

Опішнянський опорний заклад загальної середньої освіти
I-III ступенів Опішнянської селищної ради Полтавської області

О. В. Педяш

ВИКОРИСТАННЯ ХМАРНИХ СЕРВІСІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ



**Опішня
2021**



**Педяш
Олена
Володимирівна**

вчитель інформатики
Опішнянського опорного закладу
загальної середньої
освіти I-III ступенів
Зіньківської районної ради
Полтавської області
Педагогічний стаж – 23 роки

Методична розробка містить тестові завдання для 5-го і 10 класів (базовий модуль) за програмою 2017 року до підручників «Інформатика-5» та «Інформатика-10» авторів Ривкінд Й. Я., Лисенко Т. І., Чернікова Л. А., Шакотько В. В. 2018 року.

Хмарні сервіси, які можна використати на уроках інформатики, дають можливість залучення до процесу навчання всіх учнів через використання їх гаджетів. Таким безкоштовним онлайн-сервісом є Kahoot!, який дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, вікторини, опитувальники. Процес тестування стає простим, цікавим і результат кожен отримує миттєво – по закінченню гри.

ЗМІСТ



Вступ	4
Тести 10 клас (базовий модуль)	6
Тест 1. Основні поняття інформатики. Сучасні інформаційні технології та системи	7
Тест 2. Інформаційні технології у суспільстві	11
Тест 3. Комп'ютерне моделювання об'єктів і процесів. Комп'ютерний експеримент. Аналіз рядів даних	15
Тест 4. Візуалізація рядів даних. Тренди. Інфографіка	19
Тест 5. Бази даних. Системи керування базами даних	23
Тест 6. Технології опрацювання мультимедійних даних	26
Тест 7. Технології розробки веб-сайтів. Мова HTML	29
Тести 5 клас	33
Тест 1. Інформаційні процеси та системи	34
Тест 2. Мережеві технології та Інтернет	37
Тест 3. Опрацювання текстових даних	40
Тест 4. Алгоритми і програми	43
Інструкція по роботі із системою Kahoot!	49
Список використаних джерел	54

ВСТУП

Сучасність диктує свої правила та розставляє пріоритети у роботі вчителя. Становлення і розвиток суспільства породжує гостру необхідність використання сучасних технологій у навчальному процесі. Для того, щоб розуміти потреби сучасного учня, варто пам'ятати, чим живуть діти сьогодні. Не існує, мабуть, дитини, яка б не цікавилась різними гаджетами. Учень може забути взяти на урок будь-що: підручник, зошит, ручку, – але НЕ мобільний телефон! Не варто сперечатись із потребами часу та боротись із явищем, коли заборона використання мобільного телефона – це стрес для учня, необхідно застосовувати сучасні пристрої на користь навчання.

Безкоштовний онлайн-сервіс Kahoot! дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. Такі ігрові форми роботи можуть бути застосовані у навчанні – для перевірки знань учнів. Цей сервіс має багато переваг – він яскравий, з гарним і досить простим інтерфейсом, зрозумілим для вчителя та цікавим для учнів.

Kahoot! був розроблений у серпні 2013 року як інструмент для швидкого створення інтерактивних вікторин, опитувань і обговорень. Продукти, створені на платформі онлайн-сервісу, мають назву «кахути». Зберігаються у хмарі. У власноруч зроблені міні-ігри можна вставляти відео та зображення, а процес створення нової вправи займає декілька хвилин. Таким чином, значною мірою скорочується час для підготовки до уроку. Змагального ефекту додає таймер, значення

якого встановлює вчитель при створенні гри. Час виконання може бути різним для кожного запитання. Учень, що першим відповів на запитання онлайн-тесту, отримує більшу кількість балів, ніж суперники. Отже, переможець у грі буде обов'язково.

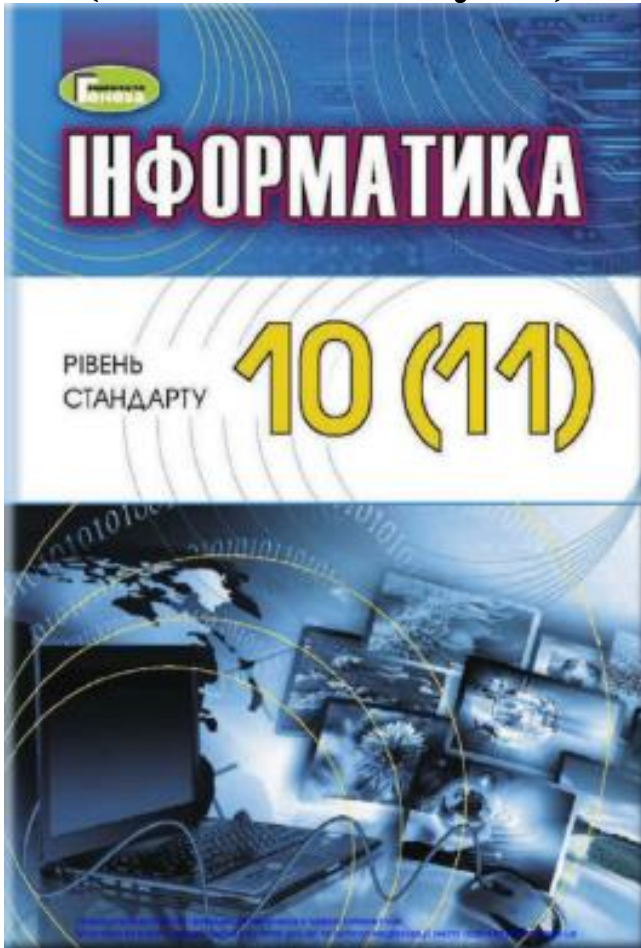
Гра розпочинається, коли учні вводять на своїх пристроях (планшеті, смартфоні, десктопі, ноутбуці) згенерований системою код та власне ім'я. Онлайн-сервіс Kahoot! працює в браузері, доступний для всіх пристроїв, які можна підключити до мережі Internet. Система не потребує встановлення додатків на телефони – вона адаптована до мобільних пристроїв.

Важливо, що результати тестувань зберігаються у вигляді списку в таблиці MS Excel. Тож вчитель має можливість проводити моніторинг знань учнів.

Онлайн-сервіс Kahoot! можна використати на будь-якому етапі уроку інформатики: для перевірки засвоєного за урок матеріалу, для систематизації знань, набутих з теми, чи для узагальнення вивченого матеріалу за рік. У будь-якому випадку це потужний сучасний інструмент для створення власного уроку.

