

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Оренбургской области

Управление образования администрации г. Оренбурга

МОАУ "Лицей №7"

РАССМОТРЕНО

на заседании
Методического совета
Протокол № 1
от «22» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
 Алексеева Э.Н.
«27» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
 Пушкарева Н.Г.
Приказ № 238
от «29» 08 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»

для обучающихся 5-6 классов

Составитель:

Ребрикова И.С., учитель математики

г. Оренбург 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа по информатике определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

Целями изучения информатики в 5-6 классах являются:

формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и

созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Информатика в основном общем образовании отражает:

сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;

междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «Информатика» – сформировать у обучающихся:

понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми

нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс выделено за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений

На изучение информатики на в 5-6 классах отводится 68 часа: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

5 КЛАСС

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации, по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 КЛАСС

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Изучение информатики в 5 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в **5 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

К концу обучения **в 6 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;

сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

разбивать задачи на подзадачи;

составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;

объяснять различие между растровой и векторной графикой;

создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные
		всего	контрольные работы	практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство	2			
1.2	Программы и данные	4		1,5	
1.3	Сеть Интернет	2		0,5	
Итого по разделу		8			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация и информационные процессы	3	1		
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции	4			
3.2	Разработка алгоритмов и программ	7	1	3,5	
Итого по разделу		11			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Компьютерная графика	3		1,5	

4.2	Текстовые документы	6		2,5	
4.3	Мультимедийные презентации	3	1	1,5	
Итого по разделу		12			
Резервное время		0			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	11	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные
		всего	контрольные работы	практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство.	1			
1.2	Файловая система	4		2	
Итого по разделу		5			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Компьютерные вирусы.	1			
2.2	Информация и информационные процессы	5	1	1	
Итого по разделу		6			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					

3.1	Исполнители и алгоритмы. Алгоритмические конструкции	5	1		
3.2	Разработка алгоритмов и программ	7		5	
Итого по разделу		12			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Компьютерная графика	3		3	
4.2	Текстовые документы	4		3	
4.3	Мультимедийные презентации	4	1	3	
Итого по разделу		11			
Резервное время		0			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	17	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность						
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Стартовая диагностика	1			02.09.24- 08.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода	1			09.09.24- 15.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1		0,5	16.09.24- 22.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

4.	Запуск и завершение работы программы (приложения). Практическая работа «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1		0,5	23.09.24- 29.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа «Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя»	1		0,5	30.09.24- 06.10.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Практическая работа «Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации»	1		0,5	07.10.24- 13.10.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

7.	Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг	1			14.10.24-20.10.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	Контрольная работа «Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе»	1	1		21.10.24-26.10.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 2. Теоретические основы информатики						
9.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение	1			11.11.24-17.11.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой	1			18.11.24-24.11.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1			25.11.24-01.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования						

12.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы	1			09.12.24-15.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Циклические алгоритмы	1			16.12.24-22.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования	1			23.12.24-29.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования	1		0,5	13.01.25-19.01.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Практическая работа «Знакомство со средой программирования. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	20.01.25-26.01.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17.	Практическая работа «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	27.01.25-02.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Практическая работа «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	03.02.25-09.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Практическая работа «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	10.02.25-16.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Практическая работа «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	17.02.25-23.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

21.	Практическая работа «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1		0,5	24.02.25-02.03.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22.	Контрольная работа «Алгоритмы и исполнители»	1	1		03.03.25-09.03.25	
Раздел 4. Информационные технологии						
23.	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Практическая работа «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора»	1		0,5	17.03.25-23.03.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24.	Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Практическая работа «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1		0,5	24.03.25-30.03.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25.	Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Практическая работа «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1		0,5	04.04.25-06.04.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

26.	Текстовый редактор. Правила набора текста. Практическая работа «Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1		0,5	07.04.25- 13.04.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27.	Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Практическая работа «Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)»	1		0,5	14.04.25- 20.04.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Практическая работа «Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)»	1		0,5	21.04.25- 27.04.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Практическая работа «Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)»	1		0,5	28.04.25- 11.05.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30.	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Практическая работа «Вставка в документ изображений»	1		0,5	12.05.25- 18.05.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

31.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Информационные технологии»	1			19.05.25-25.05.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами. Практическая работа «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1		0,5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Промежуточная аттестация. Комплексная контрольная работа	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34.	Практическая работа «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	11		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность						
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	02.09.24-08.09.24	https://infourok.ru/material.html?mid=17879 https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html

