Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 2. Grafika komputerowa



Edytor grafiki (np. Paint), narzędzia rysowania, kształty i kolory, zaznaczanie i kopiowanie, łączenie elementów w kompozycję, napis na obrazie, zapisywanie, podawanie źródła. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.

Karta	Temat	Zadania
1	**Grafika komputerowa – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Grafika komputerowa – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 12 pkt
3	**Grafika komputerowa – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Grafika komputerowa – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	2 zad. 7 pkt
5	**Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa A** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt
6	**Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa B** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Grafika komputerowa – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

karta 1/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Przypomnij sobie

- Narzędzia edytora grafiki: **ołówek**, **pędzel**, **wypełnienie kolorem** (wiaderko; w Paincie „Wypełnij kolorem"), **gumka**, **kształty** (prostokąt, elipsa – w Paincie „Owal"), **tekst**, **zaznaczanie**, **pipeta** (pobiera kolor z obrazu; w Paincie „Selektor kolorów").
- Wypełnienie działa tylko w **zamkniętym** obszarze – przerwa w linii powoduje „wylanie" koloru.
- Aby narysować koło lub kwadrat, podczas rysowania przytrzymujemy klawisz **Shift**.
- **Kompozycja** to obraz złożony z kilku elementów, np. tła, postaci i napisu. Elementy zaznaczamy, kopiujemy, przesuwamy, zmieniamy ich rozmiar, obracamy i odbijamy. Dbamy, by kolory do siebie pasowały, a elementy nie zasłaniały się przypadkiem.
- Obrazy zapisujemy np. jako .png (rysunki i napisy) lub .jpg (zdjęcia, mniejszy plik). Gdy używamy cudzego obrazka, sprawdzamy, czy wolno go wykorzystać, i podajemy autora oraz źródło.

Edytor grafiki



Paint, Krita i LibreOffice Draw to edytory grafiki



ikony w różnych programach wyglądają trochę inaczej



zanim zmienisz obraz, zapisz jego kopię



rysunki trzymaj w osobnym folderze

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Po wypełnieniu kolorem zamalował się cały obraz. Dlaczego?

Obszar nie był zamknięty – w obramowaniu była szczelina.

Przykład 2. Jak narysować idealne koło?

Narzędziem elipsa, przytrzymując Shift.

Zadania

1 **Połącz narzędzie z działaniem. Jedna odpowiedź nie pasuje.** ___ / 4 pkt

1. wypełnienie
2. pipeta
3. gumka
4. tekst

a) pobiera kolor z obrazu
b) wstawia napis
c) wypełnia zamknięty obszar kolorem
d) usuwa fragment rysunku
e) powiększa widok rysunku

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 **Aby narysować kwadrat, podczas rysowania prostokąta przytrzymujemy** ___ / 1 pkt

A. Shift **B.** Alt **C.** Enter **D.** Ctrl

3 **Uzupełnij.** ___ / 2 pkt

1. Rysunki z napisami zapisujemy najlepiej jako .png, a zdjęcia często jako _____.
2. Obraz złożony z kilku elementów, np. tła, postaci i napisu, to _____.

Grafika komputerowa – ćwiczenia podstawowe

Sprawdzam, czy rozumiem podstawy

karta 2/6

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 12 pkt

Pamiętaj: opisując rysowanie, podawaj czynności po kolei, jak w przepisie.

1 **Oceń prawdziwość zdań.** ___ / 4 pkt

1. Wypełnienie działa w zamkniętym obszarze.	P	F
2. Pipeta usuwa fragment obrazu.	P	F
3. Zaznaczony fragment można skopiować i wkleić.	P	F
4. Pod obrazkiem z internetu należy podać jego autora i źródło.	P	F

2 **Opisz kolejne kroki narysowania kolorowego domku (kwadratowe ściany i trójkątny dach) w edytorze grafiki.** ___ / 3 pkt

3 **Wyjaśnij, jak skopiować narysowane drzewo, aby na obrazku był cały las.** ___ / 2 pkt

4 **Którym narzędziem zamalujesz zamknięty obszar jednym kliknięciem?** ___ / 1 pkt

A. zaznaczanie **B.** gumka

C. ołówek **D.** wypełnienie kolorem

5 **Podaj dwa sposoby poprawienia błędu w rysunku.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Grafika komputerowa – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Pamiętaj: w odpowiedzi podawaj numer kroku z instrukcji.

1 **Przeczytaj instrukcję i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Bałwan w edytorze grafiki – instrukcja

1. Narysuj trzy koła jedno nad drugim (od największego na dole do najmniejszego na górze).
2. Wypełnij koła kolorem białym, a tło – jasnoniebieskim.
3. Dorysuj czarne oczy i guziki.
4. Narysuj pomarańczowy nos-marchewkę.
5. Dodaj napis „Zima!”.
6. Zapisz obraz jako balwan.png w folderze Grafika, a kopię wyślij na dysk w chmurze.

Instrukcja przygotowana do zadania

1.1 **Jak narysujesz idealne koła w kroku 1?** ___ / 1 pkt

1.2 **Jakich narzędzi użyjesz w krokach 2, 3 i 5?** ___ / 3 pkt

1.3 **Gdzie zapiszesz obraz w kroku 6? Po co kopia w chmurze?** ___ / 1 pkt

2 **Chcesz dodać do kartki z bałwanem zdjęcie choinki znalezione w internecie. Co musisz sprawdzić i co napiszesz pod zdjęciem?** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Grafika komputerowa – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4

Podgląd pokazał 4 z 10 stron. Pełna wersja: 10 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Karta 1: Grafika komputerowa – najważniejsze wiadomości – 3 zadania, 7 pkt
- Karta 2: Grafika komputerowa – ćwiczenia podstawowe – 5 zadań, 12 pkt
- Karta 3: Grafika komputerowa – utrwalenie – 4 zadania, 8 pkt
- Karta 4: Grafika komputerowa – w praktyce – 2 zadania, 7 pkt
- Karta 5: Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa A – 7 zadań, 16 pkt
- Karta 6: Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa B – 7 zadań, 16 pkt Karta 1 przypomina najważniejsze wiadomości i pokazuje przykłady z wyjaśnieniem.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasa-4-dzial-02-grafika-komputerowa-zestaw