

Nazwa kwalifikacji: **Diagnostowanie i naprawa powłok lakierniczych**

Oznaczenie kwalifikacji: **MOT.03**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

MOT.03-01-22.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2022

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
 - swój numer PESEL*,
 - oznaczenie kwalifikacji,
 - numer zadania,
 - numer stanowiska.
3. KARTĘ OCENY przełącz zespołowi nadzorującemu.
4. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 2 strony i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
5. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
6. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
7. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
8. Jeżeli w zadaniu egzaminacyjnym występuje polecenie „zgłoś gotowość do oceny przez podniesienie ręki”, to zastosuj się do polecenia i poczekaj na decyzję przewodniczącego zespołu nadzorującego.
9. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw rezultaty oraz arkusz egzaminacyjny na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
10. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

Powodzenia!

* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

Zadanie egzaminacyjne

Wykonaj renowację lakierniczą zewnętrznej powierzchni obręczy stalowej koła zużytej w wyniku jej eksploatacji. Renowacja ma polegać na nałożeniu podkładu wypełniającego i lakieru nawierzchniowego (akrylowego).

W tym celu:

- dokonaj weryfikacji stanu powierzchni obręczy stalowej koła oraz przygotuj miejsce naprawy do lakierowania poprzez umycie i wyczyszczenie, a pozostałą część zabezpiecz przed zabrudzeniem i zapyleniem,
- wyrównaj naprawianą powierzchnię i przygotuj podkład wypełniający w ilości wystarczającej na nałożenie 2÷3 warstw oraz wykonaj regulację strumienia pistoletu,
- nanieś podkład wypełniający za pomocą pistoletu na naprawianą powierzchnię i wyrównaj ją, uzyskując właściwy kształt i gładkość,
- przygotuj lakier akrylowy w ilości wystarczającej na minimum 2-krotne pokrycie naprawianej powierzchni i wykonaj regulację strumienia pistoletu,
- nanieś lakier akrylowy i wysusz naprawianą powierzchnię.

Uwaga! Wykonanie każdego z powyższych etapów pracy zgłoś przewodniczącemu ZN przez podniesienie ręki. Po uzyskaniu zgody możesz przystąpić do wykonywania czynności związanych z kolejnym etapem prac.

Do wykonania zadania zastosuj właściwe materiały lakiernicze w odpowiednich ilościach zgodnie z kartami technologicznymi lub wskazaniem producenta tych materiałów. Podczas pracy używaj właściwych narzędzi. Niewykorzystany materiał lakierniczy zlej i pozostaw w przygotowanych pojemnikach, a po zakończeniu zadania usuń elementy zabezpieczające.

Podczas wykonywania zadania przestrzegaj norm technologii lakierowania, przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ochrony środowiska.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie podlegać będzie 5 rezultatów:

- obręcz stalowa koła przygotowana do naprawy,
- przygotowany podkład wypełniający i wyregulowany kształt strumienia natrysku,
- naniesiona warstwa podkładu wypełniającego,
- przygotowany lakier akrylowy i wyregulowany kształt strumienia natrysku,
- naniesiona warstwa lakieru akrylowego na naprawianej powierzchni

oraz

przebieg wykonywania renowacji lakierniczej obręczy stalowej koła.