

**НАЦИОНАЛЕН УЧЕБЕН КОМПЛЕКС ПО КУЛТУРА С  
ЛИЦЕЙ ЗА ИЗУЧАВАНЕ НА ИТАЛИАНСКИ ЕЗИК И КУЛТУРА**

**УТВЪРЖДАВАМ:.....**  
**Директор: Д-р Иван Капурдов**

**Учебно-изпитна програма за определяне на годишна оценка  
по КМИТ за 6 клас  
ОБЩООБРАЗОВАТЕЛНА ПОДГОТОВКА  
2023/2024 учебна година**

**I. ВИД НА ИЗПИТА** – Писмен и практически

**II. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ:**

**ТЕМА 1. ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА И НОСИТЕЛИ НА ИНФОРМАЦИЯ**

- 1.1. Основни единици за измерване на информация
- 1.2. Операционна система.
- 1.3. Носители на информация и файлови формати

**ТЕМА 2. КОМПЮТЪРНА ТЕКСТООБРАБОТКА**

- 2.1. Въвеждане на текст, съдържащ специални знаци и символи
- 2.2. Въвеждане и форматиране на графични изображения от библиотека и файл
- 2.3. Търсене и замяна на текст. Търсене и получаване на помощна информация
- 2.4. Форматиране на страница и отпечатване на текстов документ

**ТЕМА 3. ОБРАБОТКА НА ТАБЛИЧНИ ДАННИ**

- 3.1. Създаване на таблица по модел с данни от различен тип. Формат на представяне на данните
- 3.2. Въвеждане на формули за аритметични действия с въведените данни. Използване на функции: MIN; MAX; SUM; AVERAGE
- 3.3. Отпечатване на таблица и на отделни части от нея

**ТЕМА 4. РАБОТА С ГРАФИЧНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ**

- 4.1. Основни файлови формати при създаване и обработка на изображения
- 4.2. Дигитализиране на изображение чрез смартфон, скенер или цифров фотоапарат. Обработване и запазване на изображение
- 4.3. Инструменти за промяна на графично изображение: ориентация, контраст, осветеност, разделителна способност.

## ТЕМА 5. КОМПЮТЪРНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ

- 5.1. Използване на звукови файлове и звукови ефекти. Настройки на дизайна
- 5.2. Анимационни ефекти и времетраене на слайд
- 5.3. Запазване на презентация в различни файлови формати.
- 5.4. Представяне на презентация пред публика

## ТЕМА 6. ИНТЕРНЕТ И ИНТЕГРИРАНЕ НА ДЕЙНОСТИ

- 6.1. Същност на глобалната мрежа интернет. Основни начини за достъп до интернет
- 6.2. Средства за комуникация в реално време. Правила за сигурност на децата в интернет
- 6.3. Търсене на материали по зададена тема на български и на чужд език. Авторски права по отношение на информация, публикувана в интернет

## ТЕМА 7. КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ

- 7.1. Преминване от език с блоково програмиране към скриптов текстов език
- 7.2. Език за програмиране Python
- 7.3. Реализиране на линеен и разклонен алгоритъм
- 7.4. Реализиране на цикличен алгоритъм
- 7.5. Създаване на компютърен герой и програмиране на състоянието му
- 7.6. Създаване на анимация със средствата на скриптов текстов език
- 7.2. Език за програмиране JavaScript
- 7.3. Реализиране на линеен и разклонен алгоритъм
- 7.4. Реализиране на цикличен алгоритъм
- 7.5. Функция
- 7.6. Създаване на анимация със средствата на скриптов текстов език

## III. ОЦЕНЯВАНИ КОМПЕТЕНТНОСТИ

### ТЕМА 1. ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА И НОСИТЕЛИ НА ИНФОРМАЦИЯ ОСНОВНИ ЕДИНИЦИ ЗА ИЗМЕРВАНЕ НА ИНФОРМАЦИЯ

- изброява и сравнява основни единици за измерване на информация
- обяснява разликата между единиците за количество байтове (килобайт – кибибайт, мегабайт – мебибайт и т.н.)
- дава примери за използването на основните единици

### ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА. НОСИТЕЛИ НА ИНФОРМАЦИЯ И ФАЙЛОВИ ФОРМАТИ

- описва предназначението на операционната система
- обяснява възможността за настройки на операционната система на ниво потребителски интерфейс – промяна на лентата за задачи, стартово меню
- използва различни носители на информация при работа с файлове
- разпознава основните файлови формати за текст, графика, презентации, аудио и видео
- свързва файлови формати със софтуерните приложения, в които могат да се използват

- използва различно представяне на файлове и папки и визуализиране на разширенията

