

**Група результатів 1. Працює з інформацією, даними, моделями (12 балів)**

1. (2 б.) **Що таке табличний процесор?**
  - а) програма для опрацювання електронних таблиць
  - б) програма для опрацювання тексту
  - в) програма для створення презентацій
  - г) редактор зображень
2. (2 б.) **Що таке електронна таблиця?**
  - а) набір даних у клітинках, розташованих у рядках і стовпцях
  - б) таблиця в презентації
  - в) таблиця у Word
3. (2 б.) **Як позначають заголовки стовпців таблиці:**
  - а) 1,2,3...    б) A,B,C...    в) A1,B2,C3
4. (2 б.) **Як позначають заголовки рядків таблиці:**
  - а) 1,2,3...    б) A,B,C...    в) A1,B2,C3
5. (2 б.) **Адреса клітинки складається з \_\_\_\_\_ та \_\_\_\_\_.**  
(Напиши 2 приклади)

---



---

**6. (2 б.) Що таке формула в електронних таблицях?**

---



---



---

**Група результатів 2. Створює інформаційні продукти (12 балів)**

1. (2 б.) **Формула в Excel починається знаком:**
  - а) +    б) =    в) -    г) \*
2. (2 б.) **За формулою в клітинці D1 значення буде:**

	A	B	C	D
1	3	5	=B1-A1	=SUM(A1:C1)

- а) 2    б) 7    в) 10    г) 8

3. (2 б.) **Обчисли та вибери відповідь для клітинки E2:**

	A	B	C	D	E
1					
2		3	5	2	=(B2+C2)/D2
3					

- а) 8    б) 4    в) 5    г) 3

4. (2 б.) **Можливості кнопки Автосума  $\Sigma$ :**

(обери декілька правильних)

☐ сума значень   ☐ середнє   ☐ max/min   ☐ SIN значення

5. (2 б.) **Результат автозаповнення у B9:**

	A	B	C	D
1				
2		Значення x		
3		0		
4		0,2		
5				
6				
7				
8				
9				

а) 0,2   б) 1   в) 0   г) 1,2

6. (2 б.) **Запиши приклад формули для додавання клітинок A1 і A2.**

---

**Група результатів 3. Працює в цифровому середовищі (12 балів)**

1. (2 б.) **Алгоритм — це:**

- а) послідовність команд для розв'язання задачі
- б) помилка у програмі
- в) виконавець команди

2. (2 б.) **Установи відповідність між поняттями Scratch:**

**Поняття Відповідність**

Скрипт \_\_\_\_\_

Спрайт \_\_\_\_\_

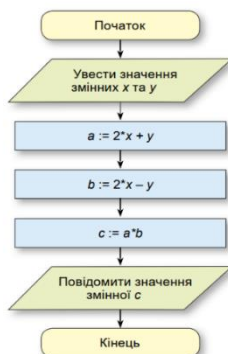
Сцена \_\_\_\_\_

Проект \_\_\_\_\_

Варіанти:

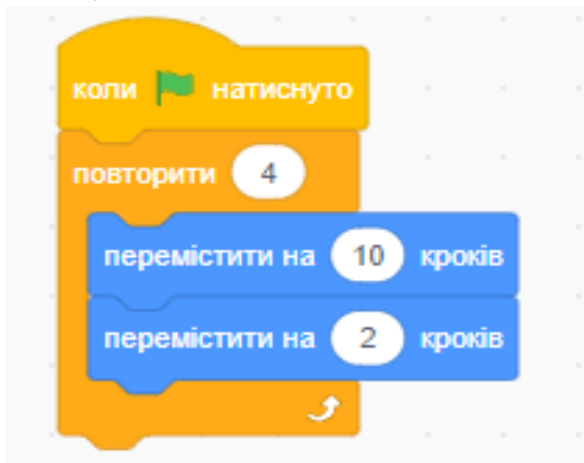
А) алгоритм   Б) виконавець   В) фонове зображення   Г) документ

3. (2 б.) **Блок-схема якого алгоритму зображена?**



а) лінійного   б) з розгалуженням   в) циклічного   г) прямого

4. (2 б.) На скільки кроків переміститься спрайт у результаті такого циклу?



- а) 40   б) 48   в) 55   г) 60
5. (2 б.) **Які бувають цикли?** (обери правильні)
- ☐ вкладені   ☐ умовні   ☐ зовнішні   ☐ програмні
6. (2 б.) **Величина, що може змінюватись у програмі, — це:**
- а) датчик   б) повідомлення   в) змінна

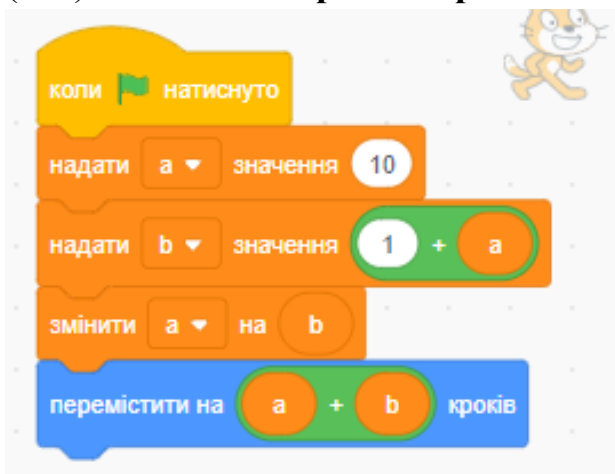
---

**Група результатів 4. Безпечно та відповідально працює з інформаційними технологіями (12 балів)**

1. (2 б.) Укажи значення змінної s після виконання алгоритму:

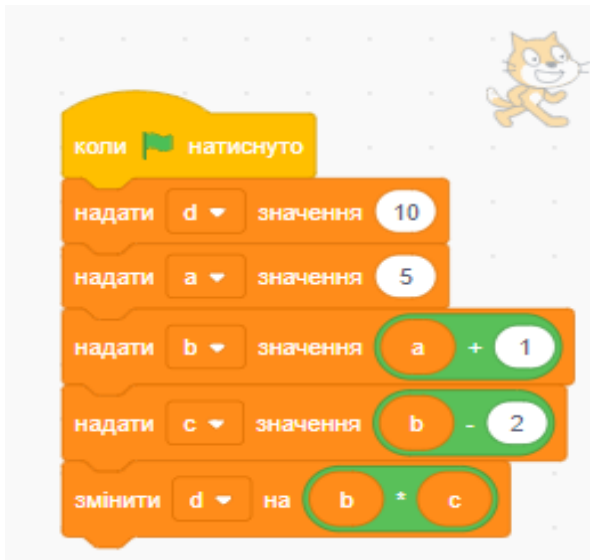


- а) -30   б) -1.2   в) 30   г) 1.2
2. (2 б.) На скільки кроків переміститься спрайт?



- а) 11   б) 32   в) 21   г) 10

3. (2 б.) Значення змінної **d** після виконання алгоритму:



а) 5   б) 6   в) 4   г) 34

4. (2 б.) Як потрібно працювати з комп'ютером, щоб зберегти здоров'я очей?

---

---

---

5. (2 б.) Назви два приклади безпечної поведінки в Інтернеті.

---

---

---

---

6. (2 б.) Що потрібно робити, якщо програма зависає або працює неправильно?

---

---

---

---