

**Przedmiot: Informatyka/ Klasa: 6**

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH  
OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z INFORMATYKI W KLASIE 6**

Lp.	Temat  Omawiane zagadnienia	WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY				
		Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
		Uczeń:				
1.	<b>Zaczynamy!</b> Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, cyberprzemoc, uzależnienie od komputera i Internetu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i Internetem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna cele DBI;</li> <li>organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu;</li> <li>czynnie uczestniczy w organizacji DBI na terenie szkoły</li> </ul>
2.	<b>Porządki.</b> Usuwanie zbędnych plików, porządkowanie prac, tworzenie jednego dokumentu z dostępem do wielu prac.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia czynniki spowalniające pracę komputera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku;</li> <li>eksportuje plik tekstowy do pliku PDF.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność;</li> <li>usuwa z systemu pliki tymczasowe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera;</li> <li>prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność.</li> </ul>
3.	<b>Logogryfy i krzyżówki.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia tabelę w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>modyfikuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dba o czytelność i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyказuje się</li> </ul>

	Modyfikacja tabeli, przygotowanie listy numerowanej – edytor tekstu Microsoft Word.	korzysta z edytora tekstu; • wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela	edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; • tworzy listę numerowaną.	obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.	estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).	kreatywnością w realizacji zadań.
4.	<b>Obrazy z ekranu.</b> Wykonywanie zrzutów ekranowych, tworzenie instrukcji gry – narzędzie Wycinanie, edytor tekstu Microsoft Word.	• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; • tworzy dokument tekstowy.	• w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu; • przygotowuje zrzut ekranu.	• zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; • dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).	• dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych).	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
5.	<b>Multimedialna instrukcja.</b> Opracowanie prezentacji ze zrzutami ekranu i dźwiękiem, zapisanie jej w formie filmu – program do prezentacji Microsoft PowerPoint.	• z pomocą nauczyciela tworzy prezentację.	• w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji; • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.	• nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów.	• tworzy film z prezentacji; • dba o estetykę prezentacji; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
6.	<b>Obrazki z figur.</b> Tworzenie rysunków z figur geometrycznych – edytor grafiki wektorowej Inkscape.	• z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.	• wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne.	• przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek	• tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych.	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

				złożony z figur geometrycznych.		
7.	<b>Wektorowe zaproszenie.</b> Pisanie tekstów, zamiana fotografii na grafikę wektorową – edytor grafiki wektorowej Inkscape.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej;</li> <li>• zamienia fotografię na grafikę wektorową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.</li> </ul>
8.	<b>Talerz zdrowia.</b> Tworzenie infografiki, graficzna prezentacja danych – edytor tekstu Microsoft Word, arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel, edytor grafiki Paint.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy dokument tekstowy;</li> <li>• przygotowuje prostą grafikę.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego;</li> <li>• sprawnie współpracuje w grupie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy infografiki na wybrany temat;</li> <li>• prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizuje pracę grupy;</li> <li>• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.</li> </ul>
9.	<b>Ukryte liczby.</b> Analiza zadania, metoda znajdowania elementu największego i najmniejszego w danym zbiorze.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia sposób ustawiania według wzrostu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje analizy prostego zadania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań;</li> <li>• opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze.</li> </ul>
10.	<b>Poszukaj minimum.</b> Zastosowanie listy do	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w Scratchu listę;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• na podstawie wskazówek w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektuje w Scratchu program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektuje w Scratchu program</li> </ul>

	przechowywania danych, znajdowanie najmniejszej wartości.		<ul style="list-style-type: none"> <li>losuje wartości liczbowe.</li> </ul>	podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum.	realizujący znajdowanie minimum lub maksimum.	realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie.
11.	<b>Znajdź szóstkę!</b> Szukanie elementu w nieuporządkowanym zbiorze.	<ul style="list-style-type: none"> <li>układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym;</li> <li>projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym;</li> <li>analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu.</li> </ul>
12.	<b>Czy komputer umie mnożyć?</b> Tworzenie nowego bloku z obliczeniami, działania na liczbach i napisach, ćwiczenie umiejętności mnożenia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje sposób mnożenia dwóch liczb.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje sposób mnożenia dwóch liczb;</li> <li>z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie;</li> <li>wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń;</li> <li>tworzy nowy blok z parametrami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.</li> </ul>
13.	<b>Pomnóż!</b> Tworzenie testu sprawdzającego	<ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela projektuje w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>na podstawie wskazówek w podręczniku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>projektuje w Scratchu test sprawdzający</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozbudowuje projekt według własnych pomysłów.</li> </ul>

