

**REGULAMIN KONKURSU**  
**„UCZ SIĘ Z KOMPUTEREM”**  
**NA NAJLEPSZĄ PREZENTACJĘ EDUKACYJNĄ**

Konkurs składa się z trzech etapów:

**I ETAP** – samodzielne przygotowanie prezentacji multimedialnej w programie **PowerPoint**

Wymagania:

- prezentacja powinna mieć charakter edukacyjny
- tematyka prezentacji jest dowolna
- prezentacja powinna składać się z min. 15 slajdów

**II ETAP** – test z ogólnej wiedzy informatycznej

**III ETAP** – przedstawienie i omówienie przygotowanej prezentacji

W ocenie prezentacji będą brane pod uwagę następujące elementy:

- ◆ odpowiednio dobrana tematyka
- ◆ umiejętne zaprezentowanie pracy z uzasadnieniem możliwości wykorzystania jej na lekcji
- ◆ układ prezentacji i kolejność slajdów (logiczny i estetyczny)
- ◆ poprawność ortograficzna i stylistyczna
- ◆ atrakcyjna i odpowiednio dobrana grafika
- ◆ czytelny tekst
- ◆ właściwie skonstruowane i działające hiperłącza
- ◆ dodatkowe efekty (dźwięk, animacje)
- ◆ podane źródła

## ZASADY PUNKTACJI PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ

1. Odpowiednio dobrana tematyka 0 – 5 p.
  - ◆ przydatność w procesie nauczania i uczenia się
  - ◆ interesujący sposób podania tematu
  - ◆ poprawność merytoryczna
  - ◆ poprawność ortograficzna i stylistyczna
  
2. Układ prezentacji i kolejność slajdów 0 – 5 p.
  - ◆ układ logiczny, estetyczny i przejrzysty
  - ◆ właściwie działające hiperłącza i przejścia między slajdami
  - ◆ odpowiednio dobrane efekty nie zaburzające odbioru treści (dźwięk i animacja)
  
3. Czytelność tekstu i odpowiednio dobrana grafika 0 – 5 p.
  - ◆ czytelność czcionki
  - ◆ umiarkowana ilość tekstu
  - ◆ grafika nie zaburzająca odbioru treści
  - ◆ właściwie rozmieszczone obiekty w slajdach
  
4. Umiejętne zaprezentowanie pracy 0 – 5 p.
  - ◆ uzasadnienie możliwości wykorzystania pracy na lekcji
  - ◆ podanie autora i wykorzystanych źródeł informacji