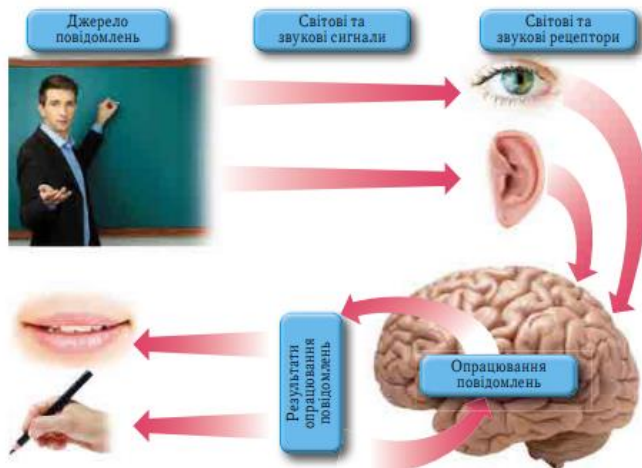
Загальновідомо, що діти пізнають світ через гру, тому невимушена атмосфера суперництва, прагнення до кращої якості знань та перемоги обов'язково дозволять досягти успіху на уроці як учителю, так і учню.

ТЕСТИ
10 КЛАС
«Інформатика»
(базовий модуль)



ТЕМА 1. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СУСПІЛЬСТВІ

Тест 1. Основні поняття інформатики. Сучасні інформаційні технології та системи



1. Якого не існує підходу до пояснення поняття «інформація»?

Інформаційного
Атрибутивного

Традиційного
Філософського

2. Деякі сигнали чи послідовності сигналів, які сприймаються людиною через органи чуття (зір, слух, дотик тощо), а машиною через датчики це:

Звук
Текст
Повідомлення
Дані



3. Як називаються повідомлення, які подано у вигляді, зручному для зберігання, передавання та опрацювання?

Повідомлення

Дані

Інформація

Графіка

4. Процеси, що здійснюються над повідомленнями називаються:

Загальними

Інформаційними

Головними

Комп'ютерними

5. Який інформаційний процес не відноситься до основних?

Передавання

Опрацювання

Кодування

Зберігання

6. Сукупність взаємопов'язаних елементів, які призначені для реалізації інформаційних процесів, є:

Інформаційною системою

Графічною системою

Комп'ютерною системою

Мультимедійною системою

7. Інформаційна система складається із:
Монітора і системного блока
Апаратного та програмного забезпечення
Програм і системного блока
Системного та програмного забезпечення
8. Які технології описують інформаційні процеси?
Інноваційні
Сучасні
Нестандартні
Інформаційні
9. Чи потрібно сучасній людині володіти інформаційними технологіями?
- | | |
|---------|------------|
| Ні | Так |
| Не знаю | Може бути |
10. Знання, уміння людини, які дають їй змогу ефективно застосовувати інформаційні процеси це:
Інформаційна культура
Інформаційна компетентність
Інформаційна грамотність
Інтелектуальна власність
11. Власність на результати інтелектуальної та творчої діяльності це:

Інформаційна культура
Інформаційна компетентність
Інформаційна грамотність
Інтелектуальна власність

12. Яка наука вивчає методи та засоби опрацювання, передавання та зберігання повідомлень?

Математика

Фізика

Інформатика

Хімія



ТЕМА 1. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СУСПІЛЬСТВІ

Тест 2. Інформаційні технології у суспільстві



1. Стан захищеності інформаційних систем, при якому забезпечено конфіденційність, доступність і цілісність даних це:

Інформаційна безпека

Технічна безпека

Особиста безпека

Державна безпека

2. Вид шахрайства, метою якого є виманювання персональних даних у клієнтів онлайн-аукціонів, сервісів з переказу або обміну валюти, інтернет-магазинів тощо це:

Спам

Фішинг

Крадіжка

Хакерська атака

3. Дії, що спрямовані на порушення штатного режиму функціонування системи, порушення доступності її сервісів, отримання несанкціонованого доступу до конфіденційних відомостей, порушення цілісності даних це:

Спам

Крадіжка

Фішинг

Хакерська атака

4. Наука, що вивчає людську поведінку та фактори, які на неї впливають називається:

Соціальна інженерія

Системна інженерія

Комп'ютерна інженерія

Будівельна інженерія

5. Комп'ютерна програма, яка має здатність до прихованого самопоширення, може знищувати, пошкоджувати, викрадати дані, знижувати або й зовсім унеможлиблювати подальшу працездатність операційної системи комп'ютера це:

Ревізор

Фільтр

Детектор

Вірус

6. Масове розсилання кореспонденції рекламного чи іншого характеру людям, які не висловили бажання її одержувати це:

Спам

Крадіжка

Фішинг

Хакерська атака

7. Спеціалізована програма для знаходження комп'ютерних вірусів, а також небажаних (шкідливих) програм загалом та відновлення заражених (модифікованих) такими програмами файлів, а також для профілактики — запобігання зараження (модифікації) файлів чи операційної системи шкідливим кодом це:

Спам

Браузер

Антивірус

Троянська програма

8. Виконання функцій державного управління, за якого вся сукупність, як внутрішніх, так і зовнішніх зв'язків та процесів підтримується та забезпечується відповідними інформаційно-комунікаційними технологіями називається:

Електронне урядування

Державне урядування

Комп'ютерне урядування

Інформаційне урядування

9. Що це: **Приват24, Ощад24/7, ПУМБ Online**

Онлайн-банк
Термінал
Інтернет-банкінг
ПІН-код

10. Область інформатики, яка займається розробкою інтелектуальних комп'ютерних систем, які імітують роботу людського розуму це:

Штучний розум
Штучний інтелект
Нейрокомп'ютер
Робототехніка

11. Глобальна мережа підключених до Інтернету речей — пристроїв, оснащених сенсорами, датчиками, засобами передавання сигналів це:

Фесеbook	Instagram
IoT	Twitter

12. Процес взаємодії об'єктів з оточуючим середовищем, що наділяє цю систему здатністю адаптації до нових умов, саморозвитку та самонавчання, ефективного досягнення цілей це:

Smart-міста	Smart-освіта
Smart-країни	Smart-технології

ТЕМА 2. МОДЕЛІ ТА МОДЕЛЮВАННЯ. АНАЛІЗ І ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ

Тест 3. Комп'ютерне моделювання об'єктів і процесів. Комп'ютерний експеримент. Аналіз рядів даних

1. Інформаційна модель, яка створюється і досліджується з використанням комп'ютерних програм це:

Інформаційна модель

Математична модель

Комп'ютерна модель

Фізична модель

2. Якого виду комп'ютерних моделей не існує?

