

ZAGADNIENIA EGZAMINACYJNE Z INFORMATYKI

KLASA 4 SP

W zakres programowy klasy IV wchodzi opanowanie w stopniu podstawowym:

- programu MS Paint,
- programu MS Word,
- programu Scratch,
- zagadnień związanych z poruszaniem się po Internecie.

Poniżej znajdują się przykładowe pytania w tych tematach:

MS PAINT:

1. Wymień programy graficzne dołączone do systemu operacyjnego Windows.
2. Do czego służy program MS Paint?
3. Co to jest piksel?
4. Co znajdziemy w oknie *Właściwości obrazu*?
5. Jakimi narzędziami możemy się posługiwać w programie MS Paint?
6. Co to jest obszar roboczy?
7. Jak skopiować narysowany już element? Jak skopiować narysowany element bez tła?
8. Jak wypełnić narysowany element? Jakim narzędziem? Jak wybrać kolor? Jak zmienić kolor?

INTERNET

1. Czym jest Internet?
2. Czym różni się wyszukiwarka od przeglądarki?
3. Jakie mamy wyszukiwarki? Jakie są najpopularniejsze przeglądarki?
4. Jakie są zasady bezpiecznego korzystania z Internetu?
5. Jakie są zasady korzystania z obrazów z Internetu?
6. Jakie zagrożenia można spotkać w Internecie?
7. Jak reagować na hejt?
8. Jak korzystać z sieci, żeby się od niej nie uzależnić?

SCRATCH

1. Do czego służy program Scratch?
2. Co to jest programowanie? Do czego można wykorzystać programowanie?
3. Jak wygląda interfejs programu? Czym jest duszek? Czym scena?
4. Skąd można czerpać tła do scen?

5. Co można zmienić podczas modyfikacji duszka? Skąd możemy wziąć duszki inne niż kot?
6. Czy zaprogramować możemy tylko jednego duszka? Czy słońce może być duszkiem? Jak zaprogramować ruch duszka? Co zrobić by duszek nie wychodził poza krawędź ekranu?
7. Jakie są tryby tworzenia tła? Czym się różnią? Które umożliwia edycje tekstu po zakończeniu pracy z tłem?
8. Skąd wiemy jakie są współrzędne duszka? Co to jest układ współrzędnych?

MS WORD

1. Co to jest WordArt w MS Word, styl tekstu, numerowanie i lista wielopoziomowa?
2. Do czego można wykorzystać program MS Word?
3. Opisz wygląd (interfejs) programu. Co to są karty? Jakie tam są karty?
4. Do czego służą skróty klawiaturowe? Podaj przykłady skrótów klawiaturowych i ich zastosowanie.
5. Co to znaczy: sformatować tekst?
6. Co to jest Akapit? Jak on powstaje?
7. Jakie są reguły pisania w edytorze tekstu?
8. Co to są znaki niedrukowane? Jak możemy je zobaczyć?

KLASA 5 SP

W zakres programowy klasy V wchodzi pogłębione opanowanie:

- zagadnień z zakresu pracy w sieci,
- programu MS Word,
- programu Scratch,
- podstaw MS Excel,
- zagadnień związanych z multimediami.

Poniżej znajdują się przykładowe pytania w tych tematach:

SIEĆ:

1. Poczta internetowa
2. Jak działa i czym jest sieć komputerowa i sieć komórkowa?
3. Zasady netykiety.
4. Co to znaczy: pracować w chmurze?

MS WORD:

1. Co to znaczy, że program jest edytorem tekstu?
2. Co to jest formatowanie tekstu? Jak wyczyścić formatowanie w tekście?
3. Co to jest akapit? Co to jest interlinia? Jak ją zmienić? 5. Do czego służy przycisk F5? Jak zamienić wszystkie wyrazy „nie” w tekście na „tak”? A jak wszystkie „u” na „ó”?
4. Jakie znasz zasady tworzenia dokumentów?
5. Co można zrobić z obrazem w programie MS Word? Jak przyciąć obraz? Jak zmienić rozmiar? Jak usunąć tło? Jak zmienić kolor?

