

Теми	Форма контролю (сімейне)	Форма контролю (екстернат)	Примітка
І семестр			
Світ інформації Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики. Повторення основних прийомів роботи із комп'ютером. Складові комп'ютера. Інформація та її види	Контрольна робота за І семестр (грудень 2023)	Контрольна робота рік (травень 2024)	
Кодування Інформації. Азбука Морзе. Інфографіка та мультимедіа. Запис декламації вірша за допомогою засобів аудіо обробки			
Дії з інформацією. Види повідомлень. Учасники інформаційних процесів. Істинні та хибні повідомлення. Допомога людям з інвалідністю			
Публічна та приватна інформація. Достовірність інформації. Академічна доброчесність та авторське право. Створення пам'ятки «Авторське право – це ...»			
Інструктаж з БЖД. Поява та розвиток комп'ютерів. Види комп'ютерних пристроїв. Збереження інформації на комп'ютері та інших гаджетах			
Розумні цифрові пристрої. Штучний інтелект. Досліджуємо сучасних роботів			
Види комп'ютерних програм. Робочий стіл комп'ютера. Операції з вікнами. Усунення простих програмних несправностей			
Логічна організація даних. Деревоподібна структура файлів. Створення та видалення тек, їх перейменування та копіювання. Робота з файлами			
Мережа Інтернет Захист від комп'ютерних вірусів. Правила спілкування в мережі. Групова робота: створення повідомлення на одну із запропонованих тем. Організація класної інтернет-спільноти			
Навчання в Інтернеті. Види навчальних онлайн-ресурсів. Електронні бібліотеки, онлайн-енциклопедії та електронні словники. Електронні підручники та інтерактивні сайти			

Текстові редактори Правила введення тексту. Перевірка правопису й редагування тексту. Форматування, абзац. Працюємо з фрагментами тексту			
Таблиці в текстовому редакторі. Додавання зображень до таблиць та їх редагування			
Повторення і систематизація навчального матеріалу за I семестр			
II семестр			
Графічні редактори Ознайомлення з графічним редактором Paint.net. Операції в графічному редакторі, його інструменти, робота з палітрою	Контрольна робота за II семестр (травень 2024)		
Урок вдосконалення практичних навичок. Створення графічної моделі робота. Створення власного коміксу			
Мультимедійні та презентаційні моделі Анімація презентацій. Створення анімаційної вітальної листівки			
Теми слайдів. Додавання таблиць до презентацій та їх редагування за допомогою табличного редактора			
Діаграми в середовищі редактора Microsoft Office Power Point. Робота з ними			
Урок вдосконалення практичних навичок. Проєктна робота. Створення презентації на тему «Моя родина» з подальшим представленням власного проєкту			
Мультимедійні моделі. Створення мультимедійної моделі всесвіту в редакторі презентацій			
Об'єкти і множини Операції з множинами. Логічні операції «або», «і», «не». Закономірності, факти, судження і умовиводи			
Алгоритми і програмування Циклічні алгоритми. Ігри і стратегії успіху. Розгляд алгоритмічних схем виграшних комбінацій в хрестики-нулики			
Середовища мови програмування. Code.org. Дослідження каталогів курсів			
Програмування лінійних алгоритмів. Курс «Крижане серце». Робота з блоками команд			
Програмування циклічних алгоритмів. Курс «Крижане серце» та використання блоків «Повтори ... разів»			
Працюємо в курсі «Крижане серце». Використання блоків «Встанови колір» та			

«Випадковий колір». Створення алгоритму малюнку кола			
Блоки та функції. Програмування кіл різного розміру використовуючи функцію «Створи коло розмір». Створення зимової казки. Отримання сертифікату			
Проекти Етапи проектів: організація, планування, пошук, упорядкування, підготовка до виступу, захист та аналіз досягнень. Обрання теми проекту та початок роботи над ним			
Робота над проектом. Виступ та захист проекту			
Повторення і систематизація навчального матеріалу за II семестр			

Зразки контрольних робіт За I семестр

1. Інформація – це

- А) відомості, нові знання, які отримує людина з навколишнього середовища;
- Б) послідовність взаємопов'язаних дій;

2. Комп'ютерна мережа може бути:

- А) цифровою і буквенною;
- Б) локальною і глобальною;
- В) істинною і хибною;

3. Коли ми читаємо книгу, ми Інформацію

- А) передаємо;
- Б) зберігаємо;
- В) отримуємо;

4. Особисті дані в Інтернеті можна розголошувати:

- А) Так;
- Б) Ні;

5. Щоб захистити комп'ютер від загроз потрібно встановити:

- А) вірус;
- Б) антивірус;
- В) грип;

6. Вітаю! Ти виграв мільйон! Передзвони негайно на номер телефону 068.....! Твої дії

- А) швидко зателефоную;
- Б) зателефоную батькам;

В)це обман, тому нікуди не телефонуватиму;

7. Інтернет – це найбільша...

