

Wymagania edukacyjne klasa 4

Zagadnienia	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania na ocenę dobrą	Wymagania na ocenę bardzo dobrą	Wymagania na ocenę celującą
	Uczeń:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą, oraz:	Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:
Tworzenie historyjki obrazkowej w edytorze tekstu. Wstawianie i formatowanie obrazków wektorowych oraz obiektów typu objaśnienia i pola tekstowe.	z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu, wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela	samodzielnie uruchamia edytor tekstu, wstawia do dokumentu rysunki	wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia, formatuje osadzone obiekty	dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie	tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami
Zasady działania sieci komputerowych. Serwer i ruter. Podział sieci na lokalne i rozległe. Zasady korzystania z sieci podczas nauki z uwzględnieniem nauczania w trybie zdalnym.	wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa, wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa	wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer)	zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności, tworzy prezentację prostej sieci komputerowej z animacjami	sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności, tworzy prezentację rozbudowanej sieci komputerowej z animacjami	wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania
Animowanie duszków za pomocą programowania sekwencji ruchów. Rysowanie w trybie wektorowym. Zmiana kostiumów duszka.	z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki	w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch, tworzy kostium duszka według podanego wzoru	powiela i modyfikuje kostium duszka	tworzy skrypt animujący duszka, koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka, tworzy estetyczną pracę z płynną animacją	wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej

Tworzenie animowanej symulacji wyścigów samochodowych. Ustawienie punktu zaczepienia. Wykorzystanie losowości do określenia prędkości samochodów.	z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch	samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch, wstawia duszki z biblioteki i je powiela	wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki	operuje losowością i zmiennymi	kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy
Projektowanie gry w Scratchu. Sterowanie ruchem duszka za pomocą klawiszy kierunkowych. Wykorzystywanie czujników. Tworzenie licznika.	korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka	wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki	wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków	wykorzystuje zmienne i tworzy licznik	modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów
Wykorzystanie grafiki w tabeli arkusza kalkulacyjnego. Interpretowanie i przetwarzanie wyszukanych informacji	w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji	wyszukuje w internecie informacje na podany temat	analizuje znalezione informacje	na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu	kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską