

DTP-owiec ***

DH.

DRUŻYNA.....

1. Zna zasady składu komputerowego i wykorzystuje je w wykonywanych pracach.
2. Sprawnie posługuje się fachową terminologią: bękart, interlinia, szeryf, kerning, punktura, tekstura itp.
3. Wykonała/ał zaawansowane prace DTP i zaprezentował(-a) je na zbiórce lub w szkole.
4. Swoje umiejętności wykorzystwała/ał przygotowując śpiewnik, poradnik lub inne wydawnictwo dla drużyny, szczepu, hufca.
5. Na zbiórce wytłumaczyła/ył młodszemu, jakie zagrożenia wynikają z piractwa komputerowego.