

**ПРОГРАМА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ**  
**6 КЛАСУ**  
**З ІНФОРМАТИКИ**

**Підручники:**

1) Інформатика 6 клас Ривкінд, Й.Я.; Лисенко, Т.І.; Чернікова, Л. А.; Шакотько, В.В. (2023)

[підручник](#)

2) Інформатика 6 клас Морзе Н. В., Барна О. В., Вембер В. П. (2023)

[підручник](#)

*Файли –заготовки для виконання завдань і практичних робіт розміщено в Інтернеті за адресою <http://sites.google.com/pu.org.ua/allinf> у розділі Матеріали допідручників.*

**Річна контрольна робота**

№	Тема	Що треба знати, вміти	Джерела інформації
<b>Тема 1. Цифрові пристрої. Цифрові технології</b>			
1	Цифрові пристрої. Використання цифрових пристроїв і технологій для реалізації інформаційних процесів. Класифікація цифрових пристроїв. Цифрові технології та їх використання	<b>Називати</b> цифрові пристрої. Наводити приклади використання цифрових пристроїв <b>Розуміти</b> як працюють конкретні пристрої <b>Знати</b> Цифрові технології	Підручник Ст. 5-21
<b>Тема 2. Комп'ютерні презентації</b>			
2	Етапи створення комп'ютерної презентації. Анімація об'єктів на слайдах комп'ютерної презентації. Анімація слайдів комп'ютерної презентації. Налаштування показу слайдів комп'ютерної презентації.	<b>Називати</b> основні об'єкти комп'ютерної анімації <b>Розуміти</b> як налаштовується комп'ютерна анімація та показ слайдів <b>Знати</b> етапи створення презентації	Підручник Ст. 22-48
<b>Тема 3. Текстові документи</b>			
3	Створення та опрацювання списків у текстовому документі. Додавання, редагування та форматування таблиць у текстовому документі	<b>Називати</b> методи створення таблиць та графічних об'єктів <b>Розуміти</b> для подання якої інформації	Підручник Ст. 49-90

	Вставлення графічних об'єктів у текстовий документ	використовуються таблиці та графічні об'єкти. <b>Знати</b> як редагувати та формувати таблиці та графічні об'єкти	
<b>Тема 4. Графічні зображення</b>			
4	Растрова та векторна графіка, їх переваги та недоліки. Графічні редактори. Створення та опрацювання растрових зображень у графічному редакторі <b>Krita</b> Створення й опрацювання векторних зображень у графічному редакторі <b>Krita</b> Упорядкування векторних об'єктів. Додавання тексту до графічних зображень	<b>Називати</b> переваги та недоліки растрової та векторної графіки. <b>Розуміти</b> як редагувати та формувати графічні об'єкти. <b>Знати</b> як створюються графічні зображення у графічному редакторі.	Підручник Ст. 92-135
<b>Тема 5. Моделювання</b>			
5	Поняття моделі. Види моделей. Інформаційні моделі. Математичні моделі. Гіпотеза. Перевірка гіпотези з використанням моделі. Експеримент.	<b>Називати</b> визначення моделі та гіпотези. <b>Розуміти</b> як будуються інформаційні та математичні моделі. <b>Знати</b> де використовується моделювання	Підручник Ст. 137-157
<b>Тема 6. Електронні таблиці</b>			
6	Електронні таблиці. Табличний процесор Microsoft office Excel. Редагування та форматування електронних таблиць. Виконання обчислень у табличному процесорі. Стовпчасті та секторні діаграми	<b>Називати</b> основні об'єкти табличного процесора. <b>Розуміти</b> призначення табличного процесора <b>Знати</b> як редагуються та формуються дані в електронних таблицях	Підручник Ст. 158-210
<b>Тема 7. Алгоритми та програми</b>			
7	Величини. Команда присвоювання. Лінійні алгоритми та проекти з величинами. Вкладені цикли з лічильником. Змінні в циклах з лічильником. Вкладені розгалуження. Змінні в розгалуженнях. Цикли з передумовою. Змінні в циклах з передумовою. Вкладені цикли і розгалуження.	<b>Називати</b> основні об'єкти середовища програмування <b>Розуміти</b> як використовувати цикли з лічильником. Розгалуження <b>Знати</b> принцип роботи вкладених циклів та розгалуження.	Підручник Ст. 211-270