Zadania egzaminacyjne z informatyki dla klasy 4

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 IV

1. Obszar grafiki komputerowej
	1. Narysuj w programie Paint korzystając jedynie z dostępnych kształtów figury zwierząt oddając ich charakterystyczne cechy zewnętrzne
	2. Narysuj w programie Paint układ słoneczny podpisując poszczególne obiekty kosmiczne.
	3. Narysuj w programie Paint zawody sportowe w dowolnej dyscyplinie.
	4. Namaluj w programie Paint pejzaż dowolnego obszaru naturalnego wykorzystując pędzle i kolory.
	5. Wykonaj w programie Paint projekt domu z terenem zielonym.
2. Obszar internetu
	1. Wyszukaj w sieci wiadomości na temat internetu jego historii i sposobu działania. Następnie narysuj programie Paint schemat domowej sieci internetowej i podpisz nazwy jej składników.
	2. Zapoznaj się z Netykietą oraz na jej podstawie sformułuj własne zasady dobrego postępowania w korzystaniu z internetu. Zapisz je w edytorze tekstu wraz z krótkim objaśnieniem.
	3. Wypisz zasady korzystania z tekstów i grafiki zamieszczonych w internecie na podstawie uzyskanych wiadomości o prawie autorskim i rodzajach licencji.
	4. Wyszukaj wiadomości na temat programów chroniących urządzenia komputerowe. Na podstawie uzyskanych informacji opisz w edytorze tekstu podstawowe narzędzia dowolnego programu antywirusowego.
	5. Znajdź w internecie informacje na temat ochrony danych osobowych i na podstawie uzyskanych informacji wynotuj w edytorze tekstu jakie dane i w jaki sposób powinieneś chronić.
3. Obszar edycji tekstu
	1. Napisz w edytorze tekstu notatkę o budowie komputera. Części komputerowe zapisz kursywą, a nazwy urządzeń wyjścia i wejścia tekstem pogrubionym. Poszczególne elementy opisuj używając różnych narzędzi głównych.
	2. Utwórz w edytorze tekstu informację dotyczącą przebiegu zawodów sportowych w formie artykułu prasowego do gazetki szkolnej.
	3. Utwórz w edytorze tekstu przepis na przygotowanie potrawy w formie listy. Wstaw do tekstu kilka odpowiednich grafik.
	4. Wykonaj w edytorze tekstu zaproszenie dotyczące obchodów ważnej okoliczności. Wstaw odpowiednie obrazy lub motywy.
	5. Wykonaj w edytorze tekstu plakat opisujący trasę polecanej wycieczki rowerowej wraz ze zdjęciami najciekawszych miejsc postojowych.
4. Obszar programowania
	1. Narysuj w programie Scratch i wstaw do projektu własne tło boiska sportowego. Dodaj kilka postaci, a następnie zbuduj skrypty odpowiadające za ich zachowanie. Możesz też dodać duszka – sprzęt sportowy oraz określić jego ruch.
	2. Utwórz w programie Scratch projekt oparty na scenografii i charakterystyce dowolnego tańca. Wstaw postacie, zaaranżuj ich układ taneczny dodaj dźwięk i efekty specjalne.
	3. Narysuj w programie Paint tło z lasem i wstaw je do programu Scratch. Dodaj postać grzybiarza i duszki zwierząt leśnych i grzybów. Zwierzęta chowają się przed grzybiarzem, a grzyby są zbierane do koszyka.
	4. Utwórz w programie Scratch projekt do nauki tabliczki mnożenia wykorzystujący zmienne i przyznający punkty za poprawną odpowiedź.
	5. Wykonaj w programie Scratch własną grę. Zbuduj skrypty odpowiadające za sterowanie za pomocą strzałek. Gra powinna przyznawać punkty za odpowiednie wykonanie i ujmować punkty w momentach błędów.