

6 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:
I. KOMPUTER						
I.1. Komputer i urządzenia cyfrowe	I i 2. Komputer i urządzenia cyfrowe	<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery 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.
I.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 uruchamia programy komputerowe. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia rodzaje programów komputerowych wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów. 	<ul style="list-style-type: none"> przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem. 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie instaluje programy komputerowe wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne.
I.3. Porządkowanie i ochrona dokumentów	4. Porządkowanie i ochrona dokumentów	<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 tworzyć kopie bezpieczeństwa danych wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania. 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe. 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu. 	

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:
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 graficzny, 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 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 • drukuje 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 wklejania fragmentów obrazu. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu • omawia przeznaczenie warstw obrazu • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie 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 • używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnicę pomiędzy ukryciem a usuwaniem warstwy • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wskazuje różnice między warstwą tła a innymi warstwami obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków.
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 fragmentów 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.

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:
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 podczas korzystania z sieci i internetu. 	<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).
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 dołącza załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu unikną 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 przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przykładowe środowiska programistyczne stosuje podprogramy w budowanych algorytmach wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach. 	<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.

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:
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 • wykorzystuje pętle • wykorzystuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do gry tworzonych w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy. 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w języku Scratch gry 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 Logo do tworzenia prostych rysunków. 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Logomocja • tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo • używa zmiennych w języku Logo. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo • zmienia domyślną postać w programie Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> • steruje więcej niż jedną postacią 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: akapit, wcięcie, margines • 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 tekstu • 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 parametrów 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.

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:
5.2. Opracowywanie tekstu	25. Formatowanie obrazów i stosowanie szablonów	<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 przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym. 	<ul style="list-style-type: none"> przyczyna obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie 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 rozwiązaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu.
5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	26. Osadzanie i wstawianie obrazów	<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.
5.3. Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	27. Edytor równań i zrzuty ekranu (tzw. printscreeny)	<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 równania o średnim stopniu trudności. 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje zrzut ekranu 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 do dokumentu tekstowego. 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań.
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"> drukuje 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.

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:
5.5. Praca z dokumentem wielostronowym	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 wyszukiwane 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 wielostronowym	31. Tworzenie przypisów, podział na kolumny i statystyka dokumentu	<ul style="list-style-type: none"> wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym dzieli cały tekst na kolumny odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu. 	<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.
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.