

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

Plan wynikowy

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

| Tytuł w podręczniku Uczeń: | Numer i temat lekcji Uczeń: | Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń: | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń: | Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń: | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń: | Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń: |
|--|--|--|---|---|---|---|
| 1. KOMPUTER | | | | | | |
| 1.1. Komputer i urządzenia cyfrowe | 1. i 2. Komputer i urządzenia cyfrowe | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer •identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego | <ul style="list-style-type: none"> •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. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery •opisuje rodzaje pamięci masowej •omawia jednostki pamięci masowej •wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery •wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze | <ul style="list-style-type: none"> •zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie |
| 1.2. Program komputerowy i przepisy prawa | 3. Program komputerowy i przepisy prawa | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest program komputerowy •wyjaśnia, czym jest system operacyjny | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje programów komputerowych •wymienia trzy popularne systemy | <ul style="list-style-type: none"> •przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie instaluje programy komputerowe | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> •uruchamia programy komputerowe | <p>operacyjne dla komputerów.</p> | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych •przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie | |
| <p>1.3. Porządkowanie i ochrona dokumentów</p> | <p>4. Porządkowanie i ochrona dokumentów</p> | <ul style="list-style-type: none"> •kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek •wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie | <ul style="list-style-type: none"> •kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” •wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych •wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów •zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe | <ul style="list-style-type: none"> •ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu. |