6. Jakie znaki należą do znaków niedrukowanych?
7. Co to jest tabela? Z czego składa się tabela? Jak możemy ją edytować? Jakie ustawienia możemy znaleźć we wstążce dedykowanej tabelom? Jak wstawić tabelę? Jak nadać jej nowy wygląd? Co to jest komórka? Wiersz? Kolumna? Jak dorysować dodatkowy wiersz? Jak zmienić szerokość komórki?

SCRATCH

1. Jak rysować duszka, jak go animować? Jak określić położenie duszka?
2. Jak rysować figury geometryczne?
3. Jak zmienić tło?
4. Co to jest komunikat?
5. W którym miejscu jest środek sceny? Jak go znaleźć?
6. Jak odgrywać melodie w Scratch?
7. Zmienne, losowość, liczenie punktów, pomiar czasu.

MS EXCEL:

1. Rodzaje wykresów
2. Wstawianie grafiki w arkuszu kalkulacyjnym
3. Analizowanie danych

MULTIMEDIA:

1. Grafika rastrowa i grafika wektorowa.
2. Klipart i biblioteki obrazków.
3. Fotografowanie i edycja zdjęć
4. Własność intelektualna
5. Nagrywanie i edytowanie dźwięku

KLASA 6 SP

W zakres programowy klasy VI wchodzi opanowanie:

- programu MS Excel w stopniu podstawowym,
- programu GIMP w stopniu podstawowym,
- programu Scratch w stopniu zaawansowanym,
- zasad komunikacji i pracy w sieci.

Poniżej znajdują się przykładowe pytania w tych tematach:

MS EXCEL:

1. Arkusz kalkulacyjny, skoroszyt, arkusz, kolumna, wiersz, komórka, pasek formuły, funkcja – co one oznaczają?
2. Formatowanie i sortowanie danych. Wypełnianie serii danych.
3. Formatowanie warunkowe.
4. Co to jest formuła? Od jakiego znaku zaczyna się formuła w MS EXCEL?
5. Wymień podstawowe funkcje MS EXCEL.
6. Do czego służą wykresy? Jak wstawić wykres i go edytować? Jak zmienić wykres kolumnowy na kołowy?

GIMP

1. Do czego służy program GIMP oraz jaki jest domyślny format zapisu jego pliku?
2. Opisz interfejs programu. Co to są warstwy? Co to są doki?
3. Retusz i fotomontaż zdjęć. Zmiana tła. Wycięcie fragmentu. Wstawienie dodatkowego elementu. Zmiana jasności, ostrości, koloru.

SCRATCH

1. Co to jest komunikat w programie Scratch? Co to jest skrypt? Zmienne?
2. Listy w programie Scratch. Praca z listami. Tworzenie list.

ZASADY KOMUNIKACJI I PRACY W SIECI

1. Co to jest poczta elektroniczna? Jak i gdzie można założyć konto pocztowe? Co to jest adres pocztowy? Z czego się składa? Czym jest nazwa serwera w adresie? Do czego służy poczta elektroniczna?
2. Nowoczesne sposoby komunikowania się?
3. Jakie są zasady netykiety? Jakie są niebezpieczeństwa związane z komunikacją w sieci?
4. Wymień sposoby szybkiej komunikacji.
5. Co to jest chmura? Do czego służy? Jakie znasz usługi umożliwiające gromadzenie danych? Jakie znasz usługi umożliwiające współtworzenie dokumentów. Jak to działa?

