

# ПРОМІЖНА ПІДСУМКОВА РОБОТА

## 7 клас, I СЕМЕСТР

### Загальна інструкція щодо виконання роботи

Діагностична робота складається з одного субтесту — А.

Субтест А складається з блоків I — VI і містить **12 завдань** різних типів.

Деякі завдання необхідно виконувати, використовуючи комп'ютер і створюючи визначений продукт. Інші завдання передбачають надання відповіді шляхом вибору однієї або кількох відповідей чи встановлення відповідності.

На виконання всіх завдань відведено 45 хв, з яких 30 хвилин — на виконання практичних завдань (блок IV - VI ), решта часу — на інші блоки.

1. Відповіді на завдання позначаєте / записуйте / зберігаєте у відведених місцях зрозуміло й чітко.
2. Намагайтеся виконати максимальну кількість завдань, раціонально розподіляючи відведений час. Додаткового часу ви не матимете.
3. Після завершення виконання завдань поверніть роботу вчителю / вчительці.

### Увага!

**Під час виконання завдань працюйте самостійно і не заважайте іншим.  
Пам'ятайте: у випадку виявлення ознак підглядання, списування чи плагіату  
вашу роботу не буде зараховано!**

## Субтест А

**Прочитайте опис ситуації, наведений нижче, і виконайте завдання. Перед початком завдань уважно читайте інструкції до виконання.**

### Ситуація

Учнівська рада школи вирішила створити власний **мерч** (футболки, екосумки, стикери). Головна ідея — **поєднати сучасний стиль і культурну спадщину**. Ваше завдання — створити **векторний дизайн**, у якому буде використано орнамент, символ або мотив із народної культури вашого краю, але подано його креативно, у молодіжному стилі. Найкращі роботи можуть стати основою для реального друку шкільного мерчу.

### Блок І

**Блок І складається із чотирьох завдань. У кожному завданні виберіть і обведіть ОДНУ правильну, на вашу думку, відповідь серед запропонованих варіантів.**

**1. Що є головною особливістю векторної графіки?**

- А** Зображення складається з пікселів, що мають власний колір.
- Б** Якість зображення не змінюється при масштабуванні.
- В** Кожен піксель можна змінювати окремо.
- Г** Використовується для фотографій.

**2. Який з наведених об'єктів НЕ є векторним?**

- А** Лінія
- Б** Коло
- В** Текст
- Г** Фотографія

**3. Який формат найчастіше використовують для збереження векторних зображень?**

- А** PNG
- Б** JPG
- В** SVG
- Г** BMP

4. Ознайомтесь з алгоритмом для створення багатошарового зображення, де на фоні буде орнамент, а зверху — текст:

- 1 Вибір інструмента «Текст».
- 2 Створення нового шару.
- 3 Малювання фону (орнамент).
- 4 Розміщення тексту на зображенні.

У якому варіанті вказано правильний порядок дій?

- А  $3 \rightarrow 2 \rightarrow 1 \rightarrow 4$
- Б  $2 \rightarrow 3 \rightarrow 1 \rightarrow 4$
- В  $2 \rightarrow 1 \rightarrow 4 \rightarrow 3$
- Г  $1 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

## Блок II

**Блок II складається із одного завдання. Виберіть усі правильні, на ваш погляд, варіанти відповідей**

5. Оберіть усі правильні твердження, що стосуються векторної графіки

- А Векторні зображення не втрачають якості при масштабуванні.
- Б Векторні зображення складаються з пікселів.
- В Векторна графіка зазвичай займає менше пам'яті, ніж растрова для простих зображень.
- Г Векторні зображення легко редагувати: змінювати колір, форму, розміри об'єктів.
- Д Векторні зображення не можна конвертувати у растрові.
- Е Векторні формати – це SVG, AI, CDR.
- Ж Векторну графіку доцільно використовувати лише для складних фотографій.

## Блок III



**Блок III складається із двох завдань на відповідність. До кожного рядка, позначеного ЦИФРОЮ, доберіть відповідник, позначений БУКВОЮ, і поставте позначки на перетині відповідних колонок і рядків.**

**6. Установіть відповідність між інструментами редактора та їх призначенням.**

Інструмент редактора	Призначення
<b>1</b> Інструмент «Заливка»	<b>А</b> Додавання слів або речень
<b>2</b> Інструмент «Текст»	<b>Б</b> Зміна розміру та форми об'єкта
<b>3</b> Інструмент «Масштаб»	<b>В</b> Заповнення об'єкта кольором
<b>4</b> Інструмент «Вузли»	<b>Г</b> Збільшення або зменшення вигляду зображення

