



Конспект по Компютърно моделиране и информационни технологии – РП за VI. клас
за определяне на годишна оценка, самостоятелна форма на обучение,
2025/2026 учебна година

Тема 1. Операционна система и носители на информация

1. Основни единици за измерване на информация
2. Операционна система. Носители на информация и файлови формати

Тема 2. Компютърна текстообработка

3. Въвеждане на текст, съдържащ специални знаци и символи
4. Вмъкване и форматиране на графични изображения от библиотека и файл
5. Търсене и замяна на текст. Търсене и получаване на помощна информация
6. Форматиране на страница и отпечатване на текстов документ

Тема 3. Обработка на таблични данни

7. Създаване на таблица по модел с данни от различен тип. Формат на представяне на данните
8. Формули за извършване на аритметични действия с въведените данни
9. Функции: сумиране, средноаритметично, максимум и минимум
10. Отпечатване на електронна таблица и на отделни части от нея

Тема 4. Работа с графични изображения

11. Основни файлови формати при създаване и обработка на изображения
12. Дигитализиране на изображение. Обработване и запазване на изображение
13. Инструменти за промяна на графично изображение: ориентация, контраст, осветеност, разделителна способност

Тема 5. Компютърни презентации

14. Използване на звукови файлове и звукови ефекти. Анимационни ефекти и времетраене на слайд. Настройки на дизайна
15. Запазване на презентация в различни файлови формати
16. Представяне на презентация пред публика

Тема 6. Интернет и интегриране на дейности

17. Същност на глобалната мрежа интернет. Основни начини за достъп до интернет
18. Средства за комуникация в реално време. Правила за сигурност в интернет
19. Търсене зададена тема. Авторски права по отношение на информация, публикувана в интернет
20. Интегриране на документи. Интегриране на документи с команда Object

Тема 7. Компютърно моделиране

21. Езици за програмиране. Среди за програмиране. Работа с интегрираната среда Trinket
22. Линейни алгоритми
23. Разклонени алгоритми. Списъци
24. Разклонени алгоритми. Функции и методи
25. Циклични алгоритми
26. Създаване на анимиран герой
27. Създаване на анимация
28. Управление на движението от клавиатурата

Използвана литература:

Компютърно моделиране и информационни технологии, 6. клас, Издателство „Изкуства“ - Klett, 2022 г.
Автори: Гъров К., Р. Папанчева и кол.

Изготвил: Цвета Цанкова