KLASA 7 SP

W zakres programowy klasy VII wchodzi opanowanie:

- programu MS Word w stopniu zaawansowanym,
- programu GIMP w stopniu zaawansowanym,
- podstaw programów do tworzenia filmów i prezentacji multimedialnych,
- zagadnień dot. komputera i sieci komputerowe,

Poniżej znajdują się przykładowe pytania w tych tematach:

KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE:

1. Gdzie wykorzystujemy komputery?
2. Rodzaje i budowa komputera.
3. Co to są urządzenia peryferyjne?
4. Zdrowa i rozsądna praca przy komputerze.
5. Rodzaje programów komputerowych.
6. System operacyjny. Czym jest? Jakie są najbardziej popularne systemy operacyjne?
7. Co to jest licencja? Jakie są jej rodzaje?
8. Operacje na plikach i folderach.
9. Zagrożenia komputerowe.
10. Co to jest Internet? Jakie znasz rodzaje sieci?
11. Budowa i funkcjonowanie sieci internetowej w domu?

GIMP

1. Rodzaje grafiki komputerowej?
2. Formaty plików graficznych.
3. Co to jest GIMP? Do czego służą warstwy? Jak stworzyć nową warstwę?
4. Rysowanie z klawiszem SHIFT.
5. Do czego służą poszczególne narzędzia np. inteligentne nożyce? Zastosowanie filtrów.
6. Co to jest animacja? Sposoby tworzenia animacji w programie GIMP.
7. Jak poprawić jakość zdjęć w programie GIMP?
8. Jak zmienić wielkość pliku? Jak zmniejszyć jego rozmiar?

MS WORD

1. Zasady redagowania tekstu
2. Rodzaje pisma. Wersaliki, kapitaliki, czcionka bezszeryfowa.
3. Malarz formatów, zastosowanie i zasada działania.
4. Pola tekstowe, wstawianie i edytowanie równań,
5. Style tekstu i spis treści
6. Podział strony i podział sekcji

FILMY I PREZENTACJE MULTIMEDIALNE

1. Jakie programy umożliwiają tworzenie prezentacji multimedialnych? Jakie filmów?
2. Cechy dobrej prezentacji multimedialnej
3. SmartArt, dźwięki i filmy w prezentacjach.
4. Animacje i przejścia między slajdami, przyciski akcji.

Uwaga: dział dot. stron internetowych został przeniesiony do zagadnień klasy VIII (w roku szkolnym 2025/26)

KLASA 8 SP

W zakres programowy klasy VIII wchodzi opanowanie:

- podstaw programu Python,
- programu MS Excel w stopniu zaawansowanym,
- wykorzystania kompetencji cyfrowych w świecie wirtualnym.

Poniżej znajdują się przykładowe pytania w tych tematach:

ALGORYTYKA I PROGRAMOWANIE:

1. Czym jest Python? Czym jest: składnia, moduł, interakcja, zmienna?
2. Czym są funkcje i po co je definiujemy?
3. Polecenie: print, pętla while. Ich definicja i zastosowanie.
4. Operatory arytmetyczne w Pythonie.

MS EXCEL

1. Arkusz kalkulacyjny. Co to jest schowek?
2. Na której karcie znajdują się funkcje? Zadanie funkcji ŚREDNIA, JEŻELI, SUMA
3. Czym jest ciąg arytmetyczny, jak wyznaczyć jego sumę?
4. Jak chronić arkusz przed zmianą danych?
5. Wykresy: typy i tworzenie.
6. Co to jest adresowanie bezwzględne, względne i adresowanie mieszane? Jaki znak wykorzystujemy do zablokowania konkretnej komórki?
7. Filtrowanie, sortowanie i porządkowanie danych.
8. Do czego możemy wykorzystać arkusz kalkulacyjny?

Kompetencje cyfrowe:

1. Cym jest: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją, GIS, GPS, pulpit zdalny, AR i VR?
2. Co to jest: ciąg Fibonacciego, złota proporcja, fraktal, drzewo binarne, płatek Kocha, trójkąt Sierpińskiego
3. Smartfon jako narzędzie edukacyjne