## Konkurs informatyczny - TEST DLA KLAS I

<p>1. <b>W PAMIĘCI OPERACYJNEJ KOMPUTER:</b></p> <p>A) ZAPISUJE NA STAŁE PROGRAM NADZORUJĄCY JEGO PRACĘ</p> <p>B) ZAPISUJE NA STAŁE WYNIKI DZIAŁANIA PROGRAMU</p> <p>C) PRZECHOWUJE WSZYSTKIE PROGRAMY, Z KTÓRYMI PRACOWAŁ</p> <p>D) UMIESZCZA PROGRAMY I DANE, Z KTÓRYMI W DANEJ CHWILI PRACUJE</p>	<p>2. <b>PAMIĘĆ ROM TO:</b></p> <p>A) PAMIĘĆ STAREGO TYPU; W NOWOCZESNYCH KOMPUTERACH ZOSTAŁA ZASTĄPIONA PRZEZ PAMIĘĆ RAM</p> <p>B) PAMIĘĆ WEWNĘTRZNA, ZAWIERAJĄCA PROGRAMY STARTOWE UMOŻLIWIĄCE URUCHOMIENIE KOMPUTERA</p> <p>C) ZASILACZ AWARYJNY</p> <p>D) BARDZO POJEMNA PAMIĘĆ ZEWNĘTRZNA, WYKORZYSTYWANA DO ARCHIWIZACJI DANYCH</p>
<p>3. <b>NAJMNIEJSZĄ JEDNOSTKĄ INFORMACJI, ODPOWIADAJĄCĄ POJEMNOŚCI JEDNEJ KOMÓRKI PAMIĘCI JEST:</b></p> <p>A) 1 BAJT</p> <p>B) 1 BIT</p> <p>C) 1 ZNAK</p> <p>D) SŁOWO MASZYNOWE</p>	<p>4. <b>PO WYŁĄCZENIU ZASILANIA KOMPUTERA WYMAZYWANA JEST ZAWARTOŚĆ:</b></p> <p>A) OSTATNIO PRZEGLĄDANEJ PŁYTY CD-ROM</p> <p>B) PAMIĘCI OPERACYJNEJ KOMPUTERA</p> <p>C) DYSKIETKI UMIESZCZONEJ W STACJI DYSKÓW</p> <p>D) PAMIĘCI ZEWNĘTRZNEJ KOMPUTERA</p>
<p>5. <b>SKANER TO URZĄDZENIE ZEWNĘTRZNE:</b></p> <p>A) WEJŚCIOWE, NADZORUJĄCE WYŚWIETLANIE GRAFIKI NA EKRANIE MONITORA</p> <p>B) WYJŚCIOWE, DRUKUJĄCE OBRAZY UTWORZONE ZA POMOCĄ KOMPUTERA</p> <p>C) WEJŚCIOWE, ODCZYTUJĄCE OBRAZY, ZDJĘCIA I PRZESYŁAJĄCE JE DO PAMIĘCI KOMPUTERA</p> <p>D) WYJŚCIOWE, PRZEKSZTAŁCAJĄCE OBRAZY CZARNO-BIAŁE NA KOLOROWE</p>	<p>6. <b>JEDNYM Z WAŻNIEJSZYCH POJĘĆ W EDYTORZE TEKSTU JEST AKAPIT. CO TO JEST?</b></p> <p>A) ODSTĘP POMIĘDZY KOLUMNAMI</p> <p>B) ODSTĘP POMIĘDZY LEWYM MARGINESEM, A TEKSTEM W DOWOLNYM WERSZU.</p> <p>C) FRAGMENT TEKSTU ZAKOŃCZONY WCIŚNIĘCIEM KLAWISZA ENTER ZAWIERAJĄCY JEDEN LUB WIĘCEJ WERSZY.</p> <p>D) ODSTĘP POMIĘDZY WERSZAMI.</p>