Розрахункових

Графічних

Імітаційних

Дослідницьких

3. Метод розв'язування задач із використанням комп'ютерних моделей це:

Комп'ютерний експеримент

Комп'ютерне дослідження

Комп'ютерне моделювання

Інформаційне моделювання

4. Методи отримання, опрацювання й аналізу даних, які характеризують масові явища, вивчає наука:

Математика

Статистика

Кібернетика

Фізика

5. Дані з кожного рядка і стовпця таблиці утворюють

**Таблиця даних
про врожайність соняшнику
і посівну площу в Україні
в 2006–2015 роках**

<i>Рік</i>	<i>Урожай- ність, т/га</i>	<i>Посівна площа, млн га</i>
2006	1,34	4,2
2007	1,16	3,6
2008	1,52	4,4

Вибірку даних

Кількість даних

Ряди даних

Значення даних

6. Статистичними характеристиками ряду даних є:
а) **Середнє арифметичне, стандартне відхилення, мода і медіана**

б) Середнє арифметичне, стандартне відхилення, мода

в) Середнє арифметичне, стандартне відхилення, медіана

г) Середнє арифметичне, мода і медіана

7. У табличному процесорі для обчислення середнього арифметичного використовують функцію:

MODE	AVERAGE
MEDIAN	STDEV

8. Значення, яке поділяє ряд даних на дві рівні частини називається:

Середнє арифметичне

Медіана

Мода

Стандартне відхилення

9. У табличному процесорі для обчислення стандартного відхилення використовують функцію:

MODE	AVERAGE
MEDIAN	STDEV

10. Яку формулу введено у клітинку B9?

	A	B	C
1	x1	2	
2	x2	2	
3	x3	2	
4	x4	3	
5	x5	3	
6	x6	4	
7	x7	4	
8	x8	4	
9	Мода	2	
10			

=MODE(B1:B8)

=MEDIAN(B1:B8)

=AVERAGE(B1:B8)

=STDEV(B1:B8)

11. Значення яке характеризує наскільки широко розташовані значення в ряду даних відносно їх середнього арифметичного це:

Середнє арифметичне

Медіана

Мода

Стандартне відхилення

12. Чому дорівнює мода для вибірки 2; 3; 5; 1; 4; 5; 3; 2; 5; 1; 4

2	5
3	4

ТЕМА 2. МОДЕЛІ ТА МОДЕЛЮВАННЯ. АНАЛІЗ І ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ

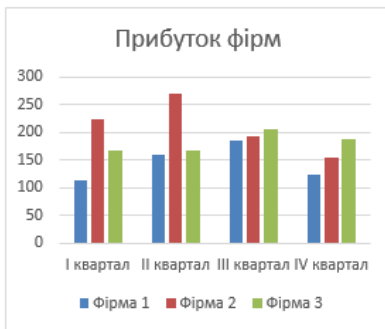
Тест 4. Візуалізація рядів даних. Тренди. Інфографіка

1. Що використовують для наочного подання й аналізу рядів даних?

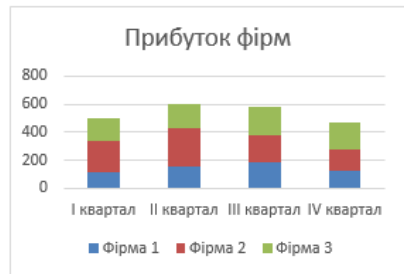
Таблиці
Діаграми

Презентації
Фільм

2. Вкажіть стовпчасту нормовану діаграму з накопиченням.



A



B



C



D

Відповідь: С.

3. Лінія, уздовж якої розташовуються на діаграмі точки, що зображають дані з певного ряду даних це:

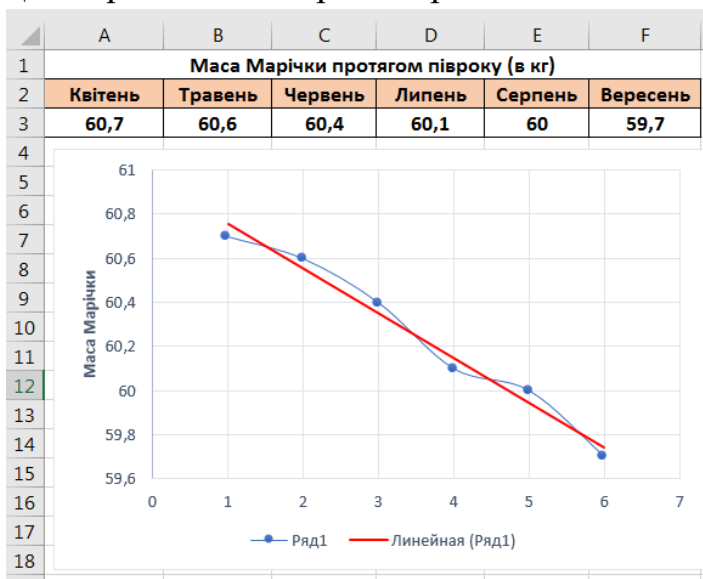
Лінія тренду

Лінія росту

Лінія руху

Лінія змін

4. Що зображає на діаграмі червона лінія?



Лінія росту

Лінія тренду

Лінія руху

Лінія змін

5. Графічне подання відомостей, даних різних видів називають:

Діаграмою

Інфографікою

Графікою

3 D – графікою

6. Для обчислення річного прибутку по депозиту в Excel використовують функцію:

STDEV

FV

EFFECT

RANK

7. Фінансова функція в Excel для обчислення майбутньої вартості інвестиції на основі постійної відсоткової ставки це:

STDEV

FV

EFFECT

RANK

8. Задачі, які визначають найкращий план дій називають:

Математичними задачами

Компетентнісними задачами

Задачами оптимізації

Задачі на рух

9. На малюнку зображено:



Діаграму
Графіку

Інфографіку
3D – графіку

10. Для введення арифметичного квадратного кореня у вікні **Введення виразу залежності** програми GRAN1 треба використати кнопку:

Abs	Sqr
Sqrt	Exp

11. Для введення модуля у виразі $y(x) = |x - 2| - |5 - x|$ у вікні **Введення виразу залежності** програми GRAN1 треба використати кнопку:

Abs	Sqr
Sqrt	Exp

12. Для побудови графіка функції $y(x) = |x^2 - 7|x| + 5|$ у програмі GRAN1 у текстове поле $Y(x)=$ вікна **Введення** треба ввести вираз:

$X^2-7*X+5$
ABS(X^2-7*ABS(X)+5)
 $ABS(X^2-7*X+5)$
 $X^2-7*ABS(X)+5$

ТЕМА 3. СИСТЕМИ КЕРУВАННЯ БАЗАМИ ДАНИХ

Тест 5. Бази даних. Системи керування базами даних

1. Впорядкований за певними правилами набір ваємопов'язаних даних це:

База знань

База матеріалів

База інформації

База даних

2. Прикладні комп'ютерні програми, призначені для створення, збереження та використання баз даних це:

СУБД

МВД

ППЗ

MS Office

3. Яка з програм є системою управління базами даних?



