

Szkoła Podstawowa im. Czesława Wojewody w Lubczy

Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego z przedmiotu Informatyka

Klasa: VI

II etap edukacyjny

Rok Szkolny 2023/2024

Ocenie podlegają prace pisemne, wypowiedzi ustne i prace praktyczne, testy w formie online, zadania domowe oraz aktywność na lekcji.

1. Pisemne:

- sprawdziany wiadomości,
- testy
- kartkówki z max. 3 ostatnich lekcji – mogą być nie zapowiadane

2. Ustne: - kilkudzaniowa wypowiedź - udział w dyskusji - prezentacja pracy własnej lub grupy, aktywność na lekcji – 4 plusy – ocena bdb.

3. Praktyczne: - wytwory pracy np. prezentacja multimedialna, program stworzony w języku programowania, referat, film, grafika komputerowa, współpraca w grupie.

4. Sprawdzian wiedzy może odbywać się w formie testów on-line z wykorzystaniem bezpłatnych platform.

5. Ocenie podlega także wykonane i sprawdzone przez nauczyciela zadanie domowe. W jednym półroczu uczeń ma prawo zgłosić 2 braki zadań.

Oceny określające poziom wiadomości i umiejętności – 6, 5, 4, 3, 2, 1. Dodatkowo przed każdą oceną mogą być stawiane znaki „+” lub „-” bardziej różnicujące wiadomości i umiejętności. Uczeń ma prawo 1 raz w półroczu zgłosić brak przygotowania do zajęć bez podania przyczyny. Należy to zrobić przed rozpoczęciem lekcji. Prawo to nie dotyczy lekcji, na której przeprowadzane są zapowiedziane sprawdziany. Brak przygotowania do zajęć (brak pracy domowej, zeszytu, brak opanowania materiału z trzech poprzednich lekcji) będzie odnotowane w dzienniku lekcyjnym poprzez wpis np.- nieprzygotowany. Uczeń nieobecny na lekcji ma obowiązek uzupełnić braki, termin uzupełnienia dłuższej nieobecności uczeń ustala z nauczycielem.

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
1. Lekcje z aplikacjami				
1	Zaczynamy!	Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem, cyberprzemoc, uzależnienie od komputera i internetu.	2	• wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z
			3	• wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi
			4	• wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła.
			5	• zna cele DBI; • organizuje pracę uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich
			6	• wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania
2	Porządki	Usuwanie zbędnych plików, porządkowanie prac, tworzenie jednego dokumentu z dostępem do wielu prac.	2	• wymienia czynniki spowalniające pracę komputera.
			3	• zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików.
			4	• tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF
			5	• wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; • usuwa z systemu pliki tymczasowe
			6	• przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera.
3	Logogryfy i krzyżówki	Modyfikacja tabeli, przygotowanie listy numerowanej – edytor tekstu Microsoft Word.	2	• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; • wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela
			3	• wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; • tworzy listę numerowaną
			4	• modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji
			5	• dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z
			6	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
4	Obrazy z ekranu	Wykonywanie zrzutów ekranowych, tworzenie instrukcji gry – narzędzie Wycinanie, edytor tekstu Microsoft Word.	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; tworzy dokument tekstowy.
			3	<ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu; przygotowuje zrzut ekranu.
			4	<ul style="list-style-type: none"> zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem
			5	<ul style="list-style-type: none"> dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych).
			6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
5	Multimedialna instrukcja	Opracowanie prezentacji ze zrzutami ekranu i dźwiękiem, zapisanie jej w formie filmu – program do prezentacji Microsoft PowerPoint.	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela tworzy prezentację.
			3	<ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji;
			4	<ul style="list-style-type: none"> nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów.
			5	<ul style="list-style-type: none"> tworzy film z prezentacji; dba o estetykę prezentacji; prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców
			6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
6	Obrazki z figur	Tworzenie rysunków z figur geometrycznych – edytor grafiki wektorowej Inkscape.	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.
			3	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne.
			4	<ul style="list-style-type: none"> przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur
			5	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur
			6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Kranas, A. Samulska, M.

