

Натисніть тут, щоб
купити книгу на сайті
або

замовляйте по телефону:

(0352) 28-74-89, 51-11-41

(067) 350-18-70

(066) 727-17-62

ІНФОРМАТИКА

Робочий зошит

6 клас

- ✓ *творчі завдання*
- ✓ *тестовий контроль*
- ✓ *завдання для практичних занять*
- ✓ *підготовка до тематичного оцінювання*



ТЕРНОПІЛЬ
НАВЧАЛЬНА КНИГА – БОГДАН

УДК 004(075.3)
ББК 32.973я72
І-74

Інформатика : робочий зошит : 6 клас / С. В. Пільгун,
І-74 Л. В. Фурик, О. І. Чучук. — Тернопіль : Навчальна книга –
Богдан, 2016. — 88 с.

ISBN 978-966-10-4522-3

Посібник розроблений відповідно до навчальної програми Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України та підручника «Інформатика. Підручник для 6 класу загальноосвітніх навчальних закладів» Й. Я. Ривкінда, Т. І. Лисенко, Л. А. Чернікової, В. В. Шакотька.

Завдання, пропоновані в зошиті, сприяють закріпленню та поглибленню знань і вмінь з інформатики, розвивають логічне та творче мислення, кмітливість і спостережливість.

УДК 004(075.3)
ББК 32.973я72

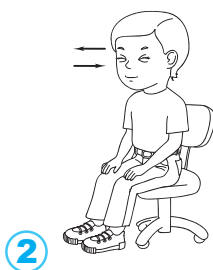
*Охороняється законом про авторське право.
Жодна частина цього видання не може бути відтворена
в будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва*

Комплекс вправ для зняття втоми під час роботи з комп'ютером

Вправи слід виконувати, сидячи рівно в зручній позі, дивитись прямо, відвернувшись від комп'ютера.

Варіант 1

1. Швидко кліпати очима упродовж 15 секунд.
2. Заплющити очі. Не розплющуючи очей, начебто подивитися ліворуч на рахунок «раз-чотири», повернутися у вихідне положення. Так само подивитися праворуч на рахунок «п'ять-вісім» і повернутися у вихідне положення. Повторити 5 разів.
3. Спокійно посидіти із заплющеними очима, розслабившись упродовж 5 секунд.



Варіант 2

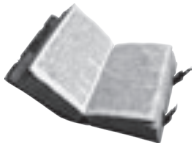
1. Погляд спрямувати вліво-вправо, вниз-прямо, вверх-прямо, без затримки в кожному положенні. Повторити по 5 разів у прямому і зворотному порядку.
2. Заплющити очі на рахунок «раз-два», розплющити очі і подивитися на кінчик носа на рахунок «три-чотири».
3. Колові рухи очей: 5 кіл вліво і вправо.



АЛГОРИТМИ ТА ЇХ ВИКОНАВЦІ

1. Об'єкти та події

1. Запиши властивості зображених об'єктів та їх значення.

Об'єкт	Властивість	Значення властивості
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

2. У результаті дії самого об'єкта чи дії інших об'єктів змінилися властивості наведених об'єктів. Встанови відповідність.

**Зміна властивостей
об'єкта в результаті дії
самого об'єкта**

**Зміна властивостей
об'єкта в результаті дії
інших об'єктів**

Птах летить

Паркан пофарбували

Учень росте

Текст надрукували

3. Встанови відповідність між наведеними подіями та причиною їх настання.

Відповідь

1 Гра зупиняється

2 Завантажився **Робочий стіл**

3 Учні пішли в школу

A Ввімкнули комп'ютер

Б Настало 1 вересня

В Суддя матчу дає свисток

1

2

3

4. Запиши зображені події на картинах відомих художників.



1.

«Дощ у Парижі»,
Дж. Роланд

3.

«Вашою скрипкою
грає моя кисть»,
В. Стоянова



2.

«Запорозжці пишуть листа
турецькому султану», І. Рєпін



4.

«Граки прилетіли»,
О. Саврасов

1.

2.

3.

4.