A



B



C



D

4. Система управління базами даних (СУБД) Microsoft Office Access за типом є:
Ієрархічною
Об'єктно-реляційною
Мережевою
Реляційною
5. До основних об'єктів БД Access відносяться:
Запити, форми, фільтри, звіти
Таблиці, форми, запити, звіти
Макроси, звіти, книга, сторінка
Форми, фільтри, макроси, сторінки
6. Об'єкт БД призначений для зберігання інформації є:
- | | |
|-------|----------------|
| Форма | Таблиця |
| Запит | Звіт |
7. Рядки та стовпці таблиці БД називаються відповідно:
- | | |
|-----------------------|-------------------|
| Записи та поля | Фільтри та поля |
| Звіти та форми | Записи та макроси |
8. Для поля БД «**Номер**» доцільно вибрати тип даних:
- | | |
|-----------|------------------|
| Текстовий | Числовий |
| Логічний | Лічильник |

9. Для пошуку, сортування інформації у БД треба використати



— таблиці;



— запити;



— форми;



— звіти.

Відповідь: **Запити**

10. Об'єктами для перегляду та введення даних у БД є:

Звіти і таблиці

Звіти і запити

Форми і таблиці

Форми і запити

11. Виберіть, який з малюнків відповідає створенню зав'язків у БД:



1



2



3



4

1

2

3

4

12. Для відбору записів, дані в яких відповідають певним умовам у БД використовують:

Макроси

Пошук

Фільтри

Сортування

ТЕМА 4. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТА ГІПЕРТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ

Тест 6. Технології опрацювання мультимедійних даних

1. Поєднання різних способів подання повідомлень називається:

Презентацією

Мультимедіа

Діаграмою

Рекламою

2. Файли, що містять мультимедійні дані, можуть мати розширення:

exe

pas

txt

wma

3. Пристрій, або програма, що виконує перетворення сигналів і використовується при цифровому опрацюванні відео та звуків для стискання даних:

Кодек

Конвертер

Компілятор

Грабер

4. Програма, яка перетворює дані у файлі з одного формату у інший називається:

Кодек

Конвертер

Компілятор

Грабер

5. Спеціальні програми для запису (захоплення) звуку та відео називаються:

Кодек

Конвертер

Компілятор

Грабер

6. Програма призначена для прослуховування або перегляду файлів мультимедіа називається:

Медіаплеєр

Програвач

Презентація

Навігатор

7. Яка з програм не є відеоредактором?

MovieMaker

QIP Shot

Audacity

GRAN1

8. Мультимедійні файли, призначені для розміщення в Інтернеті, називаються:

Подкастами

Презентаціями

Відеофільмами

Аудіофайлами

9. Відео- та веб-камери, фотоапарати, мікрофони, планшети, музичні синтезатори це –

Програми для роботи з мультимедіа

Пристрої для роботи з мультимедіа

Дані, що містять об'єкти мультимедіа

Програми для роботи з даними

10. Запис на грамплатівці називається:

Цифровим

Аналоговим

Багатоканальним

Дискретним



11. Як називають процес при якому відеосигнал із зовнішнього пристрою перетворюють у цифровий формат і записують його у відеофайл?

Запис відео

Трансляція відео

Захоплення відео

Перегляд відео

12. Для чого «стискають» відеофайли?

Зменшити розмір файлів

Підвищити якість зображення

Для озвучення відео

Конвертувати відео



ТЕМА 4. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТА ГІПЕРТЕКСТОВІ ДОКУМЕНТИ

Тест 7. Технології розробки веб-сайтів. Мова HTML

1. Яку з перелічених програм можна використати для редагування HTML коду?

Paint

Scratch

Блокнот

Viber

2. Хто з вчених вперше запропонував опис мови HTML:



Тім Бернерс-Лі



Стів Джобс



Білл Гейтс



Марк Цукерберг

3. Мова програмування, яка призначена для визначення структури та оформлення веб-сторінок називається:

HTML	Delphi
Free Pascal	Lazarus

4. Елемент графічного зображення чи тексту на веб-сторінці який дозволяє здійснювати перехід на інші сайти, сторінки називається:

Гіпертекстом	HTML-код
Гіперпосиланням	Гіперлуп

5. Тег – це:

Текстове повідомлення	Контент
Команда у мові HTML	Атрибут

6. Атрибут тегу це:

Відображення тегу	Властивість тегу
Створення тегу	Структура тегу

7. Тег <TITLE> призначений для:

Визначення назви веб-сторінки

Встановлення кольору фону веб-сторінки

Задає властивості символів

Вставляє зображення до веб-сторінки

8. Тег `<H6>` призначений для:
- Визначення назви веб-сторінки
 - Встановлення заголовку веб-сторінки**
 - Задає властивості символів
 - Вставляє зображення до веб-сторінки
9. Тег `` призначений для:
- Визначення назви веб-сторінки
 - Встановлення заголовку веб-сторінки
 - Задає властивості символів
 - Вставляє зображення до веб-сторінки**

`<!DOCTYPE>`
`<video>`
`<header>`
`<audio>`
`<table>`
`<!-->` `<div>`
`<footer>`

HTML

10. Які зміни відбудуться з веб-сторінкою якщо у коді буде тег
- ```
<BODY bgcolor="green"> Робота </BODY>
```
- Визначення назви веб-сторінки
  - Встановлення кольору фону веб-сторінки**
  - Задає властивості символів
  - Вставляє зображення до веб-сторінки

11. Для автоматизованого створення і адміністрування сайту можна використати системи:



Відповідь: *Google*

12. Сайт, що є зручним, функціональним, ефективним називають:

Інформаційним  
Сучасним

**Ергономічним**  
**Стратегічним**





ТЕСТИ  
5 КЛАС  
«Інформатика»



# ІНФОРМАТИКА

# 5



# ТЕМА 1. ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ ТА СИСТЕМИ

## Тест 1. Інформаційні процеси та системи

1. За допомогою яких органів чуттів люди сприймають повідомлення?

