Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 5

Dział 4. Grafika i obróbka zdjęć

Narzędzia edytora grafiki, napis na obrazku, obrót, odbicie i kadrowanie, piksele, grafika rastrowa i wektorowa, formaty plików, zgoda na publikację zdjęcia. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Grafika i obróbka zdjęć – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 11 pkt
2	**Grafika i obróbka zdjęć – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 11 pkt
3	**Grafika i obróbka zdjęć – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 10 pkt
4	**Grafika i obróbka zdjęć – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 6 pkt
5	**Sprawdzian: Grafika i obróbka zdjęć – grupa A** 30 minut · 14 pkt	7 zad. 14 pkt
6	**Sprawdzian: Grafika i obróbka zdjęć – grupa B** 30 minut · 14 pkt	7 zad. 14 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 tekście, na źródle lub w 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 5 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Grafika i obróbka zdjęć – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 11 pkt

Przypomnij sobie

- Narzędzia **edytora grafiki** (np. Paint, GIMP, Krita, LibreOffice Draw): ołówek i pędzel – rysowanie, gumka – wymazywanie, kształty, **wypełnienie kolorem** (wiaderko – zamalowuje zamknięty obszar), **próbnik koloru** (pipeta – pobiera kolor z obrazka), **tekst** – napis na obrazku. Ikony w różnych programach wyglądają trochę inaczej, ale działają podobnie.
- Obraz można **przekształcać**: obracać, odbijać jak w lustrze, zmieniać jego rozmiar, poprawiać jasność i **kadrować**, czyli przycinać. Wrażliwy fragment (np. adres) można zasłonić albo wykadrować.
- **Grafika rastrowa** składa się z **pikseli** – maleńkich kwadracików w jednym kolorze (np. zdjęcia); po dużym powiększeniu widać „schodki". **Grafika wektorowa** składa się z figur (linii, kół) – można ją powiększać bez utraty ostrości (np. logo, ikony). Formaty: JPG – zdjęcia, PNG – grafika, także z przezroczystym tłem, GIF – proste animacje, SVG – grafika wektorowa.
- Zdjęcie innej osoby można pokazać w internecie albo w gazetce tylko za jej zgodą (gdy na zdjęciu jest dziecko – także za zgodą rodziców).

Edytor grafiki



Paint, GIMP, Krita, LibreOffice Draw to edytory grafiki



ikony w różnych programach wyglądają trochę inaczej



wymiary obrazu podajemy w pikselach: szerokość × wysokość



zmieniaj kopię zdjęcia – oryginał zostaje bez zmian

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Wiaderko z farbą zalało całe tło, a nie tylko dach domku. Dlaczego?
Kontur dachu nie był zamknięty – kolor „wyciekł" przez szparę. Trzeba domknąć linię i wypełnić dach jeszcze raz.

Przykład 2. Obraz ma 800 × 600 pikseli. Ile to pikseli?
$800 \cdot 600 = 480\,000$ pikseli.

Grafika i obróbka zdjęć – ćwiczenia podstawowe

karta 2/6

Sprawdzam, czy rozumiem podstawy

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 11 pkt

Pamiętaj: porównując obrazki z oryginałem, sprawdź po kolei: co jest na górze, a co na dole, co z lewej, a co z prawej.

1 **Połącz format pliku z tym, do czego najczęściej służy.** ___ / 4 pkt

1. JPG	a) zdjęcia
2. PNG	b) grafika wektorowa
3. GIF	c) prosta animacja
4. SVG	d) grafika z przezroczystym tłem

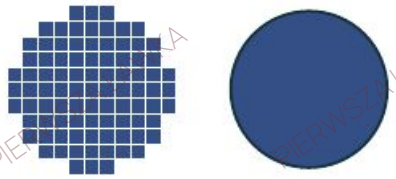
1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 **Który obrazek powstał z oryginału po odbiciu jak w lustrze, w którym lewa strona zamienia się z prawą?** ___ / 1 pkt



A. obrazek A **B.** obrazek B **C.** obrazek C **D.** obrazek D

3 **Przyjrzyj się kołom A i B po dużym powiększeniu. Oceń, czy zdanie jest prawdziwe (P), czy fałszywe (F).** ___ / 3 pkt



1. Koło A to grafika rastrowa – widać piksele.	P	F
2. Koło B mogło być zapisane w formacie SVG.	P	F
3. Koło B po powiększeniu straciło ostrość.	P	F

4 **Obrazek ma 40 × 30 pikseli. Ile ma wszystkich pikseli?** ___ / 1 pkt

5 **Podaj dwie zasady publikowania zdjęć, na których są inne osoby.** ___ / 2 pkt

Sprawdzian: Grafika i obróbka zdjęć – grupa B

karta 6/6

30 minut · 14 pkt

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 14 pkt

1 **Wpisz każdy przykład do właściwej kolumny.** ___ / 2 pkt

zrzut ekranu z gry logo klubu sportowego zapisane jako plik SVG

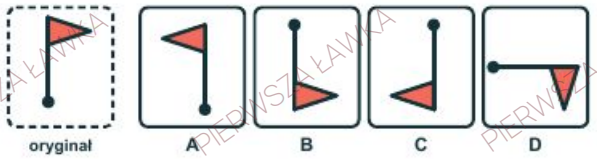
grafika rastrowa	grafika wektorowa

2 **Obrazek ma 200 × 30 pikseli. Ile ma wszystkich pikseli?** ___ / 1 pkt

3 **Oceń, czy zdanie jest prawdziwe (P), czy fałszywe (F).** ___ / 2 pkt

1. Zdjęcie kolegi można opublikować bez pytania o zgodę.	P	F
2. Grafika wektorowa nie traci ostrości przy powiększaniu.	P	F

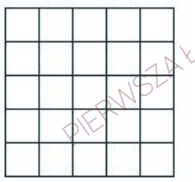
4 **Który obrazek powstał z oryginału po obróceniu go o 180° (do góry nogami)?** ___ / 1 pkt



A. obrazek A **B.** obrazek B **C.** obrazek C **D.** obrazek D

5 **Podaj nazwy dwóch narzędzi edytora grafiki służących do rysowania i napisz, do czego służy każde z nich.** ___ / 2 pkt

6 **Zamaluj w siatce piksele według zapisu (1 – czarny piksel): 01110, 10001, 10001, 10001, 01110. Jaka litera powstała?** ___ / 2 pkt



7 **Zdjęcie klasy jest za ciemne i przekrzywione, a w rogu widać tabliczkę z adresem domu. Zaproponuj trzy czynności przed publikacją i uzasadnij ostatnią.** ___ / 4 pkt

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Grafika i obróbka zdjęć – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 5

Podgląd pokazał 4 z 11 stron. Pełna wersja: 11 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Karta 1: Grafika i obróbka zdjęć – najważniejsze wiadomości – 3 zadania, 11 pkt
- Karta 2: Grafika i obróbka zdjęć – ćwiczenia podstawowe – 5 zadań, 11 pkt
- Karta 3: Grafika i obróbka zdjęć – utrwalenie – 4 zadania, 10 pkt
- Karta 4: Grafika i obróbka zdjęć – w praktyce – 2 zadania, 6 pkt
- Karta 5: Sprawdzian: Grafika i obróbka zdjęć – grupa A – 7 zadań, 14 pkt
- Karta 6: Sprawdzian: Grafika i obróbka zdjęć – grupa B – 7 zadań, 14 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-5-dzial-04-grafika-i-obrobka-zdjec-zestaw