2.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога) Практическая работа «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)»	1	0	1	09.09.24-15.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla/115-1-0-19243 https://www.sites.google.com/a/i-dist.ru/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-
3.	Входная контрольная работа	1		0	16.09.24-	
4.	Поиск файлов средствами операционной системы. Практическая работа «Поиск файлов средствами операционной системы»	1	0	1	23.09.24-29.09.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla/115-1-0-19243
5.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Цифровая грамотность»	1	0	0	30.09.24-06.10.24	
Раздел 2. Теоретические основы информатики						
6.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0	14.10.24-20.10.24	https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-antivirusnye-programmy
7.	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Практическая работа «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»	1	0	1	21.10.24-26.10.24	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php

8.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0	05.11.24-10.11.24	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php
9.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0	11.11.24-17.11.24	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/ https://youtu.be/_r5OZULRVHM https://testedu.ru/test/inform
10.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0	18.11.24-24.11.24	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/ https://youtu.be/_r5OZULRVHM https://testedu.ru/test/informatika/7-klass/ediniczyi-
11.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Теоретические основы информатики»	1	1	0	25.11.24-01.12.24	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования						
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	09.12.24-15.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://informaks.narod.ru/alg
13.	Среда текстового программирования.	1	0	0	16.12.24-22.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://informaks.narod.ru/alg
14.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0	23.12.24-29.12.24	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://informaks.narod.ru/alg

15.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	13.01.25- 19.01.25	https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylo
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	20.01.25- 26.01.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17.	Практическая работа «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»	1	0	1	27.01.25- 02.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_
18.	Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	0	1	03.02.25- 09.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_
19.	Практическая работа «Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования»	1	0	1	10.02.25- 16.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodi
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0	17.02.25- 23.02.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_
21.	Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	1	0	1	24.02.25- 02.03.25	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_informtika_6_klass

22.	Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	1	0	1	03.03.25-09.03.25	https://lbz.ru/metodist/author/s/informatika/3/eor6.php https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_informtika_6_klass
23.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1	0	10.03.25-16.03.25	
Раздел 4. Информационные технологии						
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа «Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений»	1	0	1	24.03.25-30.03.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452
25.	Практическая работа «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)»	1	0	1	04.04.25-06.04.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-
26.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа «Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)»	1	0	1	07.04.25-13.04.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452

27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0	14.04.25- 20.04.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozdanie-
28.	Практическая работа «Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»	1	0	1	21.04.25- 27.04.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozdanie-
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа «Создание небольших текстовых документов с таблицами»	1	0	1	28.04.25- 11.05.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/ https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-
30.	Практическая работа «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	1	0	1	12.05.25- 18.05.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250610/ https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практическая работа «Создание презентации с гиперссылками»	1	0	1	19.05.25- 25.05.25	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250610/ https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-na-temu-sozdanie-i-oformlenie-markirovannyh-
32.	Практическая работа «Создание презентации с интерактивными элементами»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/author/s/informatika/3/eor6.php https://testedu.ru/test/inform
33.	Промежуточная аттестация. Комплексная контрольная работа	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/author/s/informatika/3/eor6.php https://testedu.ru/test/inform
34.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Информационные технологии»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/author/s/informatika/3/eor6.php https://testedu.ru/test/inform

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	17		
-------------------------------------	----	---	----	--	--

График контрольных работ

5 класс

№ п/п	Тема контрольной работы	Дата по плану	Фактическая дата
1	Контрольная работа №1 «Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе»		
2	Контрольная работа № 2 «Алгоритмы и исполнители»		
3	Контрольная работа № 3 «Информационные технологии»		
4	Комплексная контрольная работа		

6 класс

№ п/п	Тема контрольной работы	Дата по плану	Фактическая дата
1	Контрольная работа № 1 «Цифровая грамотность»		
2	Контрольная работа № 2 «Теоретические основы информатики»		
3	Контрольная работа № 3 «Алгоритмизация и основы программирования»		
4	Комплексная контрольная работа		

Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков обучающихся по курсу «Информатика и ИКТ»

1. Содержание и объем материала, подлежащего проверке, определяется программой и учебником. При проверке усвоения материала необходимо выявлять полноту, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

2. Основными формами проверки ЗУН учащихся по информатике являются устный опрос, письменная контрольная работа, самостоятельная работа, тестирование, практическая работа на ЭВМ и зачеты (в старших классах).