Математичні, природні, механічні, нюхові

**Візуальні, нюхові, тактильні, звукові, смакові**

Графічні, цифрові, умовні сигнали, візуальні

Звукові, текстові, символічні, комбіновані



2. Інформаційними процесами є:

Уведення, опрацювання, зберігання

Опрацювання, зберігання, переробка

Виведення, кодування, запам'ятовування

**Передавання, опрацювання, зберігання**

3. Повідомлення, зафіксовані на певному носії та подані у вигляді зручному для опрацювання, передавання і зберігання:

Коди

Байти

**Дані**

Файли

4. Ярлик файлу чи папки містить:  
Файл чи папку  
Копію файлу чи папки  
Зображення цих об'єктів  
**Посилання на файл чи папку**



5. Набір даних певного типу, що розміщується на одному з носіїв даних і має ім'я називається:  
Папкою                      Диском  
**Файлом**                      Програмою

6. Пристроєм опрацювання даних у комп'ютері є:  
Клавіатура                      **Процесор**  
Монітор                          Пам'ять

7. Який з пристроїв призначений для введення даних?



A



B



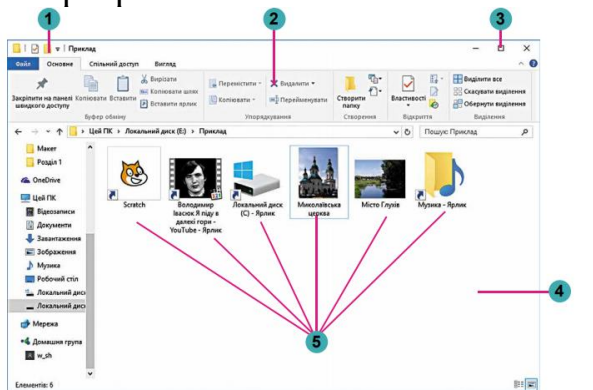
C



D

Відповідь: B

## 8. Що це за програма?



**Провідник**  
Windows

**Блокнот**  
Paint

## 9. Яку операцію не можна виконувати над файлом чи папкою?

**Копіювати**  
**Створити**

**Перейменувати**  
**Спростити**

## 10. Сполучення клавіш Ctrl+C, або Ctrl+Insert дозволяє:

**Копіювати**  
**Виділяти**

**Вирізати**  
**Вставляти**

## 11. Сполучення клавіш Ctrl+X, або Shift+Delete дозволяє:

**Копіювати**  
**Виділяти**

**Вирізати**  
**Вставляти**

## 12. Сполучення клавіш Ctrl+A дозволяє:

**Копіювати**  
**Виділяти**

**Вирізати**  
**Вставляти**

## ТЕМА 2. МЕРЕЖЕВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНТЕРНЕТ

### Тест 2. Мережеві технології та Інтернет

1. Сукупність комп'ютерів та інших пристроїв, що з'єднанні між собою для обміну даними називають:



Локальною мережею  
**Комп'ютерною мережею**  
Глобальною мережею  
Інтернет

2. Веб-браузером є:



A



B



C



D

3. Пошуковими системами є:



A



B



C



D

4. Мережа, що з'єднує комп'ютери та інші пристрої, які знаходяться на невеликій відстані у межах однієї, або кількох сусідніх будівель називається:

**Локальною мережею**  
Комп'ютерною мережею  
Глобальною мережею  
Інтернет

5. Об'єкт на веб-сторінці, призначений для переходу між іншими веб-сторінками та сайтами є:

Гіпертекстом  
Малюнком

**Гіперпосиланням**  
**Позначкою**

6. Неправдиві відомості, які люди розміщують в Інтернеті:

Плагіат  
**Фейк**

Критика  
Реклама

7. Складова адреси сайту, що може містити навчальні матеріали, які є достовірними:

.com  
.ua

referat  
**.edu**

8. Для пошуку відомостей за допомогою пошукових систем треба підібрати:

Текст  
**Ключові слова**

Зображення  
Відео

9. Чи можна, спілкуючись в Інтернеті з незнайомими людьми, повідомляти домашню адресу:

Так	<b>Ні</b>
Інколи	Можливо

10. Чи потрібно перевіряти дані взяті з інтернет-енциклопедії Вікіпедія ([uk.wikipedia.org](http://uk.wikipedia.org))?

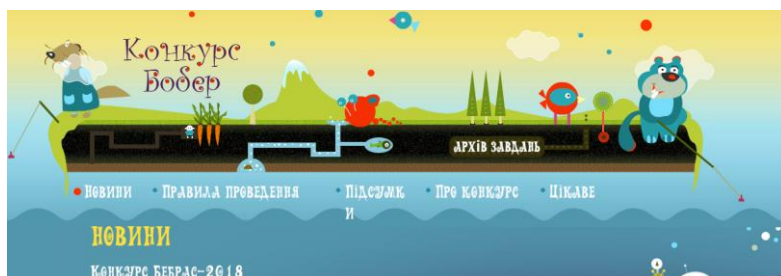
<b>Так</b>	Ні
Інколи	Можливо

11. Група веб-сторінок, що пов'язані гіперпосиланнями та належать певному власнику є:

Веб-простором	Браузером
Мережею	<b>Веб-сайтом</b>

12. Привласнення інформації взятої з мережі Інтернет є:

<b>Плагіат</b>	Критика
Фейк	Спам



### ТЕМА 3. ОПРАЦЮВАННЯ ТЕКСТОВИХ ДАНИХ

#### Тест 3. Опрацювання текстових даних

1. Програма, яка не призначена для опрацювання текстів:

Блокнот	<b>Windows</b>
MS Word	Word Pad

2. Який тип файлів створених у текстовому процесорі Word 2010?

BMP	TXT
PPT	<b>DOCX</b>

3. Яке призначення клавіші Delete під час уведення тексту з клавіатури або його редагування?

Для введення великої літери

Для переходу на новий абзац

**Для видалення символу справа від курсора**

Для видалення символу зліва від курсора

4. Для введення тексту з нового абзацу слід натиснути клавішу:

TAB	<b>ENTER</b>
SHIFT	BACKSPACE

5. Яких типів списків не існує у текстовому процесорі Word 2010?

