

ПРОМІЖНА ПІДСУМКОВА РОБОТА

8 клас, ІІ семестр

Загальна інструкція щодо виконання роботи

Проміжна підсумкова робота складається з блоків I – V, які містять **15 завдань** різних типів.

Деякі завдання необхідно виконувати, використовуючи комп'ютер і створюючи визначений продукт. Інші завдання передбачають надання відповіді шляхом вибору однієї або кількох відповідей чи встановлення відповідності.

На виконання всіх завдань відведено **45 хв.**, з яких 30 хв — на виконання практичних завдань (блок I – II), решта часу — на блоки III – V.

1. Відповіді на завдання позначайте / записуйте / зберігайте у відведених місцях зрозуміло й чітко.
2. Намагайтеся виконати максимальну кількість завдань, раціонально розподіляючи відведений час. Додаткового часу ви не матимете.
3. Після завершення виконання завдань поверніть роботу вчителю / вчительці.

Увага!

**Під час виконання завдань працюйте самостійно і не заважайте іншим.
Пам'ятайте: у випадку виявлення ознак підглядання, списування чи плагіату
вашу роботу не буде зараховано!**

Прочитайте опис ситуації, наведений нижче, і виконайте завдання. Перед початком роботи із завданнями уважно читайте інструкції щодо виконання.

Ситуація

Учні 8 класу під час підготовки до тижня фінансової грамотності в школі натрапили на сайт “Здолай шахрая!” (рис. 1). Там розміщено ігри, у яких шахраї з ніками, які нагадували імена відомих людей, вносили різні пропозиції, зокрема фінансового характеру. Такі дії мали одну мету: виманити інформацію або кошти в учасників.



Рисунок 1. Онлайн-гра «Здолай шахрая». Примітка. Джерело: АТ «УНІВЕРСАЛ БАНК» (2020). <https://www.universalbank.com.ua/news/onlajn-igra-preodolej-moshennika-predupredit-ob-aktualnyh-moshennicheskikh-ugrozah>

Учні вирішили скористатись ідеєю і створити 3-сторінковий вебсайт про поширення неправдивих новин у мережі “Інтернет”. Підготуйте матеріали до цього сайту.

Блок І

Блок І складається з двох завдань. У кожному завданні виберіть і обведіть ДВІ правильні, на вашу думку, відповіді серед запропонованих варіантів.

Ознайомтеся з інформацією і виконайте завдання.

Сформулюйте відповідний пошуковий запит і знайдіть в інтернеті гру, згадану раніше. Перейдіть до сайту гри та зіграйте в гру #26 — “Сім Сімич Звонкій”.

1. За якими двома адресами сайту можна одразу приступити до гри?

А https://www.ema.com.ua/scams/learn/sim_simych_zvonkij/

Б <https://game.ema.com.ua/>

В <https://game.ema.com.ua/play/5f440c6f946b42ea9a0794e8>

Г <https://zdolay.ema.com.ua/>

Д <https://game.ama.com.ua/simsimychzvunkij>

2. Про які два види небезпеки йдеться в грі?

А використання неавторизованого номера мобільного телефону

Б здійснення покупок онлайн

В розміщення номера телефону в мережі

Г передавання комусь даних про свою платіжну картку

Д ігнорування двофакторною автентифікацією

Блок II

Блок II складається із чотирьох завдань. Зберігайте результат своєї роботи у відведеному місці за вказівкою вчителя. Не витрачайте на виконання цього завдання більш ніж 20 хвилин.

Ознайомтесь із завданнями 3-6 та виконайте їх.

3. Підготуйте зображення для вебсторінки.

Створіть зображення героя-шахрая, який буде задіяний в “історії” про фейки та маніпуляції в мережі (засобами самостійно вибраного середовища або згенеруйте його за допомогою ШІ). Збережіть файл у робочій папці у форматі .png.

4. Придумайте зміст сторінок сайту.

Підготуйте текстовий документ, у якому опишіть ситуацію, пов’язану з фейками чи маніпуляціями, яка може трапитися з вашими однолітками в мережі.

Запропонуйте два рішення щодо цієї ситуації: правильне та ризикове. Сформулюйте пояснення, чому важливо діяти правильно і чому помилкове рішення може призвести до небажаних наслідків. Знайдіть посилання на джерело, яке підтверджує ваші думки і якому можна довіряти.

5. Змодельуйте структуру сайту засобами побудови схем чи карт знань.

Створіть схему структури сайту, яка відображає його наповнення та систему навігації. Збережіть її як зображення.

6. Створіть вебсайт із трьох взаємопов’язаних сторінок, який містить підготовлений контент.

Оберіть засіб для створення вебсторінки. Створіть сайт. Наповніть його дібраним вмістом: 3 тексти, 2 зображення — малюнок і схема навігації. Опублікуйте сайт у мережі та розмістіть посилання на сайт у спільному документі для виконання завдань, доступ до якого вам надасть учитель / учителька.

Поради для виконання:

- Не копіюйте тексти дослівно із сайтів — переформулюйте своїми словами.
- Якщо використовуєте матеріали з інтернету (малюнок, фото тощо) — укажіть джерело.

- Упевніться, що файл збережено в правильному місці та має потрібну назву.

