gazetki
- łączy ze sobą kilka dokumentów
- współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego

## OCENĘ DOSTATECZNĄ OTRZYMUJE UCZEŃ, KTÓRY:

- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon
- nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych
- przestrzega zasad 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 robić 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 możliwe do wykonania w programie GIMP
- zapisuje obraz w wybranym formacie
- drukuje obraz z pliku
- wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu
- omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP
- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
- 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 pliki różnego rodzaju 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 pętlę 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
- korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstów
- wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- stosuje różne sposoby otaczania obrazów 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.
- wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym

- wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
- wymienia zastosowania tabulatorów
- stosuje spację nierozdzielającą
- stosuje style tabeli
- stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach
- wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego
- zmienia wyszukane słowa za pomocą opcji zamień
- dzieli fragmenty tekstu na kolumny
- przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu
- przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu

## OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ OTRZYMUJE UCZEŃ, KTÓRY:

- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer
- 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 dokument ze wskazanego miejsca
- zapisuje dokument we wskazanym miejscu
- tworzy nowy dokument w programie GIMP
- wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych
- otwiera obraz ze wskazanego pliku
- zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie
- stosuje filtry w programie GIMP
- tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programy GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku
- zaznacza fragmenty obrazu
- wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
- zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu
- tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP
- wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet
- przestrzega przepisów prawa, korzystając z internetu
- przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet
- odbiera i wysyła 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 prostych 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 w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego
- wstawia proste równania do dokumentu tekstowego



- wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego
- korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu
- drukuje dokument tekstowy
- wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę
- wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną
- wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego
- wstawia 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
- pisze tekst w edytorze tekstu