Обединено училище
"СВ. ПАИСИЙ ХИЛЕНДАРСКИ"
с. ДОЛНО ОСЕНОВО,
общ. СМИЛЯН обл. БЛАГОЕВГРАД.
e- mail: info-109107@edu.mon.bg
"ОТ МИНАЛОТО-СИЛА, КЪМ БЪДЕЩЕТО -СВЕТЛИНА!"

КОНСПЕКТ

по Компютърно моделиране и информационни технологии ООП - VI клас

за самостоятелна форма на обучение

1. Основни единици за измерване на информация
2. Операционна система
3. Носители на информация и файлови формати
4. Операционна система
5. Въвеждане на текст, съдържащ специални знаци и символи
6. Вмъкване и форматиране на графични изображения от библиотека и файл
7. Въвеждане на текст, съдържащ специални знаци и символи.
8. Търсене и замяна на текст. Търсене и получаване на помощна информация
9. Форматиране на страница и отпечатване на текстов документ
10. Компютърна текстообработка
11. Създаване на таблица по модел с данни от различен тип. Формат на представяне на данните
12. Формули за извършване на аритметични действия с въведените данни. Функции: сумиране, средноаритметично, максимум и минимум
13. Отпечатване на таблица и на отделни части от нея
14. Основни файлови формати при създаване и обработка на изображения
15. Дигитализиране на изображения чрез смартфон, скенер или цифров фотоапарат
16. Инструменти за промяна на графично изображение: ориентация, контраст, осветеност, разделителна способност
17. Използване на звукови файлове и звукови ефекти. Анимационни ефекти и времетраене на слайд. Настройки на дизайна
18. Запазване на презентация в различни файлови формати
19. Представяне на презентация пред публика
20. Същност на глобалната мрежа интернет. Основни начини за достъп до интернет
21. Средства за комуникация в реално време. Правила за сигурност на децата в интернет
22. Търсене на материали по зададена тема на български и на чужд език. Авторски права по отношение на информация, публикувана в интернет
23. Лицензи. Зачитане на авторските права на готовите материали
24. Езици и среди за програмиране
25. Въведение в езика за програмиране Python
26. Логически изрази и условен оператор в Python
27. Оператори за цикъл
28. Оператор за присвояване. Аритметични и логически изрази. Условни оператори и оператори за цикъл
29. Списъци от думи в Python
30. Библиотеки в Python
31. Създаване на компютърен герой и промяна на състоянието му
32. Функции в Python

33. Създаване на анимация и представяне на резултатите от създадена анимация

Литература: 1. Компютърно моделиране и информационни технологии за 6.клас – издателства: „Просвета Плюс“ - ЕООД, „Просвета“

Изготвил:……

/Илияна Яворова/