	<b>А</b>	<b>Б</b>	<b>В</b>	<b>Г</b>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>4</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**7. До кожної ліцензії, позначеної цифрами, доберіть зображення, позначене літерами.**

Опис ліцензії	Зображення
<p><b>1</b> Означає, що такі зображення можна використовувати безкоштовно. Але іноді слід перевіряти додаткові умови — наприклад, чи потрібна згадка про автора.</p> <p><b>2</b> Означає, що твір більше не захищений авторським правом (або автор сам відмовився від прав). Можна вільно копіювати, змінювати, поширювати та використовувати.</p> <p><b>3</b> Дозволяє використовувати твір (копіювати, змінювати, друкувати), але обов'язково треба вказати автора або джерело.</p>	<div style="text-align: center;">   <b>А</b>    Copyright         </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">   <b>Б</b>    Public Domain         </div>

**4** Означає, що всі права на твір захищені. Використовувати без дозволу автора **не можна** (крім випадків добросовісного використання — наприклад, для навчальних цілей з посиланням).



**В** Registered Trademark



**Г** Free to use



**Д** Creative Commons

	А	Б	В	Г	Д
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Блок IV

**Блок IV складається з двох завдань. Зберігайте результат своєї роботи у відведеному місці за вказівкою вчителя. Не витрачайте на виконання цього завдання більш ніж 10 хвилин.**

**Виконайте завдання, враховуючи поради для виконання.**

**8.** Знайдіть приклади традиційних орнаментів, символів чи гербів, що пов'язані з вашим регіоном.

**Поради для виконання:**

- ☐ Використайте для пошуку інтернет-ресурси (сайти музеїв, краєзнавчих спільнот, електронні колекції) або друковані джерела (книги, буклети, довідники, що є в кабінеті або шкільній бібліотеці).
- ☐ Збережіть посилання або фото джерела, з якого ти взяв приклад.

**9.** Оберіть та збережіть до 5 зображень, що відповідають ситуації та можуть бути використані для створення мерчу

**Поради для виконання:**

- ☐ Знайдіть ідеї: пошукайте в інтернеті чи книгах орнаменти, символи, герби свого регіону.
- ☐ Оберіть краще: виберіть 3–5 найцікавіших і чітких зображень, які можна використати креативно.
- ☐ Збережіть файли: скачайте або зробіть скриншоти та збережіть у папку «Мерч» у форматі JPG/PNG/SVG. (Якщо знайдете лише растрові — не проблема, згодом їх можна буде векторизувати для якісного друку)
- ☐ Поміркуйте: яке зображення найкраще підійде для футболки, сумки чи стикера.

## Блок V

**Блок V складається з двох завдання. Зберігайте результат своєї роботи у відведеному місці за вказівкою вчителя. Не витрачайте на виконання цього завдання більш ніж 15 хвилин.**

**10.** Створіть власний дизайн для футболки / сумки / стикера, який поєднає елементи спадщини та сучасної графіки.

**11.** Підготуйте кілька варіантів збереження файлу у форматах, придатних для друку (SVG, PDF, PNG), і поясніть, який із них найкраще підходить для виробництва мерчу.

### Місце для пояснення

---

---

---

---

---

---

---

## Блок VI

**Блок VI складається з одного завдання. Зберігайте результат своєї роботи у відведеному місці за вказівкою вчителя. Не витрачайте на виконання цього завдання більш ніж 5 хвилин.**

**12.** Підготуйте для своєї роботи “Дизайн-паспорт”, у якому обґрунтуйте, чому даний дизайн вдалий: чи він зручний для друку, чи відповідає цінностям школи, чи має сучасний вигляд. Для “Дизайн-паспорту” скористайтеся заготовленим шаблоном, який відкрийте з місця за вказівкою вчителя.

### 1. Джерело зображення:

*(посилання, книга або власний малюнок)*

---

---

### 2. Авторське право:

- ☐ Це зображення має вільну ліцензію (CC0, CC BY тощо)
- ☐ Я зазначив / -ла автора / джерело
- ☐ Я створив / -ла його самостійно

**3. Чому цей дизайн вдалий (2–3 речення про зручність для друку, сучасність, відповідність шкільним цінностям):**

---

---

---

---

**4. Моя оцінка етичності:**

☐ 100% чесно використав / -ла (можна друкувати)

**Увага!**

**Ви завершили виконання роботи. Якщо у вас залишився час — перевірте відповіді, у яких сумніваєтеся, а також переконайтеся, що ви зафіксували всі відповіді.**

**Завершіть роботу за вказівкою вчителя / вчительки.**