3. При оценке письменных и устных ответов учитель в первую очередь учитывает показанные учащимися знания и умения. Оценка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися. Среди погрешностей выделяются ошибки и недочеты.

Ошибкой считается погрешность, если она свидетельствует о том, что ученик не овладел основными знаниями и (или) умениями, указанными в программе.

Недочетами считаются погрешности, которые не привели к искажению смысла полученного учеником задания или способа его выполнения, например, неаккуратная запись, небрежное выполнение блок-схемы и т. п.

4. Задания для устного и письменного опроса учащихся состоят из теоретических вопросов и задач.

Ответ за теоретический вопрос считается безупречным, если по своему содержанию полностью соответствует вопросу, содержит все необходимые теоретические факты и обоснованные выводы, а его изложение и письменная запись математически и логически грамотны и отличаются последовательностью и аккуратностью.

Решение задачи по программированию считается безупречным, если правильно выбран способ решения, само решение сопровождается необходимыми объяснениями, верно выполнен алгоритм решения, решение записано последовательно, аккуратно и синтаксически верно по правилам какого-либо языка или системы программирования.

Практическая работа на ЭВМ считается безупречной, если учащийся самостоятельно или с незначительной помощью учителя выполнил все этапы решения задачи на ЭВМ, и был получен верный ответ или иное требуемое представление задания.

5. Оценка ответа учащегося при устном и письменном опросах, а также при самостоятельной работе на ЭВМ, проводится по пятибалльной системе, т.е. за ответ выставляется одна из отметок: 2 (неудовлетворительно), 3 (удовлетворительно), 4 (хорошо), 5 (отлично).

6. Учитель может повысить отметку за оригинальный ответ на вопрос или оригинальное решение задачи, которые свидетельствуют о высоком уровне владения информационными технологиями учащимся, за решение более сложной задачи или ответ на более сложный вопрос, предложенные учащемуся дополнительно после выполнения им основных заданий.

Оценка ответов учащихся

Для устных ответов определяются следующие критерии оценок:

- оценка «5» выставляется, если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой и учебником;

- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя математическую и специализированную терминологию и символику;

- правильно выполнил графическое изображение алгоритма и иные чертежи и графики, сопутствующие ответу;

- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации при выполнении практического задания;

- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;

- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

- оценка «4» выставляется, если ответ имеет один из недостатков:

- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;

- нет определенной логической последовательности, неточно используется математическая и специализированная терминология и символика;

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;

- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию или вопросу учителя.

- оценка «3» выставляется, если:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии, чертежах, блок-схем и выкладках, исправленные после нескольких наводящих вопросов учителя;

- ученик не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме,

- при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

- оценка «2» выставляется, если:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;

- обнаружено незнание или непонимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала,

- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в чертежах, блок-схем и иных выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

Оценка самостоятельных и проверочных работ по теоретическому курсу

Оценка "5" ставится в следующем случае:

- работа выполнена полностью;

- при решении задач сделан перевод единиц всех физических величин в "СИ", все необходимые данные занесены в условие, правильно выполнены чертежи, схемы, графики, рисунки, сопутствующие решению задач, сделана проверка по наименованиям, правильно записаны исходные формулы, записана формула для конечного расчета, проведены математические расчеты и дан полный ответ;

- на качественные и теоретические вопросы дан полный, исчерпывающий ответ литературным языком с соблюдением технической терминологии в определенной логической последовательности, учащийся приводит новые примеры, устанавливает связь между изучаемым и ранее изученным материалом по курсу информатики, а также с материалом, усвоенным при изучении других предметов, умеет применить знания в новой ситуации;

- учащийся обнаруживает верное понимание физической сущности рассматриваемых явлений и закономерностей, законов и теорий, дает точное

определение и истолкование основных понятий, законов, теорий, а также правильное определение физических величин, их единиц и способов измерения.

Оценка "4" ставится в следующем случае:

- работа выполнена полностью или не менее чем на 80 % от объема задания, но в ней имеются недочеты и несущественные ошибки: правильно записаны исходные формулы, но не записана формула для конечного расчета; ответ приведен в других единицах измерения.

