Zadania egzaminacyjne z informatyki dla klasy 5

Na egzamin należy przygotować obowiązkowo po jednym zadaniu z każdego obszaru informatyki. Zaproponowane zagadnienia odwołują się bezpośrednio do wymagań edukacyjnych określonych w podstawie programowej. Poszczególne zadania zawierają zróżnicowane treści oraz uwzględniają indywidualne podejście ucznia do wyboru tematyki. Ocenie podlega stopień wypełnienia wymagań edukacyjnych w zakresach koniecznym, rozszerzającym, dopełniającym i wykraczającym zarówno w obszarze posiadanych wiadomości jak i prezentowanych umiejętności praktycznych.

Klasa V

1. Obszar grafiki komputerowej
	1. Narysuj w programie Paint obraz odwzorowujący zdjęcie zbiorowe. Poszczególne postacie z grafiki powinny różnić się między sobą wieloma szczegółami. Wykorzystaj także narzędzie tekst do opisu obrazu i podpisów postaci.
	2. Narysuj w programie Paint panoramę miasta przyszłości wykorzystując jedynie dostępne kształty odpowiednio je rozmieszczając i formatując. Niech miasta cechują się różnorodną i gęstą zabudową oraz ciekawą kolorystyką.
	3. Narysuj w programie Paint kilka rodzajów danego elementu, skopiuj każdy z nich i wielokrotnie nanieś na główny motyw twojego obrazu. Wklejone elementy powinny różnić się rozmiarem i sposobem rozmieszczenia.
	4. Narysuj w programie Paint 3D obraz przestrzenny odwołujący się do twoich zainteresowań. Ukaż w nim twój udział w charakterystycznej sytuacji.
	5. Wykonaj w programie Paint dowolny krajobraz, którego część elementów natury znajdzie swe odbicie w wodzie. Innym sposobem wykonania tego zadania może być uzyskanie efektu odbicia w szkle lub lustrze elementów własnej grafiki.
	6. Wybierz kilka grafik z twojej ulubionej gry. Mogą być to zrzuty ekranu. Otwórz je w programie Paint. Utwórz z nich jeden obraz poprzez ich wspólne rozmieszczenie. Nanieś na nie odpowiednie opisy postaci, elementów czy sytuacji korzystając z dostępnych narzędzi programu.
2. Obszar edycji tekstu
	1. W nowym dokumencie edytora tekstu umieść tekst wybranego przez siebie wiersza lub piosenki. Sformatuj tekst w dwóch wersjach. Po pierwsze jako treść pisana ciągle jednolitą czcionką i z wyjustowaniem. Po drugie jako tekst w podziale na akapity, rozmieszczone przemiennie, ze zmienianą każdorazowo czcionką i wyróżnianą istotną treścią. Podaj autora i tytuł utworu. Do dokumentu wstaw odpowiednie grafiki udostępnione w edytorze.
	2. Wykonaj w edytorze tekstu tabelę z tygodniowym planem lekcji i zajęć dodatkowych. Tabela powinna zawierać standardowe elementy planu jak i odzwierciedlać osobiste preferencje edytorskie autora.
	3. Wykonaj w edytorze tekstu tabelę, która odwzorowywała będzie układ klasycznej klawiatury komputerowej. Opisz poszczególne przyciski i sformatuj je tak aby użyte kolory wyróżniały ich funkcje. Pod tabelą wypisz 10 najczęściej używanych przez ciebie skrótów klawiszowych.
	4. Utwórz w edytorze tekstu informację turystyczną w formie plakatu o wybranej miejscowości. Treści tekstowe wzbogać grafikami sformatowanymi z wykorzystaniem dostępnych efektów artystycznych.
	5. Przygotuj w edytorze tekstu informację o swoim idolu. Oprócz tekstu biograficznego zamieść charakteryzujące go grafiki. Uzasadnij swój wybór i osobiste nastawienie emocjonalne poprzez specjalne formatowanie.
3. Obszar prezentacji multimedialnej
	1. Wykonaj minimum 7, maksymalnie 10 slajdów prezentacji multimedialnej o pracy wykonywanej przez przedstawiciela wybranego zawodu. Pamiętaj o poprawnej budowie prezentacji. W odpowiednim miejscu umieść informację o użytych w niej tekstach i obrazach.
	2. Utwórz prezentację multimedialną w formie albumu fotograficznego z interesującego wydarzenia osobistego lub wymyślonego. Do zamieszczonych fotografii wstaw dodatkowe elementy graficzne, w których umieść wypowiadane słowa bądź sugerowane myśli.
	3. Przedstaw na 7 slajdach prezentacji możliwości programowe przedstawiające zastosowanie różnych efektów artystycznych. W tym celu sformatuj tę samą fotografię za pomocą innych efektów. Pomiędzy slajdami wstaw różne przejścia.
	4. Wykonaj prezentację multimedialną od 7 do 10 slajdów o dziedzinie swoich zainteresowań. Używaj spójnej budowy i formatowania. Wstawiaj starannie dobrane i sformatowane obrazy i dobrze opisuj je adekwatnymi tekstami. Pamiętaj o źródłach.
	5. Wykonaj biograficzną prezentację multimedialną przybliżającą oglądającym ważną dla Ciebie postać. Wybierz najistotniejsze wiadomości, które pozwolą Ci w 7 – 10 slajdach scharakteryzować idola i jego dokonania. Zastosuj narzędzie notatki rozszerzonych wiadomości dla ciekawskich.
4. Obszar programowania
	1. Narysuj w programie Paint tło dowolnego labiryntu i wstaw je do programu Scratch. Dodaj postać pokonującą trasę labiryntu poprzez sterowanie klawiaturą. Wprowadź duszki dodające i odbierające punkty. Ustaw drugi poziom gry modyfikując labirynt i jego elementy. Zaplanuj nagrodę za ukończenie gry i pokaż punktację.
	2. Narysuj w edytorze programu Scratch lub wprowadź z programu Paint tło obrazujące plan miasta z punktami atrakcji turystycznych. Przeprowadź postać odwiedzającą miasto szlakiem turystycznym sterując strzałkami. Wprowadź pamiątki z odwiedzonych miejsc i punktację za pokonanie trasy. Uwzględnij możliwość zagubienia drogi i wskazówki naprowadzające na szlak.
	3. Utwórz w programie Scratch projekt wykorzystujący możliwości rysowania różnych figur przez odpowiednio zbudowany skrypt. Narysuj kwadraty, trójkąty i wielokąty o liczbie kątów większej od pięciu, których wielkości i wygląd będą różnorodne. Figury te powinny się pojawiać naprzemiennie i wielokrotnie.
	4. Narysuj w programie Scratch kilka rozet przypominających śnieżynki lub wzory hafciarskie. Działanie skryptu powinno pokazywać ich naprzemiennie, zróżnicowane i wielokrotne działanie.
	5. Wykonaj w programie Scratch własną grę wielopoziomową. Zbuduj skrypty odpowiadające za sterowanie, ruch i zachowanie duszków różnego rodzaju. Gra powinna posiadać tytuł, krótką instrukcję, spójną szatę graficzną i fabułę. Gracz zdobywa punkty za odpowiednie wykonanie i traci je w momentach błędów.