

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA V.

Moduł / Dział	Ocena dopuszczająca (Konieczne)	Ocena dostateczna (Podstawowe)	Ocena dobra (Rozszerzone)	Ocena bardzo dobra (Dopełniające)	Ocena celująca (Wykraczające)
1. Komputer, system i pliki	Uruchamia i wyłącza komputer; tworzy pojedynczy folder.	Tworzy podfoldery; kopiuje i przenosi pliki; odróżnia rozszerzenia <code>.txt</code> , <code>.jpg</code> .	Sortuje pliki; wyszukuje dane; samodzielnie kompresuje pliki do formatu ZIP.	Wyjaśnia rolę RAM i dysku; sprawnie stosuje skróty <code>Ctrl+C / V / X</code> i dekompresję.	Zarządza plikami ukrytymi; synchronizuje dane z chmurą obliczeniową.
2. Sieci i cyberbezpieczeństwo	Loguje się do poczty szkolnej; wie, co to spam i ochrona haseł.	Wysyła prosty e-mail; poprawnie wpisuje temat; stosuje netykietę.	Korzysta z opcji „Odpisz/Prześlę”; dodaje załączniki; zna pojęcie phishingu.	Pisze oficjalne e-maile; kontroluje wagę załączników; reaguje na e-zagrożenia.	Konfiguruje filtry poczty; organizuje foldery skrzynek; wyjaśnia działanie 2FA.
3. Grafika i modelowanie 3D	Rysuje proste kształty w Paint; wstawia gotowy model 3D w Paint 3D.	Używa narzędzi <i>Wielokąt</i> i <i>Krzywa</i> ; obraca i odbija elementy rysunku.	Stosuje siatkę i lupę do precyzyjnych prac; łączy kilka obiektów 3D na scenie.	Tworzy estetyczne kompozycje; sprawnie operuje na osiach X, Y, Z; nakłada naklejki.	Projektuje zaawansowane makiety przestrzenne od zera; przygotowuje pliki do druku 3D.
4. Algorytmika i Scratch	Uruchamia Scratcha; zmienia tło/duszkę; włącza gotowy skrypt flagą.	Tworzy skrypt ruchu; steruje duszkiem strzałkami; rozumie pojęcie algorytmu.	Używa pętli <i>Powtórz/Zawsze</i> ; rysuje za pomocą <i>Pióra</i> ; stosuje warunek <i>Jeżeli</i> .	Tworzy i oprogramowuje zmienną (punkty); łączy warunki z czujnikami; naprawia błędy.	Tworzy autorską grę z punktacją, poziomami i dźwiękiem; stosuje losowość i logikę.

5. Dokumenty tekstowe	Przepisuje krótki tekst bez literówek; zmienia kolor i rozmiar czcionki.	Stosuje polskie znaki; poprawnie używa <code>Enter</code> i <code>Spacji</code> ; wyrównuje tekst.	Ustawia interlinię i marginesy; tworzy listy punktowane; wstawia prostą tabelę.	Formatuję tabelę (scala komórki); wstawia nagłówek, stopkę i numery stron.	Przygotowuje referat według zasad edytorskich; generuje automatyczny spis treści.
6. Prawo autorskie i licencje	Wie, czym jest kradzież własności intelektualnej; nie podpisuje się pod cudzą pracą.	Wyjaśnia pojęcie plagiatu; podaje autora lub adres strony źródłowej w projekcie.	Rozróżnia legalne i nielegalne pobieranie plików; zna pojęcia darmowych programów.	Filtruje grafiki w wyszukiwarce według licencji Creative Commons; tworzy metryczkę źródeł.	Omawia szczegółowo typy licencji (CC-BY, NC, Freeware, Shareware, Domena Publiczna).