- ответ на качественные и теоретические вопросы удовлетворяет вышеперечисленным требованиям, но содержит неточности в изложении фактов, определений, понятий, объяснении взаимосвязей, выводах и решении задач;

- учащийся испытывает трудности в применении знаний в новой ситуации, не в достаточной мере использует связи с ранее изученным материалом и с материалом, усвоенным при изучении других предметов.

Оценка "3" ставится в следующем случае:

- работа выполнена в основном верно (объем выполненной части составляет не менее $2/3$ от общего объема), но допущены существенные неточности; пропущены промежуточные расчеты.

- учащийся обнаруживает понимание учебного материала при недостаточной полноте усвоения понятий и закономерностей;

- умеет применять полученные знания при решении простых задач с использованием готовых формул, но затрудняется при решении качественных задач и сложных количественных задач, требующих преобразования формул.

Оценка "2" ставится в следующем случае:

- работа в основном не выполнена (объем выполненной части менее $2/3$ от общего объема задания);

- учащийся показывает незнание основных понятий, непонимание изученных закономерностей и взаимосвязей, не умеет решать количественные и качественные задачи.

Для письменных работ учащихся по алгоритмизации и программированию:

- оценка «5» ставится, если:

- работа выполнена полностью;

- в графическом изображении алгоритма (блок-схеме), в теоретических выкладках решения нет пробелов и ошибок;

- в тексте программы нет синтаксических ошибок (возможны одна-две различные неточности, описки, не являющиеся следствием незнания или непонимания учебного материала).

- оценка «4» ставится, если:

- работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки);

- допущена одна ошибка или два-три недочета в чертежах, выкладках, чертежах блок-схем или тексте программы.

- оценка «3» ставится, если:

- допущены более одной ошибки или двух-трех недочетов в выкладках, чертежах блок-схем или программе, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.

- оценка «2» ставится, если:

- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями по данной теме в полной мере.

Практическая работа на ЭВМ оценивается следующим образом:

- оценка «5» ставится, если:

- учащийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ЭВМ;

- работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;

- оценка «4» ставится, если:

- работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи;

- правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %), допущено не более трех ошибок;

- работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.

- оценка «3» ставится, если:

- работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на ЭВМ, требуемыми для решения поставленной задачи.

- оценка «2» ставится, если:

- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Тест оценивается следующим образом:

- «5» - 86-100% правильных ответов на вопросы;
- «4» - 71-85% правильных ответов на вопросы;
- «3» - 51-70% правильных ответов на вопросы;
- «2» - 0-50% правильных ответов на вопросы

Контрольно-измерительные материалы по курсу «Информатика»

5 класс

Стартовая диагностика

Уровень А

A1. Выберите наиболее полное и точное определение понятия ИНФОРМАЦИЯ:

(информация - это ...)

- 1) то, что ученик узнал на уроке
- 2) то, что можно узнать из телевидения, радио, газет
- 3) отражение реального мира с помощью знаков и сигналов

A2. Какой из перечисленных предметов является носителем информации?

- 1) незаряженный фотоаппарат
- 2) бумага
- 3) калькулятор
- 4) школьный звонок

A3. Наиболее точно закончить фразу: В результате обработки информации ...

- 1) получается решение задачи
- 2) происходит передача информации
- 3) получается новая информация
- 4) происходит прием информации

A4. Выберите из списка информационные процессы (действия с информацией):

(возможны несколько ответов)

- 1) разговор по телефону
- 2) письмо приятелю
- 3) учебник математики
- 4) выполнение контрольной работы
- 5) разгадывание кроссворда

A5. Установите соответствие между видами информации и примерами.

1. Звуковая	а. Красивое платье
2. Зрительная	б. Аромат мимозы
3. Обонятельная	в. Кусочек льда
4. Вкусовая	г. Игра на скрипке
5. Тактильная (осязательная)	д. Пересоленный суп

A6. Какое из устройств не является устройством ввода информации?