## ТЕМА 2. КОМПЮТЪРНА ТЕКСТООБРАБОТКА

### ВЪВЕЖДАНЕ НА ТЕКСТ, СЪДЪРЖАЩ СПЕЦИАЛНИ ЗНАЦИ И СИМВОЛИ

- вмъква символи и специални знаци в текст
- посочва примери за текст, изискващ използването на специални знаци и символи

### ВМЪКВАНЕ И ФОРМАТИРАНЕ НА ГРАФИЧНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ ОТ БИБЛИОТЕКА И ФАЙЛ

- вмъква, форматира и позиционира в текстов документ изображения от библиотека и файл

- избира подходящ размер и разположение на графично изображение спрямо текст
- създава документ, съдържащ текст и графични изображения

### ТЪРСЕНЕ И ЗАМЯНА НА ТЕКСТ. ТЪРСЕНЕ И ПОЛУЧАВАНЕ НА ПОМОЩНА ИНФОРМАЦИЯ

- търси и заменя текст в текстов документ чрез задаване на определени критерии
- търси и получава помощна информация.

### ФОРМАТИРАНЕ НА СТРАНИЦА И ОТПЕЧАТВАНЕ НА ТЕКСТОВ ДОКУМЕНТ

- задава характеристики на страницата на текстовия документ
- задава номерация на страници в текстов документ
- задава настройки на принтера за печат
- описва отпечатването на текстов документ, съдържащ няколко страници, задавайки броя копия, избора на страници за печат, последователността на отпечатване
- форматира страница по зададено описание

## ТЕМА 3. ОБРАБОТКА НА ТАБЛИЧНИ ДАННИ

### СЪЗДАВАНЕ НА ТАБЛИЦА ПО МОДЕЛ С ДАННИ ОТ РАЗЛИЧЕН ТИП. ФОРМАТ НА ПРЕДСТАВЯНЕ НА ДАННИТЕ

- създава електронни таблици по конкретен модел
- прилага различни формати на данните
- изброява често срещани проблеми, свързани с въвеждането на данни от различен тип

- прави разлика между форматиране на клетка и съдържание и формат на данните
- извършва основни аритметични действия с въведени данни в електронна таблица
- определя реда на операциите в аритметичен израз
- прилага вградени функции (формули) за извършване на пресмятания

### ОТПЕЧАТВАНЕ НА ТАБЛИЦА И НА ОТДЕЛНИ ЧАСТИ ОТ НЕЯ

- подготвя електронна таблица за печат, като използва средствата за настройки и за визуализация преди отпечатване
- описва настройките за отпечатване на таблица или на избрани части от нея

## ТЕМА 4. РАБОТА С ГРАФИЧНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

### ОСНОВНИ ФАЙЛОВИ ФОРМАТИ ПРИ СЪЗДАВАНЕ И ОБРАБОТКА НА ИЗОБРАЖЕНИЯ

- разпознава основни файлови формати, използвани при създаването и обработката на изображения

- запазва изображения в различни графични формати
- разпознава растерни и векторни изображения
- избира графичен файлов формат в зависимост от предназначението на

изображението – за печат или за визуализиране на екран

#### ДИГИТАЛИЗИРАНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧРЕЗ СМАРТФОН, СКЕНЕР ИЛИ ЦИФРОВ ФОТОАПАРАТ. ОБРАБОТВАНЕ И ЗАПАЗВАНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ

- описва процеса на сканиране, обработване и запазване на изображение
- дава пример за начин на прехвърляне на изображение от цифров фотоапарат на

компютър

#### ИНСТРУМЕНТИ ЗА ПРОМЯНА НА ГРАФИЧНО ИЗОБРАЖЕНИЕ: ОРИЕНТАЦИЯ, КОНТРАСТ, ОСВЕТЕНОСТ, РАЗДЕЛИТЕЛНА СПОСОБНОСТ

- използва инструменти за промяна на графично изображение на ниво цяло изображение
- променя разделителната способност и размерите на графично изображение с цел публикуване в различни медии

### ТЕМА 5. КОМПЮТЪРНА ПРЕЗЕНТАЦИЯ

#### ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЗВУКОВИ ФАЙЛОВЕ И ЗВУКОВИ ЕФЕКТИ. АНИМАЦИОННИ ЕФЕКТИ И ВРЕМЕТРАЕНЕ НА СЛАЙД. НАСТРОЙКИ НА ДИЗАЙНА

- избира подходящ звуков файл или прави свой запис за включване в презентация
- вмъква и настройва звуков ефект към слайд или група от слайдове
- използва готови анимационни ефекти на ниво съдържание на слайд
- избира анимационен ефект за преход и задава времетраене на слайд
- разпознава (идентифицира) ситуации, в които са допуснати грешки при

създаването на презентация

- оформя компютърна презентация в естетически завършен вид, като прилага умело съчетаване на цветовете в нейния шаблон за дизайн и цвятова схема