<p>7. <b>TRYB GRAFICZNY PRACY KOMPUTERA OZNACZA TRYB:</b></p> <p>A) KTÓRY UMOŻLIWIA TWORZENIE NA EKRANIE WYŁĄCZNIE GRAFIKI BEZ TEKSTÓW</p> <p>B) KTÓRY NIEZALEŻNIE OD RODZAJU KARTY GRAFICZNEJ POZWALA WYŚWIETLIĆ NA EKRANIE 80X20 PUNKTÓW</p> <p>C) W KTÓRYM NA EKRANIE MONITORA MOGĄ POJAWIĆ SIĘ OBRAZY W KOLORZE JEDYNIEM Z KARTĄ VGA</p> <p>D) W JAKIM NA EKRANIE MOŻNA WYŚWIETLIĆ PUNKTY (PIKSELE), KTÓRYCH LICZBA W PIONIE I POZYMIE ZALEŻY OD RODZAJU KARTY GRAFICZNEJ</p>	<p>8. <b>KOMPUTER MULTIMEDIALNY:</b></p> <p>A) SŁUŻY DO PISANIA KSIAŻEK, CZASOPISM I INNYCH PUBLIKACJI,</p> <p>B) POZWALA TWORZYĆ JEDYNIEM GRAFIKĘ KOMPUTEROWĄ,</p> <p>C) UMOŻLIWIA TWORZENIE TYLKO MUZYKI KOMPUTEROWEJ,</p> <p>D) PREZENTUJE INFORMACJE W POSTACI TEKSTU, OBRAZU, DŹWIĘKU, ANIMACJI, FILMU</p>
<p>9. <b>KTÓRY Z NAPISÓW NIE MOŻE BYĆ NAZWĄ PLIKU:</b></p> <p>A) ZAPROSZENIE NA BAL.DOC</p> <p>B) &lt;NAZWA&gt;.PAS</p> <p>C) \$ADRESY\$.TXT</p> <p>D) DOKUMENT.BMP</p>	<p>10. <b>KAŻDY PROGRAM PRZED URUCHOMIENIEM UMIESZCZANY JEST:</b></p> <p>A) W PAMIĘCI ROM</p> <p>B) W PAMIĘCI RAM</p> <p>C) W PAMIĘCI ZEWNĘTRZNEJ</p> <p>D) NA DYSKU TWARDYM</p>
<p>11. <b>IKONA AKTYWNEJ, ZMINIMALIZOWANEJ APLIKACJI ZNAJDUJE SIĘ:</b></p> <p>A) W MENU OTWARTYM PRZYCISKIEM START</p> <p>B) W FOLDERZE MÓJ KOMPUTER</p> <p>C) NA PASKU ZADAŃ</p> <p>D) W DOWOLNYM FOLDERZE WSKAZANYM PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW</p>	<p>12. <b>W FOLDERZE SYSTEMOWYM MÓJ KOMPUTER:</b></p> <p>A) NIE MOŻNA ZAKŁADAĆ NOWYCH FOLDERÓW</p> <p>B) MOŻNA ZAŁOŻYĆ TYLKO JEDEN NOWY FOLDER</p> <p>C) MOŻNA ZAŁOŻYĆ DOWOLNĄ LICZBĘ NOWYCH FOLDERÓW</p> <p>D) POWSTAJE NOWY FOLDER WRAZ Z ZAINSTALOWANIEM NOWEJ APLIKACJI</p>