- 1) принтер
- 2) клавиатура
- 3) сканер
- 4) мышь
- 5) микрофон

- Г) Монитор
5. Для вывода информации на бумагу служит ...
- А) Сканер
 - Б) Принтер
 - В) Монитор
 - Г) Процессор
6. Какое из перечисленных ниже устройств используется для хранения данных в компьютере?
- А) Жесткий диск
 - Б) Сканер
 - В) Процессор
 - Г) Дисковод
7. Отметьте лишнее
- А) Лазерный диск
 - Б) Жесткий диск
 - В) Дискета
 - Г) Принтер
8. Закончите ряд МОНИТОР, ПРИНТЕР, ГРАФОПОСТРОИТЕЛЬ
- одним из слов из ниже указанных (по смыслу)
- А) Клавиатура
 - Б) Мышь
 - В) Колонки
 - Г) Системный блок
9. Оперативная память (ОЗУ) находится ...
- А) на дискетах
 - Б) на жестких дисках
 - В) в микросхемах
 - Г) на лазерных дисках

- Г) в ОЗУ (оперативное запоминающее устройство)
5. Для вывода звуковой информации служит ...
- А) Монитор
 - Б) Сканер
 - В) Микрофон
 - Г) Колонки
6. Какое из устройств компьютера не входит в состав системного блока?
- А) Процессор
 - Б) Дисковод
 - В) ОЗУ
 - Г) Принтер
7. Отметьте лишнее
- А) Сканер
 - Б) Мышь
 - В) Клавиатура
 - Г) Процессор
8. Закончите ряд МИКРОФОН, СКАНЕР, МЫШЬ
- одним из слов из ниже указанных (по смыслу)
- А) Клавиатура
 - Б) Системный блок
 - В) Наушники
 - Г) Монитор
9. У какого из современных носителей информации наибольшая емкость?
- А) Жесткий диск
 - Б) Гибкий диск (дискета)
 - В) Лазерный (оптический) диск CD-R
 - Г) Флеш-накопитель (флешка)

Контрольная работа № 2 «Алгоритмы и исполнители»

Вариант 1

Часть 1

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

- а) нумерованный список
- б) любая последовательность команд
- в) команды, которые может выполнить человек или компьютер
- г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом? (Может быть несколько правильных ответов!)

- а) инструкцию по использованию DVD-плеера или мобильного телефона
- б) список учеников класса
- в) кулинарный рецепт
- г) перечень обязанностей дежурного по классу

3. Примером формально исполнителя считается:

- а) человек
- б) робот
- в) собака
- г) скрипка

4. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритмов, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются»

- а) рисунки
- б) геометрические фигуры
- в) списки
- г) формулы

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура Прямоугольник используется в блок-схемах для обозначения ...»

- а) начала и конца алгоритма
- б) принятия решения
- в) ввода или вывода данных
- г) выполнения действия

6. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Посадка дерева»

- а) Поставить лопату и лейку на место
- б) Посадить саженец в ямку
- в) Взять лейку с водой и полить саженец
- г) Взять лопату и саженец
- д) Выкопать ямку
- е) Засыпать ямку

7. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется...

- а) линейным
- б) ветвлением
- в) циклическим

8. Алгоритм, записанный на специальном языке, понятном компьютеру, - на языке программирования, называется...

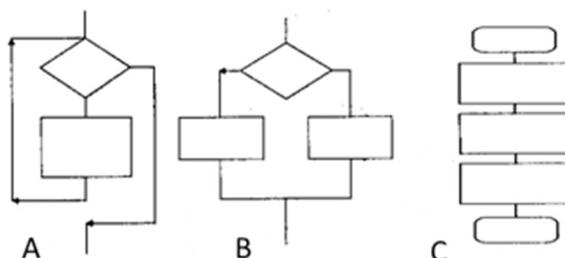
- а) компьютерная среда
- б) система команд исполнителя
- в) программа
- г) блок-схема

9. К какому исполнителю относятся следующие команды: вправо, влево, вверх, вниз, закрасить?

- а) Робот
- б) Черепаха
- в) Кузнечик
- г) Вычислитель

10. Сопоставь конструкцию алгоритма и его название

- 1) линейный алгоритм;
- 2) разветвляющийся алгоритм;
- 3) циклический алгоритм.



Часть 2

11. У исполнителя Умножатор две команды, которым присвоены номера:

1 — умножь на 3

2 — прибавь 2

Первая из них увеличивает число на экране в 3 раза, вторая — прибавляет к числу 2. Составьте алгоритм получения из числа 2 числа 66, содержащий не более 5 команд. В ответе запишите только номера команд.

(Например, 12212 — это алгоритм: умножь на 3, прибавь 2, прибавь 2, умножь на 3, прибавь 2, который преобразует число 2 в 32.)