**Вирівнювальних**

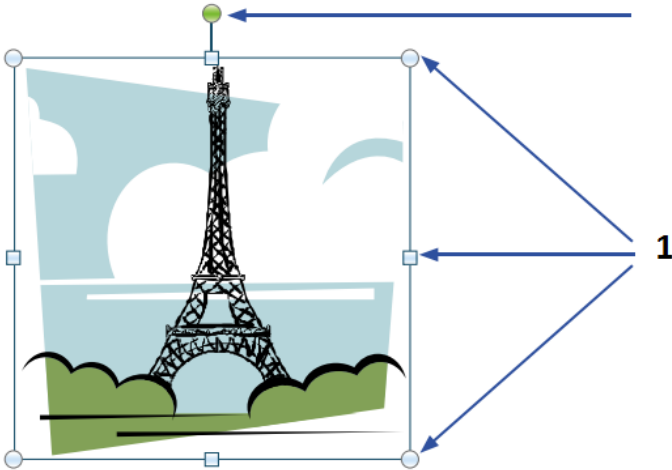
Нумерованих

Маркованих

Багаторівневих



6. На малюнку одиницею позначено:



Маркер обертання

**Маркер зміни розміру**

Маркер копіювання

Маркер форматування

7. Для форматування символів потрібно скористатися стрічкою «Основна» та групою команд

Абзац

Макет

Стилі

**Шрифт**

8. Яке сполучення клавіш призначене для виділення всього документу?

CTRL+X

CTRL+C

**CTRL+A**

CTRL+V

9. Для виділення кількох не суміжних об'єктів таблиці текстового документа слід виділити один об'єкт, а потім виділяти наступні з натиснутою клавішею:

SHIFT

ALT

CTRL

INSERT

10. Для встановлення розмірів полів сторінки треба скористатися



A



B



C

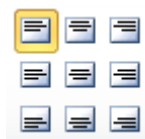


D

11. Для встановлення вирівнювання тексту у клітинці таблиці треба на вкладці **Макет** вибрати елемент керування:



A



B



C



D

12. Об'єкт, що складається із рядків і стовпців на перетині яких утворюються клітинки називається:

Макетом

Прямокутником

**Таблицею**

Модулем

## ТЕМА 4. АЛГОРИТМИ І ПРОГРАМИ

### Тест 4. Алгоритми і програми

1. Вказати, яке з речень є командою:

Коли закінчиться фільм?

Сьогодні випало багато снігу.

Ура, канікули!!!

**Подивись на дошку.**

2. Результатом виконання алгоритму

1. Знайди різницю чисел 100 і 74.

2. Додай до одержаного числа 30.

3. Поділи одержану суму на 4.

4. Повідом результат.

є число:

26

56

**14**

100

3. Послідовність команд виконавцю, що визначає, які дії і у якій послідовності треба виконати, що досягти мети називається:

Задача

Команда

**Алгоритм**

Проект

4. У лінійному фрагменті алгоритму кожна команда:

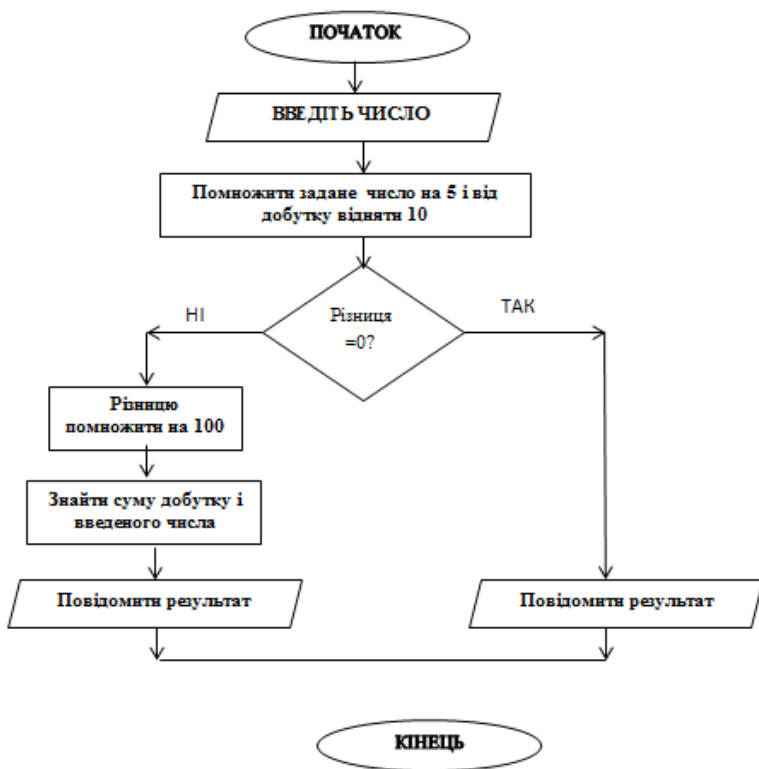
**Виконується тільки один раз**

Може виконуватися довільну кількість раз

Може виконуватися один раз, а може й кілька

Може не виконуватися жодного разу

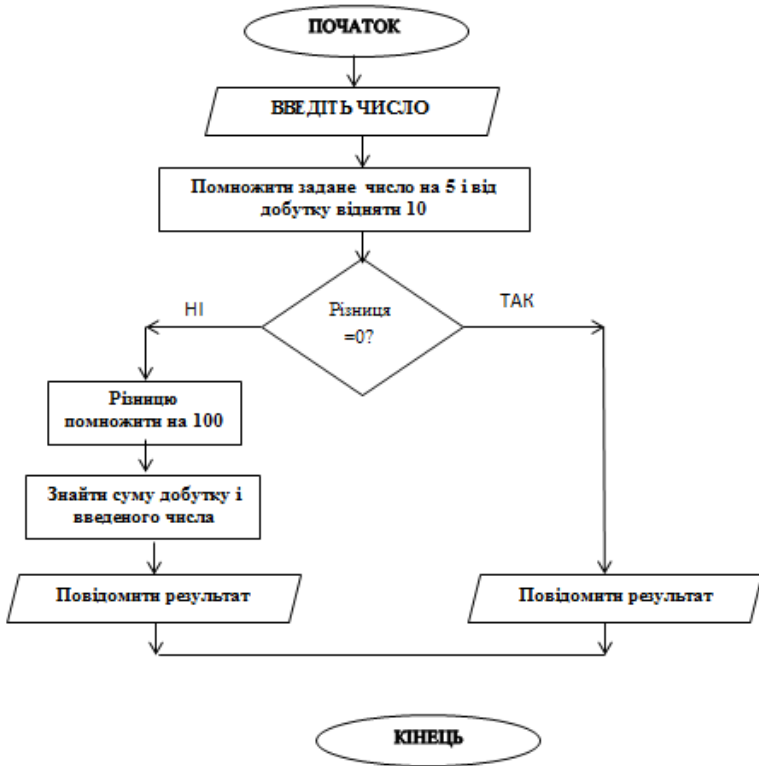
5. У циклі з передумовою тіло циклу:  
 Виконується у будь-якому випадку  
 Може виконуватися довільну кількість раз  
 Не виконується ніколи  
**Може не виконуватися жодного разу**
6. У            результаті            виконання            алгоритму



виконавець одержав число 0, якщо введеним числом було число:

10            2            5            1

7. У результаті виконання алгоритму



яке число одержить виконавець, якщо введене число буде 12?