- А) Локальна мережа
- В) Глобальна мережа
- С) Комп'ютерна мережа

8. Закінчи речення.

Комп'ютерна програма для створення та редагування текстів – це

9. Які види списків є в текстовому редакторі Word?

А) нумеровані, марковані та багаторівневі; Б) марковані та багаторівневі; В) багаторівневі та нумеровані;

10. Що таке редагування?

**Зразки контрольних робіт
За II семестр**

1. Програма, призначена для створення графічних зображень

- 1) Paint
- 2) Редактор презентацій
- 3) Пуск

2. Визначте призначення графічного редактора:

- 1) Створення та редагування відео
- 2) Створення та редагування зображень
- 3) Створення та редагування комп'ютерних презентацій

3. Головний об'єкт презентації

- 1) Сайт
- 2) Файл
- 3) Слайд

4. Середовище програмування для виконавців

- 1) Scratch
- 2) Word
- 3) Paint

5. Графічне подання алгоритму

- 1) Блок
- 2) Схема
- 3) Блок-схема

6. Найпоширенішим прикладом редактора презентацій є:

- 1) Word
- 2) Paint
- 3) PowerPoint

7. На яку клавішу необхідно натиснути, щоб:

- Перейти на наступний слайд
- Повернутися на попередній слайд
- Завершити демонстрацію

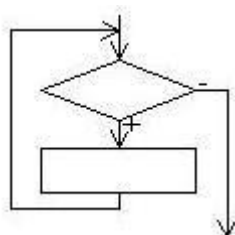
8. Цикл – це....

- 1) частина команд, яка може виконуватися більше одного разу;
- 2) способи подання деяких алгоритмів;

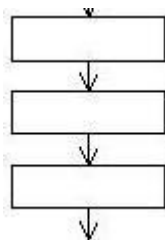
9. Розгалуження – це....

- 1) коли команди виконуються послідовно, одна за одною;
- 2) коли залежно від умови виконується якась частина команд;

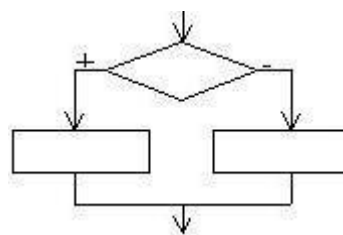
10. Визначте структуру лінійного алгоритму



1)



2)



3)

ЗА РІК

1. Малюнки, картини, креслення, схеми, карти, фотографії — це приклади ...

- а) числової інформації;
- б) відеоінформації;
- в) графічної інформації;
- г) текстової інформації;

д) звукової інформації

2. Що означають зображені значки?



а) електронні пошти; б) браузері; в) відео г) аудіо

3. Як позначається програма Microsoft Word?



а)



б)



в)

г)



4. Як називається програма для роботи з презентаціями?

а) Word;

б) Paint;

б) Excel;

г) Power Point

5. Що таке алгоритм?

а) послідовність команд;

б) список команд;

в) виконання будь-яких дій

6. Як називають послідовність, спрямованих на розв'язання певного завдання?

а) командою;

б) вказівкою;

в) алгоритмом;

г) проханням

7. Слайди презентації можуть містити

а) тільки текст;

б) текст, зображення, аудіо та відео;

в) тільки відео

8. Хто є головним персонажем в Scratch?



а)



б)



г)

9. Яке сполучення клавіш використовується для вставки об'єктів?

а) CTRL+X

б) CTRL+C

г) CTRL+V

10. Байт - це код завдовжки у ... біт.

а) 11

б) 25

г) 8

11. За допомогою якого інструмента відбувається запуск програми в середовищі Скретч?



а)



б)



в)

12. Що таке браузер?

а) комп'ютерна програма для перегляду веб-сторінок;

б) комп'ютерна програма для створення текстових документів;

в) комп'ютерна програма для створення графічних зображень