<p><b>13. EDYTOR GRAFIKI PAINT ZAPISUJE SWOJE RYSUNKI W TYPACH PLIKÓW:</b></p> <p>A) CDR I PCX  B) BMP I JPG  C) BMP I PCX  D) TIF I WAV</p>	<p><b>14. 1 BAJT TO:</b></p> <p>A) PUNKT ŚWIETLNY NA EKRANIE MONITORA  B) NAJMNIJSZA JEDNOSTKA INFORMACJI  C) 1024 BITY  D) 8 BITÓW</p>
<p><b>15. KTÓRY Z WYMIENIONYCH PONIŻEJ PLIKÓW JEST PLIKIEM GRAFICZNYM:</b></p> <p>A) RIVER.EXE  B) RIVER.JPG  C) RIVER.WAV  D) RIVER.MP3</p>	<p><b>16. DOMYŚLNYM SYSTEMEM PLIKÓW W WIN98 JEST:</b></p> <p>A) NTFS  B) FAT32  C) FAT16  D) OS/2</p>
<p><b>17. JAKICH KLAWISZY UŻYJESZ, ABY SKOPIOWAĆ ZAWARTOŚĆ EKRANU MONITORA DO SCHOWKA:</b></p> <p>A) PRINT SCREEN  B) SHIFT + PRINTSCREEN  C) CTRL + ALT + DELETE  D) CTRL + SHIFT + DELETE</p>	<p><b>18. JUSTOWANIEM TEKSTU NAZYWAMY:</b></p> <p>A) WYRÓWNIANIE DWUSTRONNE TEKSTU  B) USTAWIENIE TEKSTU NA ŚRODKU  C) WYRÓWNIANIE TEKSTU DO LEWEJ  D) USUWANIE TEKSTU</p>
<p><b>19. JEŻELI PROGRAM TYPU „SHAREWARE” SPODOBA SIĘ NAM, TO MOŻEMY ZATRZYMAĆ GO POD WARUNKIEM:</b></p> <p>A) UMIESZCZENIA REKLAMY TEGO PROGRAMU W SWOICH DOKUMENTACH  B) BEZ SPEŁNIENIA JAKICHKOLWIEK WARUNKÓW  C) ZAPŁACENIE AUTOROWI PEWNEJ, Z REGUŁY NIEWIELKIEJ KWOTY (NAJCZĘŚCIEJ)  D) ZOBOWIĄZANIA SIĘ DO PRZEKAZANIA PROGRAMU ZNAJOMYM</p>	<p><b>20. FORMATOWANIE DYSKU TO OPERACJA, KTÓREJ GŁÓWNYM CELEM JEST:</b></p> <p>A) SKANOWANIE DANYCH  B) PRZYGOTOWANIE DYSKU DO PRACY W SYSTEMIE OPERACYJNYM  C) USUNIĘCIE WIRUSÓW  D) SPRAWDZENIE DZIAŁANIA DYSKU</p>
<p><b>21. PAMIĘĆ OPERACYJNA OKREŚLANA JEST SKRÓTEM:</b></p> <p>A) BIOS  B) DOS  C) ROM  D) RAM</p>	<p><b>22. ROZSZERZENIE PLIKÓW UTWORZONYCH W PROGRAMIE POWER POINT TO:</b></p> <p>A) DOC  B) PPT  C) PPP  D) EXE</p>
<p><b>23. PROGRAMEM DO TWORZENIA PREZENTACJI MULTIMEDIALNYCH JEST:</b></p> <p>A) PAINT  B) OUTLOOK EXPRESS  C) MICROSOFT PUBLISHER  D) MICROSOFT POWER POINT</p>	<p><b>24. TABULACJA TO:</b></p> <p>A) PUNKT, DO KTÓREGO PRZESKAKUJEMY PO WCIŚNIĘCIU KLAWISZA TAB  B) KLAWISZ UMOŻLIWIĄJĄCY ZMIANĘ PISANYCH LITER Z MAŁYCH NA DUŻE  C) JEDEN ODSTĘP POMIĘDZY ZNAKAMI  D) PUSTY WIERSZ</p>
<p><b>25. DO KOMÓRKI C5 ARKUSZA KALKULACYJNEGO WPISANO FORMUŁĘ. CO TO OZNACZA?:</b></p> <p>A) W C5 JEST WZÓR OBLICZANIA ZAWARTOŚCI INNEJ KOMÓRKI  B) DO C5 NALEŻY WPISAĆ LICZBĘ OBLICZONĄ NA PODSTAWIE DANEJ FORMUŁY  C) W C5 JEST WARTOŚĆ WYLICZONA WG PODANEJ FORMUŁY  D) MAKSYMALNIE 255 ZNAKI</p>	