#### ЗАПАЗВАНЕ НА ПРЕЗЕНТАЦИЯ В РАЗЛИЧНИ ФАЙЛОВИ ФОРМАТИ.

- описва разширенията на файловете формати;
- обяснява предназначението на файловете формати;
- обяснява особености и ограничения при използването им
- записва презентацията в различни файлови формати
- обяснява настройки за отпечатване на презентация

#### ПРЕДСТАВЯНЕ НА ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПЕРЕД ПУБЛИКА

- описва и прилага правилата за представяне на презентация пред публика
- представя презентация пред публика

### ТЕМА 6. ИНТЕРНЕТ И ИНТЕГРИРАНЕ НА ДЕЙНОСТИ

#### СЪЩНОСТ НА ГЛОБАЛНАТА МРЕЖА ИНТЕРНЕТ. ОСНОВНИ НАЧИНИ ЗА ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ

- обяснява, със свои думи, същността на интернет, като глобална компютърна мрежа;

- изброява основните начини за достъп до интернет;
- обяснява, със свои думи, основните начини за достъп до интернет;
- отваря уеб сайт с различни браузъри;
- създава указател на полезни интернет адреси;

- използва указател на полезни интернет адреси

## СРЕДСТВА ЗА КОМУНИКАЦИЯ В РЕАЛНО ВРЕМЕ. ПРАВИЛА ЗА СИГУРНОСТ НА ДЕЦАТА В ИНТЕРНЕТ

- обяснява, със свои думи, възможностите за комуникация в реално време в интернет;
- описва настройки на софтуер за комуникация в реално време с цел осигуряване на сигурност;
- изброява правилата за безопасно поведение в интернет;
- спазва правилата за безопасно поведение в интернет

## ТЪРСЕНЕ НА МАТЕРИАЛИ ПО ЗАДАДЕНА ТЕМА НА БЪЛГАРСКИ И НА ЧУЖД ЕЗИК. АВТОРСКИ ПРАВА ПО ОТНОШЕНИЕ НА ИНФОРМАЦИЯ, ПУБЛИКУВАНА В ИНТЕРНЕТ

- записва на локален диск информация, намерена в интернет
- създава кратка презентация или текстов документ с материали, намерени в интернет и други източници
- използва уеб базиран електронен речник за превод на текст
- зачита авторските права на готовите материали, които използва
- цитира коректно информационните източници
- обяснява, със свои думи същността на лицензионните споразумения Creative Commons и GPL и обозначенията, свързани с авторските права
- спазва баланс между съдържание и илюстративен материал при създаване на интегриран компютърен документ

## ТЕМА 7. КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ ПРЕМИНАВАНЕ ОТ ЕЗИК С БЛОКОВО ПРОГРАМИРАНЕ КЪМ СКРИПТОВ ТЕКСТОВ ЕЗИК

- изброява различни видове езици за програмиране и тяхното предназначение
- описва, със свои думи, конкретна среда за програмиране и средствата за създаване и изпълнение на код
- разглежда примери за линеен и разклонен алгоритъм със средствата на език с блоково програмиране и скриптов текстов език
- разглежда примери за цикличен алгоритъм, реализиран със средствата на език с блоково програмиране и скриптов текстов език
- сравнява възможностите на език с блоково програмиране и скриптов текстов език за чертане на геометрични обекти
- създава компютърен герой и програмира промяна на състоянието му

## СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИЯ СЪС СРЕДСТВАТА НА СКРИПТОВ ТЕКСТОВ ЕЗИК

- предлага сценарий на анимация от зададени теми
- декомпозира сценарий на програмируеми елементи
- създава необходимите компютърни герои и графична среда на анимацията
- прилага алгоритми за реализация на анимацията
- представя анимацията и защитава избора на средства за реализиране

#### **IV. ФОРМАТ НА ИЗПИТА**

Изпитът се състои от:

- Писмено изпитване (тест) върху горепосочените теми.
- Практическа задача.

#### **V. ОЦЕНЯВАНЕ НА ИЗПИТА:**

Всеки изпитен въпрос носи определен брой точки. Практическата задача също носи определен брой точки. Сборът от получените точки се трансформира в оценка по шестобалната система.

Скала:

Проценти	Оценка	
0 - 20	Слаб	2
21 - 35	Среден	3
36 - 60	Добър	4
61 - 85	Мн. добър	5
86 - 100	Отличен	6

#### **VI. ВРЕМЕТРАЕНЕ НА ИЗПИТА**

Изпитът е с продължителност 2 астрономически часа, от които:

45 минути – писмена част

75 минути – практическа част

#### **VII. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА:**

Учебник по КМИТ за 6-ти клас, издателство „Домино“.