|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Клас | Тема вивчення | Джерела інформації (підручник, посібник, Інтернет-ресурси та ін.) | Практична робота (виконати вправу, виконати практичну роботу, зробити повідомлення, створити презентацію та ін.) |
| 7 | Програмування випадкових процесів | Підручник: Інформатика (ав. Н.В. Морзе та ін.)  (на ПК: програма Scratch) | Повторити п.15, с.106-107;  на ПК:вправа 2, с.110 |
|  | Створення ігрового проєкту |  | Опрацювати п.17, с. 119-125; виписати і вивчити план створення с. 119;  на ПК: завдання 1, с.127, завдання 3, с.128 (на вибір) |
|  | Розробка сценарію та інформаційної моделі для гри |  | Опрацювати п.19, с.133-137;  на ПК: задача1, с.133; вибрати власну тему (на вибір) |

Вчитель: Калиновська Оксана Василівна, учитель інформатики

Предмет: Інформатика

Примітка: Завдання на ПК виконати за можливості