5000

50

5012

12

8. Результатом виконання алгоритму



є число:

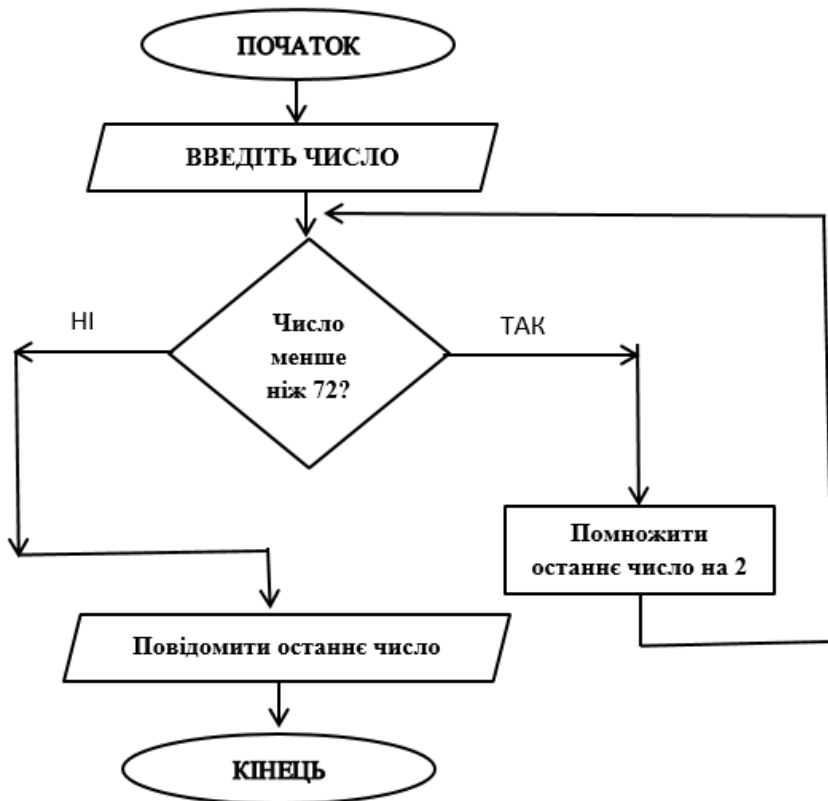
12

324

972

16

9. На початку виконання алгоритму виконавець задав число 3. Результатом виконання алгоритму



є число:

12

24

48

96

10. Команду виду **Повторити  $N$  разів Команди** називають:

**Командою циклу з лічильником**

Командою циклу з передумовою

Командою розгалуження

Командою циклу з передумовою

11. Фрагмент алгоритму, у якому одна або кілька команд можуть виконуватися більше ніж один раз, називають:

Розгалуженням

Процедурою

**Циклом**

Функцією

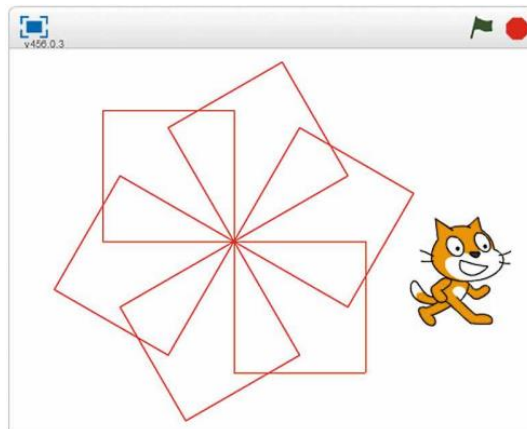
12. Фрагмент алгоритму, що містить команду перевірки умови та послідовності команд, які будуть виконуватися або не виконуватися залежно від результату виконання перевірки умови називають

**Розгалуженням**

Циклом

Процедурою

Функцією

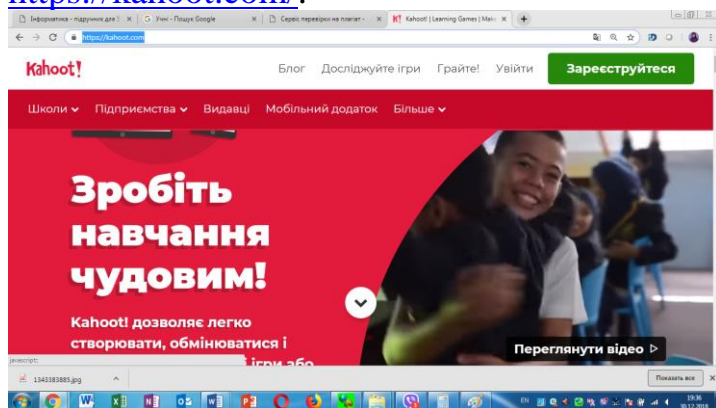




# Інструкція по роботі із системою Kahoot!

## 1. Реєстрація.

Учитель реєструється на сайті <https://kahoot.com/>.



## 2. Вибір виду кахутів.

### Створіть нову версію kahoot



#### Вікторина

Виберіть правильну відповідь з декількох альтернатив



#### Перемішати

Перетягніть відповіді у правильному порядку



#### Обговорення

Задайте питання, яке викликало дебати



#### Огляд

Збирайте думки глядачів

Для тестів з однією правильною відповіддю слід обрати розділ «Вікторина».

### 3. Створення питань і варіантів відповідей.

Заповнити обов'язкові поля: назва, короткий опис, мова тесту, аудиторія, можна додати зображення.

Назва (обов'язково) 86

Мова HTML

Опис (обов'язково)

A #math #blindkahoo to introduce the basics of #algebra to #grade8

Обкладинка зображення

Видимий для Всі Мова Українська мова Аудиторія (обов'язково) Школа

Кредитні ресурси

Вступне відео https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u08

Потім створюються запитання, заповнюючи відповідні поля, а також треба встановити час виконання – «Термін». Такі дії повторюються для кожного нового запитання.

