

Очікувані результати навчання та зміст навчального матеріалу

6 клас

Комп'ютерна графіка	
<p>Учень/учениця Знаннєва складова <i>Пояснює</i> поняття комп'ютерної графіки. <i>Порівнює</i> особливості кодування растрових і векторних зображень. <i>Пояснює</i> призначення растрових і векторних графічних редакторів. <i>Наводить приклади</i> форматів векторної та растрової графіки. <i>Пояснює</i>, як змінюються властивості об'єктів після їх групування і розгруповування</p> <p>Діяльнісна складова <i>Створює та редагує</i> векторні та растрові зображення. <i>Змінює</i> формат і налаштовує параметри зображення для його використання з певною метою. <i>Групує та розгруповує, обертає, вирівнює та масштабує</i> об'єкти на зображенні. <i>Використовує</i> шари для створення зображень. <i>Налаштовує</i> інструменти та середовище графічного редактора під час створення зображення</p> <p>Ціннісна складова <i>Обґрунтовує</i> вибір способу подання зображення для різних потреб</p>	<p>Поняття комп'ютерної графіки.</p> <p>Растрові та векторні зображення, їхні властивості. Формати файлів растрових і векторних зображень. Налаштування параметрів та перетворення формату готового зображення.</p> <p>Особливості побудови й опрацювання векторних зображень. Побудова зображення з графічних примітивів.</p> <p>Операції над об'єктами та групами об'єктів.</p> <p>Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах.</p> <p>Додавання тексту до графічних зображень та його форматування</p>
Комп'ютерні презентації	
<p>Учень/учениця Знаннєва складова <i>Називає</i> апаратне й програмне забезпечення, необхідне для створення й перегляду комп'ютерних презентацій. <i>Наводить приклади</i> об'єктів презентації, їх властивостей і типів слайдів. <i>Називає</i> етапи створення презентації і правила компонування її об'єктів. <i>Знає</i> принципи естетичного оформлення слайдів</p> <p>Діяльнісна складова <i>Створює</i> презентацію та налаштовує її показ. <i>Використовує</i> гіперпосилання, ефекти зміни слайдів та анімації. <i>Планує</i> представлення презентації та виступає з</p>	<p>Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій.</p> <p>Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення.</p> <p>Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією. Типи слайдів.</p> <p>Налаштування показу презентацій.</p> <p>Ефекти анімації, рух об'єктів в презентаціях.</p>

<p>нею перед аудиторією</p> <p>Ціннісна складова <i>Обґрунтовує</i> доцільність використання презентацій у своїй навчальній діяльності та повсякденному житті. <i>Оцінює</i> якість презентації та дотримання вимог до її оформлення</p>	<p>Ефекти зміни слайдів.</p> <p>Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією.</p>
<p><i>Навчальні ресурси для наскрізних змістових ліній:</i> Підручник «Фінансово-грамотний споживач». 6 клас. Розділ I. Практична робота № 1 «Створення реклами власного товару чи послуги», с. 78 Робочий зошит «Фінансово-грамотний споживач». 6 клас. Розділ I. Практична робота № 1 «Створення реклами власного товару чи послуги», с. 30 https://imzo.gov.ua/diyalnist/innovatsiyna-ta-doslidno-eksperementalna/kurs-finansova-gramotnist/elektronni-versiyi-posibnikiv-spetskursu/</p>	
<p>Алгоритми та програми</p>	
<p>Учень/учениця Знаннєва складова <i>Знає і розуміє</i> поняття об'єкта в програмуванні. Наводить приклади властивостей об'єктів та їх значень. <i>Пояснює</i> поняття події та наводить приклади подій та їх опрацювання. <i>Знає і розуміє</i> поняття вкладених алгоритмічних структур, наводить приклади їх застосування</p> <p>Діяльнісна складова <i>Розкладає</i> задачу на підзадачі і розв'язує їх (здійснює декомпозицію задачі). <i>Додає</i> об'єкти до програмного проекту. <i>Уміє</i> змінювати значення властивостей об'єктів, у тому числі програмно. <i>Уміє</i> перевіряти результат виконання програми на відповідність умові задачі. <i>Програмує</i> опрацювання подій. <i>Застосовує</i> вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження</p> <p>Ціннісна складова <i>Усвідомлює</i> доцільність застосування подійного програмування для розв'язання конкретної задачі. <i>Обґрунтовує</i> необхідність застосування вкладених алгоритмічних структур.</p>	<p>Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта. Створення програмних об'єктів.</p> <p>Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події.</p> <p>Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі.</p> <p>Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження.</p> <p>Розв'язання задачі методом поділу на підзадачі</p>