

1. System Zarządzania Domowym Budżetem (Arkusz Kalkulacyjny + Dane)

To zadanie wymagające precyzji i biegłości w operacjach na danych. Uczeń musi stworzyć zaawansowany skoroszyt do śledzenia wydatków i oszczędności rodziny.

- **Wymagające elementy:** Stworzenie wieloarkuszowego skoroszytu z kolorowymi kartami i jasnym nazewnictwem. Zastosowanie **formatowania warunkowego** do automatycznego wyróżniania wydatków przekraczających budżet.
- **Analiza i obliczenia:** Wykorzystanie funkcji SUMA i ŚREDNIA oraz samodzielnie stworzonych formuł do obliczania salda. Dane muszą być zaprezentowane na odpowiednio dobranych wykresach (np. kołowy dla kategorii wydatków, liniowy dla oszczędności w czasie) z pełnym formatowaniem.
- **Praca dodatkowa:** Zastosowanie **sortowania niestandardowego** według wielu kryteriów oraz ochrona danych poprzez znajomość zasad tworzenia silnych haseł do pliku.
- **Prezentacja opisująca poszczególne elementy projektu nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**

2. Gra Zręcznościowa z Systemem Poziomów i Sklepem (Scratch)

Projekt gry, która wykracza poza "prosty skrypt" i staje się kompletnym produktem cyfrowym.

- **Wymagające elementy:** Budowa silnika gry opartego na **komunikatach** (wysyłanie i odbieranie informacji o śmierci, nowym poziomie, zebranych przedmiocie). Wykorzystanie **zmiennych** do obsługi punktów, życia, a nawet waluty w grze.
- **Algorytmika:** Zastosowanie złożonych struktur: pętli powtórz oraz rozbudowanych instrukcji warunkowych jeżeli... to... w przeciwnym razie. Uczeń musi użyć bloków Wyrażenia do tworzenia zaawansowanych mechanik (np. grawitacja, wykrywanie kolizji).
- **Własne grafiki i tła**
- **Prezentacja gry opisująca poszczególne elementy nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**

3. Kampania Społeczna "Bezpieczni w Sieci" (GIMP + Canva + AI)

Projekt łączący nowoczesną grafikę rastrową z profesjonalnym składem dokumentów.

- **Grafika zaawansowana:** Stworzenie w programie GIMP autorskiego fotomontażu na temat zagrożeń w sieci (np. phishingu) przy użyciu wielu **warstw**, zmiany ich krycia oraz narzędzia **Rozmycie Gaussa**.
- **Wykorzystanie AI:** Samodzielne sformułowanie promptów do wygenerowania grafik pomocniczych, które uczeń następnie podda retuszowi.
- **Skład dokumentu:** Przygotowanie wielostronicowego poradnika w programie Canva, zawierającego linki do nawigacji, opisy zasad bezpiecznej komunikacji i źródła obrazów oparte o AI Canvy i GIMPa
- **Prezentacja opisująca poszczególne etapy projektu nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**

4. Projekt edukacyjny, który sprawdza wiedzę o szansach i zagrożeniach AI.

- **Wymagające elementy:** Zaprogramowanie bazy pytań w Scratchu, gdzie system losuje zadania i sprawdza poprawność odpowiedzi za pomocą zmiennych i operatorów logicznych.
- **Weryfikacja informacji:** Uczeń musi samodzielnie wyszukać wiarygodne informacje o AI, ocenić ich prawdziwość i przygotować na ich podstawie treść quizu.
- **Forma graficzna:** Przygotowanie tła i postaci do quizu w GIMPie (z wykorzystaniem warstw i retuszu), aby nadać projektowi profesjonalny, "technologiczny" wygląd.
- **Prezentacja projektu opisująca poszczególne etapy nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**