**К! питання 1**

Питання (обов'язково)

Термін 20 сек Нагородження балів ТАК

ЗМІ

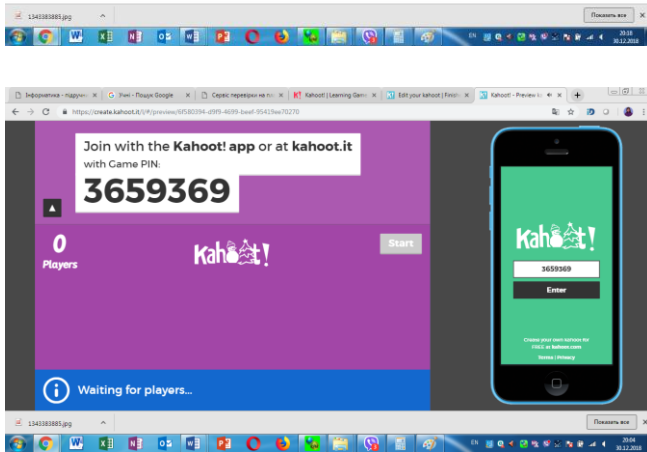
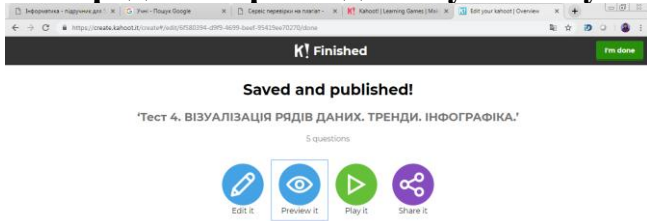
Відповідь 1 (обов'язково) ✓

Відповідь 2 (обов'язково) ✓

Відповідь 3 (обов'язково) ✓

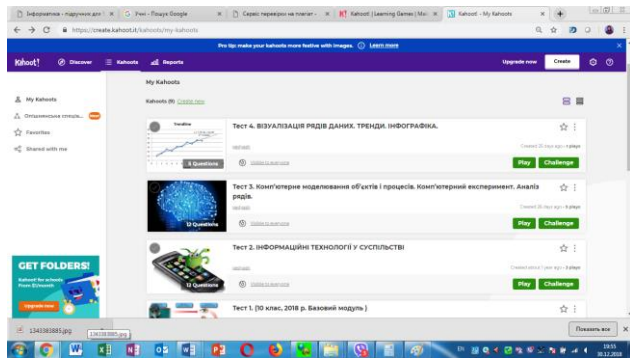
Відповідь 4 (обов'язково) ✓

## 4. Попередній перегляд і запуск тесту.

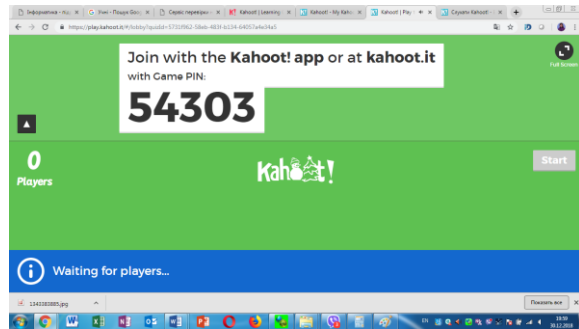


## 5. Проходження тестування.

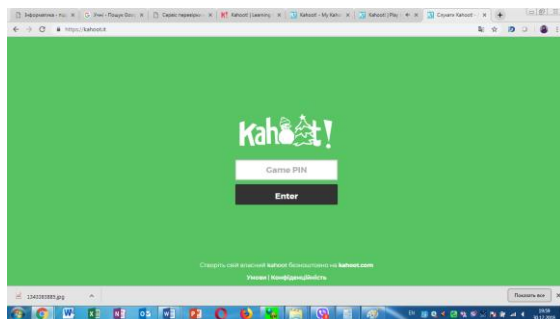
Як тести (кахути) складені можна переходити до гри. Для цього вчитель обирає тест серед Му Kahoot і вибирає Play.



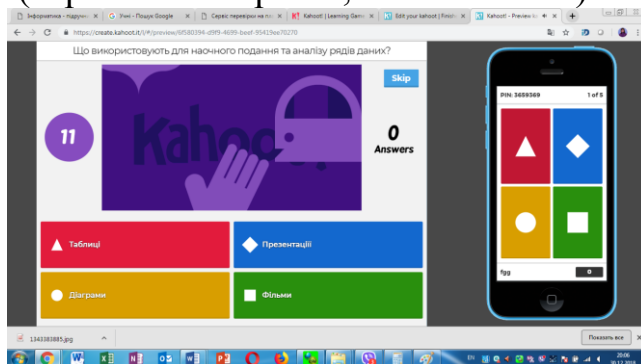
Вчитель у системі генерує код,



який учні вводять на своїх смартфонах, зайшовши на сайт <http://Kahoot.it>. Гра розпочинається.



На великому екрані учень читає запитання, а на своєму смартфоні вибирає відповідь, яка подана геометричною фігурою. І по закінченню відповіді на чергове питання можна визначити її правильність (червоний колір – ні, зелений – так).



## 6. Результат тестування.

У кінці гри з'являється статистика, де вказано лідерів і кількість балів, які вони набрали. Вчитель може переглянути і результати всіх учнів, завантаживши таблицю результатів з допомогою таблиці Excel.

Використання хмарного сервісу <https://kahoot.com/> допомагає вчителю створити зворотній зв'язок з учнями, невимушену і творчу атмосферу. Граючись, учні закріплюють знання, повторюють вивчені теми. Дітям цікаво, бо їх улюблені гаджети стали потрібні у процесі навчання.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Інформатика: підруч. для 5-го кл. закл. заг. серед. освіти / *Й.Я. Ривкінд* – Київ: Генеза, 2018. – 208 с.
2. Інформатика: підруч. для 10-го кл. закл. заг. серед. освіти / *Й.Я. Ривкінд* – Київ: Генеза, 2018. – 208 с.
3. Інформатика: робочий зошит: 5-й кл. / *Й.Я. Ривкінд, Т.І. Лисенко, Л.А. Чернікова, В.В. Шакоцько.* – Київ: Генеза, 2018. – 112 с.
4. Kahoot! – перевіряємо знання учнів, граючись [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.ourboox.com/books/kahoot-перевіряємо-знання-учнів-граючись/>
5. Kahoot! [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://kahoot.com/>
6. *Комарницька О.М.* Особливості застосування мобільних технологій у навчанні / *О.М. Комарницька* // Новітні інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: актуальні проблеми: матеріали науково-методичної конференції, 30 листопада 2016 р. – Тернопіль: ТОКІППО, 2016. – С. 3 – 8.
7. Хмарний сервіс Kahoot!/ WiKi. Харківського національного університету міського господарства імені *О.М.Бекетова*.

**Для нотаток**



**Опішнянський опорний  
заклад загальної  
середньої освіти  
I-III ступенів  
Зіньківської районної ради  
Полтавської області**

38164  
вул. Соборна, 18  
сmt. Опішня  
Потавський район  
Полтавська область  
тел. (факс): (05353) 42187  
e-mail: [oposhnyaznz@gmail.com](mailto:oposhnyaznz@gmail.com)