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
7	Wektorowe zaproszenie	Pisanie tekstów, zamiana fotografii na grafikę wektorową – edytor grafiki wektorowej Inkscape.	2	• z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
			3	• pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
			4	• modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • zamienia fotografie na grafike wektorowa.
			5	• wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do
			6	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
8	Talerz zdrowia	Tworzenie infografiki, graficzna prezentacja danych – edytor tekstu Microsoft Word, arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel, edytor grafiki Paint.	2	• tworzy dokument tekstowy; • przygotowuje prosta grafike.
			3	• w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego.
			4	• aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł.
			5	• tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
			6	• organizuje pracę grupy; • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
2. Lekcje ze Scratchem				
9	Ukryte liczby	Analiza zadania, metoda znajdowania elementu największego i najmniejszego w danym zbiorze.	2	• korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego.
			3	• omawia sposób ustawiania według wzrostu.
			4	• dokonuje analizy prostego zadania.
			5	• dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze.

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Kranas, A. Samulska, M.

- | | |
|---|--|
| 6 | • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze. |
|---|--|

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
10	Poszukaj minimum	Zastosowanie listy do przechowywania danych, znajdowanie najmniejszej wartości.	2	• z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę.
			3	• tworzy w Scratchu listę; • losuje wartości liczbowe.
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt
			5	• projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub
			6	• projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum
11	Znajdź szóstkę!	Szukanie elementu w nieuporządkowanym zbiorze.	2	• układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela.
			3	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
			5	• projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze
			6	• rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze
12	Czy komputer umie mnożyć?	Tworzenie nowego bloku z obliczeniami, działania na liczbach i napisach, ćwiczenie umiejętności mnożenia.	2	• opisuje sposób mnożenia dwóch liczb.
			3	• planuje sposób mnożenia dwóch liczb; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie.
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program

		5	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń; • tworzy nowy blok z parametrami
		6	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
13	Pomnóż!	Tworzenie testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia.	2	• opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia.
			3	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
			5	• projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z komunikacji z użytkownikiem.
			6	• rozbudowuje projekt według własnych pomysłów.
14	Zgadnij liczbę!	Wprowadzenie do wyszukiwania binarnego (czyli wyszukiwania przez połowienie przedziału), tworzenie skryptu gry w zgadywanie liczb z podanego zakresu, stosowanie pętli warunkowej.	2	• skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych.
			3	• planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program
			5	• projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem
			6	• wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.
15	Czy komputer zgadnie liczbę?	Zastosowanie wyszukiwania binarnego, projekt, w którym komputer zgaduje liczbę pomyślana przez użytkownika	2	• opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • tworzy duzki przyciski.
			3	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie
			4	• na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Krañas, I. Krajewska-Krañas, A. Samulska, M.

	tworzenie duszków przycisków.	5	<ul style="list-style-type: none"> projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze.
		6	<ul style="list-style-type: none"> doskonalili projekt według własnych pomysłów; analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly.

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
3. Lekcje z liczbami				
16	Kodowanie liczb i liter	Zamiana liczb i liter na uproszczony kod paskowy, kodowanie liter, kod ASCII, obliczanie kodów ASCII za pomocą arkusza kalkulacyjnego.	2	<ul style="list-style-type: none"> opisuje, na czym polega kod paskowy; opisuje zasadę zamiany liczb na znaki z klawiatury.
			3	<ul style="list-style-type: none"> zamienia kod paskowy na liczby; opisuje zasadę zamiany znaków z klawiatury na liczby.
			4	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby na kod paskowy; zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie.
			5	<ul style="list-style-type: none"> zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; odczytuje wyraży zapisane za pomocą układu kwadracików
			6	<ul style="list-style-type: none"> posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; tworzy wyraży zapisane za pomocą układu kwadracików
17	Jak to działa?	Pisemne działania arytmetyczne, wykorzystanie funkcji logicznej JEŻELI – arkusz kalkulacyjny Microsoft Excel.	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb.
			3	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej
			4	<ul style="list-style-type: none"> realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania.
			5	<ul style="list-style-type: none"> realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej
			6	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb)
18	Policz, czy	Wprowadzanie tekstowych i	2	<ul style="list-style-type: none"> korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Kranas, A. Samulska, M.