	znajomość tabliczki mnożenia.	mnożenia.	Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia.	projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych.	znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z komunikacji z użytkownikiem.	
14.	<b>Zgadnij liczbę!</b> Wprowadzenie do wyszukiwania binarnego (czyli wyszukiwania przez połowienie przedziału), tworzenie skryptu gry w zgadywanie liczb z podanego zakresu, stosowanie pętli warunkowej.	• skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych.	• planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt.	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt.	• projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem.	• wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.
15.	<b>Czy komputer zgadnie liczbę?</b> Zastosowanie wyszukiwania binarnego, projekt, w którym komputer zgaduje liczbę pomyślaną przez użytkownika, tworzenie duży przycisków	• opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • tworzy duży przyciski.	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze.	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze.	• projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze.	• doskonalą projekt według własnych pomysłów; • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly.
16.	<b>Kodowanie liczb i liter.</b> Zamiana liczb i liter na uproszczony kod	• opisuje, na czym polega kod paskowy; • opisuje zasady zamiany	• zamienia kod paskowy na liczby; • opisuje zasady	• zamienia liczby na kod paskowy; • zamienia liczby na	• zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer;	• posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci

	paskowy, kodowanie liter, kod ASCII, obliczanie kodów ASCII za pomocą arkusza kalkulacyjnego.	liczb na znaki z klawiatury.	zamiany znaków z klawiatury na liczby.	znaki z klawiatury i odwrotnie.	• odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików.	ciągu jedynek i zer; • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików.
17.	<b>Jak to działa?</b> Pisemne działania arytmetyczne, wykorzystanie funkcji logicznej JEŻELI – arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel.	• z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb.	• przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; • przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.	• realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania.	• realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.	• modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb).
18.	<b>Policz, czy warto.</b> Wprowadzanie tekstowych i obliczeniowych serii danych.	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza; • używa autosumowania.	• wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.	• wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych.	• potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych.
19.	<b>Kto, kiedy, gdzie?</b> Sortowanie, filtrowanie i analizowanie danych, praca w Arkuszach Google.	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.	• rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.	• sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania.	• sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google.	• samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych.
20.	<b>Tik-tak, tik-tak.</b> Formaty dat, wykonywanie obliczeń	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego:	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem	• wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem	• formułuje własne propozycje wykorzystania

	na liczbach reprezentujących daty.	wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.	danych wprowadzonych do arkusza.	edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu.	dat wprowadzonych do arkusza.	zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów.
21.	<b>Orzeł czy reszka?</b> Wykorzystanie funkcji losujących, symulacja prostego zdarzenia losowego, prezentacja wyników na wykresie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI;</li> <li>• kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń;</li> <li>• wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je.</li> </ul>
22.	<b>Klatka za klatką.</b> Tworzenie animacji poklatkowej w formacie MP4 – edytor online Wick.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację na podstawie prostego rysunku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora;</li> <li>• powiela klatki animacji;</li> <li>• wstawia tło animacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe.</li> </ul>
23.	<b>Wysłać czy udostępnić?</b> Wysyłanie wiadomości do wielu osób i z załącznikami, udostępnianie plików o dużej objętości – program pocztowy Gmail, usługa Smash.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem;</li> <li>• wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysyła wiadomość do wielu odbiorców.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW;</li> <li>• wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip;</li> <li>• rozpakowuje plik skompresowany zip.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików.</li> </ul>
24.	<b>Pomoc z angielskiego.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z portalu do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie</li> </ul>

	Wykorzystanie strony internetowej freerice.com do nauki angielskiego, automatyczne tłumaczenie (translate.google.pl), sprawdzanie angielskiej pisowni w edytorze tekstu.	nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice.	automatycznego tłumaczenia online.	automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu.	automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze.	wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego.
25.	<b>Akademia matematyki.</b> Wykorzystanie Akademii Khana do nauki, np. matematyki, testowanie umiejętności w Akademii Khana.	• z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana.	• na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana.	• wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje.	• wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów.	• systematycznie korzysta z Akademii Khana.
26.	<b>Komputery w pracy.</b> Zawody, w których niezbędne są kompetencje informatyczne.	• wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu.	• wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne.	• omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach.	• wymienia i krótko opisuje zawody określone jako informatyczne.	• opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.
27.	<b>Astronomia z komputerem.</b> Korzystanie z komputerowych planetariów, posługiwanie się programem Google Earth do wyszukiwania informacji o ciałach niebieskich, wyszukiwanie zdjęć	• wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba.	• korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba.	• korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google Earth) i telefonie.	• samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • wyszukuje w internecie zdjęcia ciał niebieskich.	• wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich.



	obiektów astronomicznych.					
28.	<b>Liternet.</b> Literatura w Internecie, formaty elektronicznych książek.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje, czym jest liternet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje w Internecie strony z literaturą i korzysta z nich.</li> </ul>
29.	<b>Słownik terminów komputerowych.</b> Wstawianie strony tytułowej do wielostronicowego dokumentu, tworzenie systemu odnośników, numerowanie stron – edytor tekstu Microsoft Word.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym;</li> <li>• opisuje funkcje znaków niedrukowalnych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem;</li> <li>• wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych;</li> <li>• tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.</li> </ul>

### Ocena „niedostateczny”

Ocenę „niedostateczny” uzyskuje uczeń, który nie zdobył wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia. W trakcie pracy na lekcji nie wykazuje zaangażowania, przeważnie jest nieprzygotowany do zajęć i lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.