Блок III

Блок III складається із чотирьох завдань. У кожному завданні виберіть і обведіть ОДНУ правильну, на вашу думку, відповідь серед запропонованих варіантів.

7. Для чого використовують HTML у веброзробці?

- А для програмування ігор на смартфоні
- Б для опису структури та змісту вебсторінки
- В для редагування зображень
- Г для зберігання паролів користувачів
- Д для створення музичних файлів
- Е для перекладу текстів різними мовами

8. Без якого елемента неможливе створення навігаційного меню на вебсторінці?

- А зображення
- Б текст
- В відео
- Г гіперпосилання
- Д список
- Е таблиця

9. Хто зможе переглядати сайт після його публікації в інтернеті?

- А тільки автор сайту
- Б усі зареєстровані на хостингу користувачі
- В лише користувачі з паролем
- Г ніхто, якщо сайт не має гіперпосилань
- Д кожен, хто знає адресу сайту

10. Ознайомтеся з переліком дій під час розробки сайту, які подані у випадковому порядку.

- 1 – Формулювання мети сайту та цільової аудиторії
- 2 – Наповнення сторінок
- 3 – Пошук і добір матеріалів
- 4 – Публікація сайту
- 5 – Створення макета

У якому варіанті подано правильний порядок виконання дій під час розробки сайту?

- А 1-4-3-2-5
- Б 1-5-3-2-4
- В 4-2-3-5-1
- Г 3-1-2-5-4

Блок IV

Блок IV складається з одного завдання. У цьому завданні виберіть і обведіть УСІ правильні, на вашу думку, відповіді серед запропонованих варіантів.

11. Які з наведених середовищ призначені для візуального створення вебсайтів?

А WordPress

Б Python IDLE

В Google Sites

Г Visual Studio Code

Д Scratch

Блок V

Блок V складається із чотирьох завдань. У цих завданнях до кожного рядка, позначеного ЦИФРОЮ, доберіть відповідник, позначений БУКВОЮ, і поставте позначки на перетині відповідних колонок і рядків у таблиці відповідей.

12. Увідповідніть результат з порадою, яка допоможе його досягти.

Порада	Результат
1 Використовувати контрастні кольори для тексту й фону	А Зручність перегляду сайту на смартфонах, планшетах і комп'ютерах
2 Робити меню простим і зрозумілим	Б Швидке завантаження сторінки та економія трафіку
3 Використовувати адаптивний дизайн, що підлаштовується під розмір екрана	В Покращення навігації і швидкий пошук потрібної інформації
4 Оптимізувати розмір зображень	Г Зменшення навантаження на зір

	А	Б	В	Г
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Увідповідніть дії вебдизайнера з метою їх виконання при використанні матеріалів, згенерованих штучним інтелектом.

Дії вебдизайнера	Мета виконання
1 Перевірити джерело інформації, отриманої від ШІ	А Підвищити швидкість завантаження сторінки
2 Використати інструменти пошуку схожих зображень	Б Узгодити подачу інформації з брендом і цільовою аудиторією
3 Оцінити стиль і тон повідомлення, згенерованого ШІ	В Виявити можливі плагіат або порушення авторських прав
4 Оптимізувати розмір згенерованих зображень перед публікацією	Г Переконаватися в достовірності контенту, уникнути поширення неправдивої або застарілої інформації

	А	Б	В	Г
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Увідповідніть компоненти сайтів зі сферами, для яких вони є типовими.

Компонент сайту	Сфера
1 Кошик для покупок і система онлайн-оплати	А Освітній портал
2 Розклад занять і навчальні матеріали	Б Електронна комерція
3 Форма онлайн-бронювання готелю чи квитків	В Туристичний сервіс
4 Стрічка новин з фото та відео	Г Засоби масової інформації

	А	Б	В	Г
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Ознайомтеся із зображенням (рис. 2) і за ним доберіть до інструментів візуального редактора вебсайтів їхні функції.

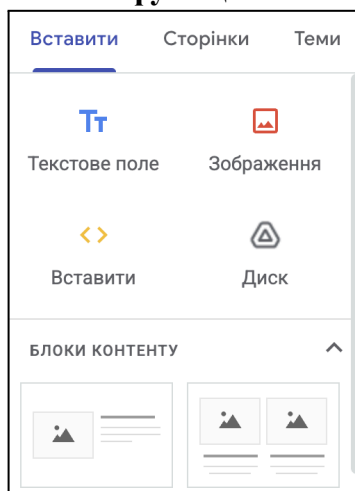


Рисунок 2. Екранна копія інструментів. Примітка. Створено авторкою

Інструмент	Функція
1 Текстове поле	А Додати шаблонні макети з текстом і зображеннями Б Обрати набір стилів оформлення сайту В Додати на сторінку абзац чи заголовок Г Додати й упорядкувати сторінки сайту
2 Блоки контенту	
3 Сторінки	
4 Теми	

	А	Б	В	Г
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Увага!

Ви завершили виконання роботи. Якщо у вас залишився час — перевірте відповіді, у яких сумніваєтеся, а також переконайтеся, що ви зафіксували всі відповіді.

Завершіть роботу за вказівкою вчителя / вчительки.