warto	obliczeniowych serii danych.	3	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza:
		4	• wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą
		5	• wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych.
		6	• potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
19	Kto, kiedy, gdzie?	Sortowanie, filtrowanie i analizowanie danych, praca w Arkuszach Google.	2	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele
			3	• rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w
			4	• sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania
			5	• sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google.
			6	• samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i
20	Tik-tak, tik-tak	Formaty dat, wykonywanie obliczeń na liczbach reprezentujących daty.	2	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele
			3	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych
			4	• wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z
			5	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do
			6	• formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i
21	Orzeł czy reszka?	Wykorzystanie funkcji losujących, symulacja prostego zdarzenia losowego, prezentacja wyników na	2	• korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele
			3	• wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Krahas, A. Samulska, M.

	wykresie.	4	• przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji
		5	• korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI ; • kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych
		6	• potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
4. Lekcje w sieci				
22	Klatka za klatką	Tworzenie animacji poklatkowej w formacie MP4 – edytor online Wick.	2	• opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor;
			3	• włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge
			4	• tworzy animację na podstawie prostego rysunku.
			5	• zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; • powiela klatki animacji; • wstawia tło animacji
			6	• wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe.
23	Wysłać czy udostępnić?	Wysyłanie wiadomości do wielu osób i z załącznikami, udostępnianie plików o dużej objętości – program pocztowy Gmail, usługa Smash.	2	• opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem;
			3	• wysyła wiadomość do wielu odbiorców.
			4	• wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW.
			5	• pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip; • rozpakowuje plik skompresowany zip.
			6	• sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików.

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Kranas, A. Samulska, M.

24	Pomoc z angielskiego	Wykorzystanie strony internetowej freerice.com do nauki angielskiego, automatyczne tłumaczenie (translate.google.pl), sprawdzanie angielskiej pisowni w edytorze tekstu.	2	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z automatycznego tłumaczenia online.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego.

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
25	Akademia matematyki	Wykorzystanie Akademii Khana do nauki, np. matematyki, testowanie umiejętności w Akademii Khana.	2	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w
			4	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje.
			5	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • systematycznie korzysta z Akademii Khana.
26	Komputery w pracy	Zawody, w których niezbędne są kompetencje informatyczne.	2	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w
			5	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne.
			6	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.
27	Astronomia z komputerem	Korzystanie z komputerowych planetariów, posługiwanie się programem Google Earth do	2	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba.
			3	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba.
			4	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google

AUTORZY: W. Jochemczyk, W. Kranas, I. Krajewska-Kranas, A. Samulska, M.

		wyszukiwanie informacji o ciałach niebieskich, wyszukiwanie zdjęć obiektów astronomicznych.	5	• samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie;
			6	• wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich.
28	Liternet	Literatura w internecie, formaty elektronicznych książek.	2	• opisuje, czym jest liternet.
			3	• krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek.
			4	• sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat.
			5	• korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie.
			6	• wyszukuje w internecie strony z literaturą i korzysta z nich.

Nr lekcji	Temat	Omawiane zagadnienia	Ocen	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
29	Słownik terminów komputerowych	Wstawianie strony tytułowej do wielostronicowego dokumentu, tworzenie systemu odnośników, numerowanie stron – edytor tekstu Microsoft Word.	2	• formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.
			3	• wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.
			4	• ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • opisuje funkcje znaków niedrukowalnych
			5	• stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem; • wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych;
			6	• wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