5. Закресли «зайвий» об'єкт у кожній групі. Вкажи, за значеннями якої властивості виконано поділ об'єктів на групи.

- 1) Київ, Париж, Польща, Рим. _____
- 2) Монітор, клавіатура, принтер, колонки. _____
- 3) Зберігання інформації, пошук інформації, комп'ютерна програма, опрацювання інформації. _____
- 4) Язик, нога, очі, вуха, ніс, шкіра. _____

6. Встанови відповідність.

ОБ'ЄКТ	Текстовий файл
	Опрацьовано інформацію
ПОДІЯ	Сканер
	Почався урок
	Учні виконують завдання у програмі PowerPoint
	Слайд комп'ютерної презентації
	Панель завдань

7. Познач (✓) події, що є залежними одна від одної.

- ☐ Учні зайшли в школу, і почав падати сніг.
- ☐ Прозвенів дзвінок, і розпочався урок.
- ☐ Настала осінь, і пожовкло листя на деревах.
- ☐ Сонце зайшло за хмару, і тролейбус від'їхав від зупинки.
- ☐ Користувач натиснув у вікні програми кнопку **Закрити**, і завершилася робота з програмою.
- ☐ Користувач увімкнув монітор, і залунала музика.

8. Обери (✓) події, що є незалежними одна від одної.

- ☐ Почався дощ, і люди розкрили парасольки.
- ☐ Користувач натиснув кнопку **Головного меню Пуск**, відчинилися двері.
- ☐ Користувач запустив музичний файл, і зазвучала музика.
- ☐ Сонце зайшло за горизонт, і на вулиці стало темно.
- ☐ Настала весна, і учні пішли в школу.
- ☐ Небо вкрилося хмарами, і діти пішли на екскурсію.

9. Розгадай ребус.



2. Команди та виконавці. Система команд виконавця

1. Впиши в реченнях пропущені слова.

Команда — це _____ виконати певні _____.

У результаті виконання _____ можуть змінюватися значення _____ об'єктів, з'являтися нові _____, _____ існуючі об'єкти, відбуватися _____ об'єктів.

2. Познач (✓) команди.

☐ Сигнал світлофора.

☐ Свисток у грі.

☐ Завтра буде дощ.

☐ Запишіть у зошит.

☐ Сьогодні гарна погода.

☐ Виконайте завдання.

3. Встанови відповідність між виконавцями команд і діями, які вони можуть виконувати.

1 Людина

А Ввімкнути червоне світло

2 Плеєр

Б Виконати складні обчислення

3 Світлофор

В Відтворити звук

4 Калькулятор

Г Вивчити текст

Відповідь

1

2

3

4

4. Встанови відповідність між об'єктами і способами подання ними команд.



Світловий сигнал

Жест

Звуковий сигнал

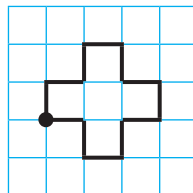
5. Виконавець **Олівець** може переміщуватись, залишаючи за собою слід, за такими командами:

→ (n) — на n клітинок вправо;

← (n) — на n клітинок вліво;

↑ (n) — на n клітинок вгору;

↓ (n) — на n клітинок вниз.



Запиши послідовність команд виконавця **Олівець**, щоб отримати подане зображення: _____

6. Познач (✓) об'єкти, які можуть бути виконавцями.

☐

учень

☐

дерево

☐

калькулятор

☐

комп'ютер

☐

парта

☐

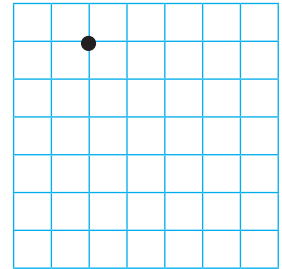
кішка

7. Наведи приклади систем команд для виконавців.

Виконавці	Команди
	
	
	

8. Виконай такі послідовності команд для виконавця **Олівець**:

→3, ↓1, ←2, ↓1, →2, ↓3, ←3, ↑1,
→2, ↑1, ←2, ↑3.



9. Опиши події, що відбудуться при виконанні команд виконавцем **Рудим котом**.