Plan wyników – informatyka klasa 7

2. GRAFIKA KOMPUTEROWA

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|---|
| 2.1. Dokument komputerowy w edytorze grafiki | 5. Podstawy grafiki komputerowej | <ul style="list-style-type: none"> •otwiera dokument ze wskazanego miejsca •zapisuje dokument we wskazanym miejscu •tworzy nowy dokument w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje grafiki komputerowej •opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego •zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia trzy formaty plików graficznych •tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych •sprawdza rozmiar pliku. | <ul style="list-style-type: none"> •charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej •zapisuje obrazy w różnych formatach •wyjaśnia, czym jest plik •wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa •charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi. |
| 2.1. Dokument komputerowy w edytorze grafiki | 6. Obróbka zdjęć, skanowanie i drukowanie grafik | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych •otwiera obraz ze wskazanego pliku •zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie •stosuje filtry w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu •wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP •zapisuje obraz w wybranym formacie •drukuję obraz z pliku. | <ul style="list-style-type: none"> •ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu •wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru •korzysta z podglądu wydruku dokumentu. | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu •charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu •poprawia jakość zdjęcia. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego. |
| 2.2. Kompozycje graficzne w programie GIMP | 7. Przekształcanie obrazów i praca na warstwach | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu •omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP •tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek •używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP •wskazuje różnice między warstwą | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków. |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|--|
| | | wklejania fragmentów obrazu. | <ul style="list-style-type: none"> •umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP. | tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP. | |
| 2.2. Kompozycje graficzne w programie GIMP | 8. Narzędzia selekcji i animacja w programie GIMP | <ul style="list-style-type: none"> •zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu •tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •stosuje podstawowe narzędzia selekcji •tworzy proste animacje w programie GIMP •używa narzędzia inteligentne nożyce programu GIMP podczas tworzenia fotomontaży. | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym •charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP •używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP •korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP. | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu •korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia. |
| 3. INTERNET | | | | | | |
| 3.1. Internet jako źródło informacji | 9. i 10. Internet jako źródło informacji | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet •przestrzega przepisów prawa, korzystając z internetu. | <ul style="list-style-type: none"> •sprawnie posługuje się przeglądarką internetową •wymienia rodzaje sieci komputerowych •omawia budowę prostej sieci komputerowej •wyszukuje informacje w internecie •przestrzega zasad bezpieczeństwa | <ul style="list-style-type: none"> •kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja do innych programów komputerowych •zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach). | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych •dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb. | <ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut). |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| | | | podczas korzystania z sieci i internetu. | | | |
| 3.2. Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu | 11. Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą internetu | <ul style="list-style-type: none"> •przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet •odbiera i wysyła pocztę elektroniczną. | <ul style="list-style-type: none"> •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. | <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi •wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej. |
| 4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE | | | | | | |
| 4.1. Sposoby przedstawiania algorytmów | 12. Sposoby przedstawiania algorytmów | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest algorytm. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia etapy rozwiązywania problemów •opisuje algorytm w postaci listy kroków. | <ul style="list-style-type: none"> •opisuje algorytm w postaci schematu blokowego. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne). |
| 4.2. Programowanie i techniki algorytmiczne | 13. i 14. Programowanie i techniki algorytmiczne | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest programowanie •wyjaśnia, czym jest program komputerowy. | <ul style="list-style-type: none"> •omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym •tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne •tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia przykładowe środowiska programistyczne •stosuje podprogramy w budowanych algorytmach •wykorzystuje sytuacje warunkowe w | <ul style="list-style-type: none"> •buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów •konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach. | <ul style="list-style-type: none"> •zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania. |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|--|--|--|---|---|---|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> •przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego. | <p>budowanych algorytmach.</p> | | |
| 4.3. Programowanie w języku Scratch | 15–18. Programowanie w języku Scratch | <ul style="list-style-type: none"> •buduje proste skrypty w języku Scratch. | <ul style="list-style-type: none"> •omawia budowę okna programu Scratch •wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch •stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach. | <ul style="list-style-type: none"> •używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch •wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch •konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch. | <ul style="list-style-type: none"> •konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch. | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów. |
| 4.4. Tworzenie gry – projekt | 19. Tworzenie gry projekt | <ul style="list-style-type: none"> •buduje proste skrypty w języku Scratch. | <ul style="list-style-type: none"> •dodaje nowe duszki w programie Scratch •dodaje nowe tła w programie Scratch. | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy. | <ul style="list-style-type: none"> •buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad. |
| 4.5. Programowanie w języku Logo | 20-22. Programowanie w języku Logo | <ul style="list-style-type: none"> •używa podstawowych poleceń języka | <ul style="list-style-type: none"> •omawia budowę okna programu Logomocja | <ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje sytuacje | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy procedury z parametrami i | <ul style="list-style-type: none"> •steruje więcej niż jedną postacią |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|
| | | Logo do tworzenia prostych rysunków. | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz. | warunkowe w języku Logo <ul style="list-style-type: none"> •używa zmiennych w języku Logo. | bez parametrów w języku Logo <ul style="list-style-type: none"> •zmienia domyślną postać w programie Logomocja. | w programie Logomocja. |
| 5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM | | | | | | |
| 5.1. Tworzenie dokumentu tekstowego | 23. Tworzenie dokumentu tekstowego | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy •pisze tekst w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>marginies</i> •tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym •stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu •zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie •kopiuje parametry formatowania tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami. | <ul style="list-style-type: none"> •formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu. |
| 5.2. Opracowywanie tekstu | 24. Słowniki i zasady redagowania dokumentów tekstowych | <ul style="list-style-type: none"> •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. | <ul style="list-style-type: none"> •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. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia kroje pisma •wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego •wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu •stosuje zasady redagowania tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego •wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu •rozumie różne zastosowania krojów pisma. | <ul style="list-style-type: none"> •przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu •dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad. |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|---|
| <p>5.2. Opracowywanie tekstu</p> | <p>25. Formatowanie obrazów i stosowanie szablonów</p> | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia obraz do dokumentu tekstowego •wykonuje operacje na fragmentach tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem •korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego •przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym. | <ul style="list-style-type: none"> •przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego •formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie •zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu •grupuje obiekty w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu. |
| <p>5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu</p> | <p>26. Osadzanie i wstawianie obrazów</p> | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego. | <ul style="list-style-type: none"> •osadza obraz w dokumencie tekstowym •modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym •wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym. | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE •wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym. | <ul style="list-style-type: none"> •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. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu. |
| <p>5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu</p> | <p>27. Edytor równań i zrzuty ekranu (tzw. printscreeny)</p> | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia proste równania do dokumentu tekstowego •wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego. | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym •wstawia do dokumentu tekstowego | <ul style="list-style-type: none"> •wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego | <ul style="list-style-type: none"> •formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego •wstawia równania o wyższym stopniu trudności | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań. |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|
| | | | równania o średnim stopniu trudności | | do dokumentu tekstowego | |
| 5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu | 28. Tabulatory i spacje nierozdzielające | <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia zastosowania tabulatorów •stosuje spację nierozdzielającą. | <ul style="list-style-type: none"> •zna rodzaje tabulatorów specjalnych •wymienia zalety stosowania tabulatorów. | <ul style="list-style-type: none"> •zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście •stosuje tabulatory specjalne. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych. |
| 5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu | 29. Listy oraz tabele w dokumencie tekstowym | <ul style="list-style-type: none"> •drukuję dokument tekstowy •wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę •wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną. | <ul style="list-style-type: none"> •stosuje style tabeli •stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach. | <ul style="list-style-type: none"> •formatuje komórki tabeli •zmienia szerokość kolumn i wierszy. | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy listy wielopoziomowe •stosuje ręczny podział wiersza w listach. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności •samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach. |
| 5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym | 30. Wstawianie stopki i nagłówka, wyszukiwanie słów i znaków w dokumencie | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego •wstawia stopkę do dokumentu tekstowego •wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym. | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego •zmienia wyszukane słowa za pomocą opcji zamień. | <ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego •modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego. | <ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym •różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego. |
| 5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym | 31. Tworzenie przypisów, podział na kolumny i statystyka dokumentu | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym | <ul style="list-style-type: none"> •dzieli fragmenty tekstu na kolumny. | <ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny. | <ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie. |

Plan wynikowy – informatyka klasa 7

| | | | | | | |
|------------------------------|-----------------------------|--|---|--|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> •dzieli cały tekst na kolumny •odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu. | | | | |
| 5.6. Projekty grupowe | 32. Projekty grupowe | <ul style="list-style-type: none"> •pisze tekst w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu •przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> •opracowuje projekt graficzny e-gazetki •łączy ze sobą kilka dokumentów •współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego. | <ul style="list-style-type: none"> •zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf. | <ul style="list-style-type: none"> •samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym. |