26. W KILKU ZDANIACH PRZEKONAJ SWOJEGO NAUCZYCIELA JAK PREZENTACJA MULTIMEDIALNA MOŻE WSPOMAGAĆ NAUCZANIE. W UZASADNIENIU PODAJ KILKA POMYSŁÓW NA WŁĄCZENIE PREZENTACJI DO PROCESU NAUCZANIA.

.....

.....

.....

.....

.....

## Konkurs informatyczny - TEST DLA KLAS II

<p>27. <b>W PAMIĘCI OPERACYJNEJ KOMPUTER:</b></p> <p>A) ZAPISUJE NA STAŁE PROGRAM NADZORUJĄCY JEGO PRACĘ</p> <p>B) PRZECHOWUJE WSZYSTKIE PROGRAMY, Z KTÓRYMI PRACOWAŁ</p> <p>C) ZAPISUJE NA STAŁE WYNIKI DZIAŁANIA PROGRAMU</p> <p>D) UMIESZCZA PROGRAMY I DANE, Z KTÓRYMI W DANEJ CHWILI PRACUJE</p>	<p>28. <b>NAJMNIEJSZYM ELEMENTEM OBRAZU JEST:</b></p> <p>A) CMYK</p> <p>B) PIN</p> <p>C) BAJT</p> <p>D) PIKSEL</p>
<p>29. <b>NAJMNIEJSZĄ JEDNOSTKĄ INFORMACJI, ODPOWIADAJĄCĄ POJEMNOŚCI JEDNEJ KOMÓRKI PAMIĘCI JEST:</b></p> <p>A) 1 BAJT</p> <p>B) 1 BIT</p> <p>C) 1 ZNAK</p> <p>D) SŁOWO MASZYNOWE</p>	<p>30. <b>PROGRAMY PRZEZNACZONE DO LEGALNEGO KOPIOWANIA I BEZPŁATNEGO UŻYTKOWANIA PRZEZ ŚCIŚLE OKREŚLONY PRZEZ PRODUCENTA CZAS NOSZĄ NAZWĘ::</b></p> <p>A) SHAREWARE</p> <p>B) PUBLIC - DOMAIN</p> <p>C) FREEWARE</p> <p>D) HARDWARE</p>
<p>31. <b>PO WYŁĄCZENIU ZASILANIA KOMPUTERA WYMAZYWANA JEST ZAWARTOŚĆ:</b></p> <p>A) OSTATNIO PRZEGLĄDANEJ PŁYTY CD-ROM</p> <p>B) PAMIĘCI OPERACYJNEJ KOMPUTERA</p> <p>C) DYSKIETKI UMIESZCZONEJ W STACJI DYSKÓW</p> <p>D) PAMIĘCI ZEWNĘTRZNEJ KOMPUTERA</p>	<p>32. <b>JEDNYM Z WAŻNIEJSZYCH POJĘĆ W EDYTORZE TEKSTU JEST AKAPIT. CO TO JEST?</b></p> <p>A) ODSTĘP MIĘDZY KOLUMNAMI</p> <p>B) ODSTĘP POMIĘDZY LEWYM MARGINESEM, A TEKSTEM W DOWOLNYM WIERSZU.</p> <p>C) FRAGMENT TEKSTU ZAKOŃCZONY WCIŚNIĘCIEM KLAWISZA ENTER ZAWIERAJĄCY JEDEN LUB WIĘCEJ WIERSZY.</p> <p>D) ODSTĘP POMIĘDZY WIERSZAMI.</p>
<p>33. <b>HIPERTEKST TO:</b></p> <p>A) TEKST ZAWIERAJĄCY WYRÓŻNIONE ELEMENTY ZAZNACZONE INNYM KOLOREM</p> <p>B) STRUKTURA ZAWIERAJĄCA TEKST Z ODSYŁACZAMI</p> <p>C) TEKST BOGATO ILUSTROWANY GRAFIKĄ</p> <p>D) TEKST O DUŻEJ OBJĘTOŚCI</p>	<p>34. <b>WŁAŚCIELEM INTERNETU JEST:</b></p> <p>A) DEPARTAMENT OBRONY USA,</p> <p>B) ONZ,</p> <p>C) BILL GATES</p> <p>D) NIE MA JEDNEGO WŁAŚCICIELA</p>
<p>35. <b>KTÓRY Z NAPISÓW NIE MOŻE BYĆ NAZWĄ PLIKU:</b></p> <p>A) ZAPROSZENIE.NA.BAL.BMP</p> <p>B) *NAZWA*.PAS</p> <p>C) \$ADRESY\$.TXT</p> <p>D) DOKUMENT.JPG</p>	<p>36. <b>KAŻDY PROGRAM PRZED URUCHOMIENIEM UMIESZCZANY JEST:</b></p> <p>A) W PAMIĘCI ROM</p> <p>B) W PAMIĘCI RAM</p> <p>C) W PAMIĘCI ZEWNĘTRZNEJ</p> <p>D) NA DYSKU TWARDYM</p>
<p>37. <b>LAN TO:</b></p> <p>A) SIEĆ ROZLEGŁA</p> <p>B) RODZAJ PROTOKOŁU SIECIOWEGO</p> <p>C) SIEĆ LOKALNA</p> <p>D) ŻADNA ODPOWIEDŹ NIE JEST WŁAŚCIWA</p>	<p>38. <b>W FOLDERZE SYSTEMOWYM MÓJ KOMPUTER:</b></p> <p>A) NIE MOŻNA ZAKŁADAĆ NOWYCH FOLDERÓW</p> <p>B) MOŻNA ZAŁOŻYĆ TYLKO JEDEN NOWY FOLDER</p> <p>C) MOŻNA ZAŁOŻYĆ DOWOLNĄ LICZBĘ NOWYCH FOLDERÓW</p> <p>D) POWSTAJE NOWY FOLDER WRAZ Z ZAINSTALOWANIEM NOWEJ APLIKACJI</p>
<p>39. <b>NAJPOPULARNIEJSZYM PROGRAMEM OBSŁUGI POCZTY ELEKTRONICZNEJ JEST:</b></p> <p>A) EXTERNET</p> <p>B) INTERNET</p> <p>C) INTRANET</p> <p>D) ŻADEN Z POWYŻSZYCH</p>	<p>40. <b>BŁĘDNIE ZAPISANY ADRES E-MAIL TO:</b></p> <p>A) RUDNIK_MIASTO@POCZTA.ONET.PL</p> <p>B) KRAKÓW@WP.PL</p> <p>C) ANNA NOWAK@INTERIA.PL</p> <p>D) SZKOŁA12@KKI.NET.PL</p>
<p>41. <b>KTÓRY Z WYMIENIONYCH PONIŻEJ PLIKÓW JEST PLIKIEM GRAFICZNYM:</b></p> <p>A) RIVER.EXE</p> <p>B) RIVER.JPG</p> <p>C) RIVER.WAV</p> <p>D) RIVER.MP3</p>	<p>42. <b>DOMYŚLNYM SYSTEMEM PLIKÓW W WIN98 JEST:</b></p> <p>A) NTFS</p> <p>B) FAT32</p> <p>C) FAT16</p> <p>D) OS/2</p>

