

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:
<b>1. KOMPUTER</b>						
<b>1.1. Komputer i urządzenia cyfrowe</b>	<b>1. i 2. Komputer i urządzenia cyfrowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer</li> <li>•identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon</li> <li>•nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych</li> <li>•przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•opisuje rodzaje pamięci masowej</li> <li>•omawia jednostki pamięci masowej</li> <li>•wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie</li> </ul>
<b>1.2. Program komputerowy i przepisy prawa</b>	<b>3. Program komputerowy i przepisy prawa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> <li>•wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>•uruchamia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia rodzaje programów komputerowych</li> <li>•wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii</li> <li>•wymienia trzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> <li>•wymienia i opisuje rodzaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne</li> </ul>

		programy komputerowe	komputerów.	popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych •przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem.	licencji na oprogramowanie	
<b>1.3. Porządkowanie i ochrona dokumentów</b>	<b>4. Porządkowanie i ochrona dokumentów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek</li> <li>•wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> <li>•wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych</li> <li>•wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego</li> <li>•sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li> <li>•zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów</li> <li>•zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu.</li> </ul>

## 2. GRAFIKA KOMPUTEROWA

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

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

			informacje w internecie •przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu.	przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach).		
<b>3.2. Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu</b>	<b>11. Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą internetu</b>	•przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet •odbiera i wysyła pocztę elektroniczną.	•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.	•korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi •wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu.	•korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych.	•samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej.
<b>4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE</b>						
<b>4.1. Sposoby przedstawiania algorytmów</b>	<b>12. Sposoby przedstawiania algorytmów</b>	•wyjaśnia, czym jest algorytm.	•wymienia etapy rozwiązywania problemów •opisuje algorytm w postaci listy kroków.	•opisuje algorytm w postaci schematu blokowego.	•samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów.	•wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne).
<b>4.2. Programowanie i techniki algorytmiczne</b>	<b>13. i 14. Programowanie i techniki algorytmiczne</b>	•wyjaśnia, czym jest programowanie •wyjaśnia, czym jest program komputerowy.	•omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym •tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne	•wymienia przykładowe środowiska programistyczne •stosuje podprogramy w budowanych	•buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów	•zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach</li> <li>• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algorytmach</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach.</li> </ul>	
<b>4.3. Programowanie w języku Scratch</b>	<b>15–18. Programowanie w języku Scratch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje proste skrypty w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Scratch</li> <li>• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch</li> <li>• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch</li> <li>• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów.</li> </ul>
<b>4.4. Tworzenie gry – projekt</b>	<b>19. Tworzenie gry projekt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje proste skrypty w języku Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe duszki w programie Scratch</li> <li>• dodaje nowe tła w programie Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>• wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad.</li> </ul>

				budowanych w języku Scratch		
<b>4.5. Programowanie w języku Logo</b>	<b>20-22. Programowanie w języku Logo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia budowę okna programu Logomocja</li> <li>•tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li> <li>•używa zmiennych w języku Logo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo</li> <li>•zmienia domyślną postać w programie Logomocja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja.</li> </ul>
<b>5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM</b>						
<b>5.1. Tworzenie dokumentu tekstowego</b>	<b>23. Tworzenie dokumentu tekstowego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li> <li>•pisze tekst w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</i></li> <li>•tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li> <li>•stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li> <li>•zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li> <li>•kopiuje parametry formatowania tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu.</li> </ul>
<b>5.2. Opracowywanie tekstu</b>	<b>24. Słowniki i zasady redagowania dokumentów tekstowych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li> <li>•wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>•wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li> <li>•korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstów</li> <li>•wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia kroje pisma</li> <li>•wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>•wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu</li> <li>•stosuje zasady</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>•wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu</li> <li>•dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad.</li> </ul>



		tekstu •zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.	•wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu.	redagowania tekstu.	tekstu •rozumie różne zastosowania krojów pisma.	
<b>5.2. Opracowywanie tekstu</b>	<b>25. Formatowanie obrazów i stosowanie szablonów</b>	•wstawia obraz do dokumentu tekstowego •wykonuje operacje na fragmentach tekstu.	•stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem •korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego •przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym.	•przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego •formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie •zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu.	•zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu •grupuje obiekty w edytorze tekstu.	•przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu.
<b>5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu</b>	<b>26. Osadzanie i wstawianie obrazów</b>	•wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego.	•osadza obraz w dokumencie tekstowym •modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym •wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym.	•wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE •wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym.	•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.	•samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu.
<b>5.3. Więcej o wstawianiu</b>	<b>27. Edytor równań i zrzuty</b>	•wstawia proste równania do	•wstawia indeksy dolny i górny w	•wykonuje zrzut aktywnego okna i	•formatuje zrzut ekranu wstawiony	•samodzielnie zapisuje dowolnie



<b>obrazów i innych obiektów do tekstu</b>	<b>ekranu (tzw. printscreeny)</b>	dokumentu tekstowego <ul style="list-style-type: none"> <li>•wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego.</li> </ul>	dokumentem tekstowym <ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li> </ul>	wstawia go do dokumentu tekstowego	do dokumentu tekstowego <ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego</li> </ul>	skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań.
<b>5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu</b>	<b>28. Tabulatory i spacje nierozdzielające</b>	•korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu.	•wymienia zastosowania tabulatorów •stosuje spację nierozdzielającą.	•zna rodzaje tabulatorów specjalnych •wymienia zalety stosowania tabulatorów.	•zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście •stosuje tabulatory specjalne.	•samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych.
<b>5.4. Więcej o opracowywaniu tekstu</b>	<b>29. Listy oraz tabele w dokumencie tekstowym</b>	•drukuję dokument tekstowy •wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę •wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną.	•stosuje style tabeli •stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach.	•formatuje komórki tabeli •zmienia szerokość kolumn i wierszy.	•tworzy listy wielopoziomowe •stosuje ręczny podział wiersza w listach.	•samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności •samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach.
<b>5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym</b>	<b>30. Wstawianie stopki i nagłówka, wyszukiwanie słów i znaków w dokumencie</b>	•wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego •wstawia stopkę do dokumentu tekstowego •wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym.	•wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego •zmienia wyszukiwane słowa za pomocą opcji zamień.	•modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego •modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego.	•wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym •różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego.	•samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego.

<b>5.5. Praca z dokumentem wielostronicowym</b>	<b>31. Tworzenie przypisów, podział na kolumny i statystyka dokumentu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym</li> <li>•dzieli cały tekst na kolumny</li> <li>•odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dzieli fragmenty tekstu na kolumny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie.</li> </ul>
<b>5.6. Projekty grupowe</b>	<b>32. Projekty grupowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•pisze tekst w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li> <li>•przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•opracowuje projekt graficzny e-gazetki</li> <li>•łączy ze sobą kilka dokumentów</li> <li>•współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.</li> </ul>