12. Исполнитель Кузнечик живёт на числовой оси.

Начальное положение — точка 0.

СКИ Кузнечик: Вперед 7, Назад 4.

Составьте программу для Кузнечика, чтобы он оказался в точке 40.

13. Что будет нарисовано после выполнения алгоритма?

алг Элемент

нач

вправо; вниз;

закрасить

вверх; вверх;

закрасить

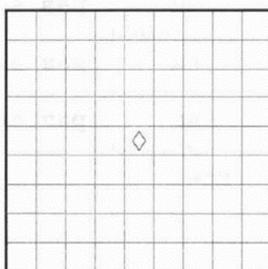
вниз; вправо;

закрасить

влево; влево;

закрасить

кон



Вариант 2

Часть 1

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

- а) нумерованный список
- б) любая последовательность команд
- в) команды, которые может выполнить человек или компьютер
- г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом? (Может быть несколько правильных ответов!)

- а) инструкцию по использованию музыкального центра
- б) телефонный справочник
- в) схема движения поездов метро
- г) перечень обязанностей дежурного по классу

3. Примером неформально исполнителя считается:

- а) человек
- б) робот
- в) стиральная машина
- г) скрипка

4. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма называется»

- а) рисунок
- б) план
- в) блок-схема
- г) чертеж

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура Овал используется в блок-схемах для обозначения ...»

- а) начала и конца алгоритма
- б) принятия решения
- в) ввода или вывода данных
- г) выполнения действия

6. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Пришивание пуговицы»

- а) Положить иголку и ножницы на место
- б) Отрезать нитку подходящего цвета
- в) Взять рубашку
- г) Подобрать подходящую пуговицу
- д) Пришить пуговицу
- е) Взять иголку и ножницы
- ж) Вдеть нитку в иголку

7. В линейном или последовательном алгоритме...

- а) команды выполняются однократно, одна за другой
- б) некоторая группа команд выполняется многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие
- в) команды могут выполняться однократно, многократно или ни разу, в зависимости от выполнения некоторого условия

8. Алгоритм, записанный на специальном языке, понятном компьютеру, - на языке программирования, называется...

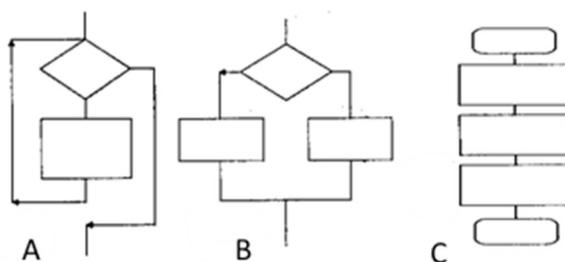
- а) компьютерная среда
- б) система команд исполнителя
- в) программа
- г) блок-схема

9. К какому исполнителю относятся следующие команды: вперед, назад, перекрасить?

- а) Робот
- б) Черепаха
- в) Кузнечик
- г) Вычислитель

10. Сопоставь конструкцию алгоритма и его название

- 1) циклический алгоритм.
- 2) линейный алгоритм;
- 3) разветвляющийся алгоритм;



Часть 2

11. У исполнителя Делитель две команды, которым присвоены номера:

- 1 — раздели на 2
- 2 — прибавь 1

Первая из них уменьшает число на экране в 2 раза, вторая - увеличивает на 1. Составьте алгоритм получения из числа 23 числа 4, содержащий не более 5 команд. В ответе запишите только номера команд. (Например, 11222 — это алгоритм: раздели на 2, раздели на 2, прибавь 1, прибавь 1, прибавь 1, который преобразует число 36 в 12.)

12. Исполнитель Кузнечик живёт на числовой оси.

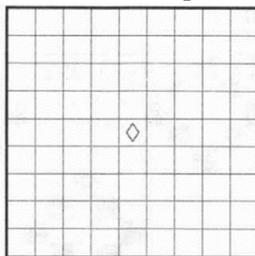
Начальное положение – точка 0.

СКИ Кузнечик: Вперед 8, Назад 5.

Составьте программу для Кузнечик, чтобы он оказался в точке 28.

13. Что будет нарисовано после выполнения алгоритма?

```
алг Элемент
нач
  вниз;
  вправо; закрасить
  влево; влево;
  закрасить
  вправо; вниз;
  закрасить
  вверх; вверх;
  закрасить
кон
```



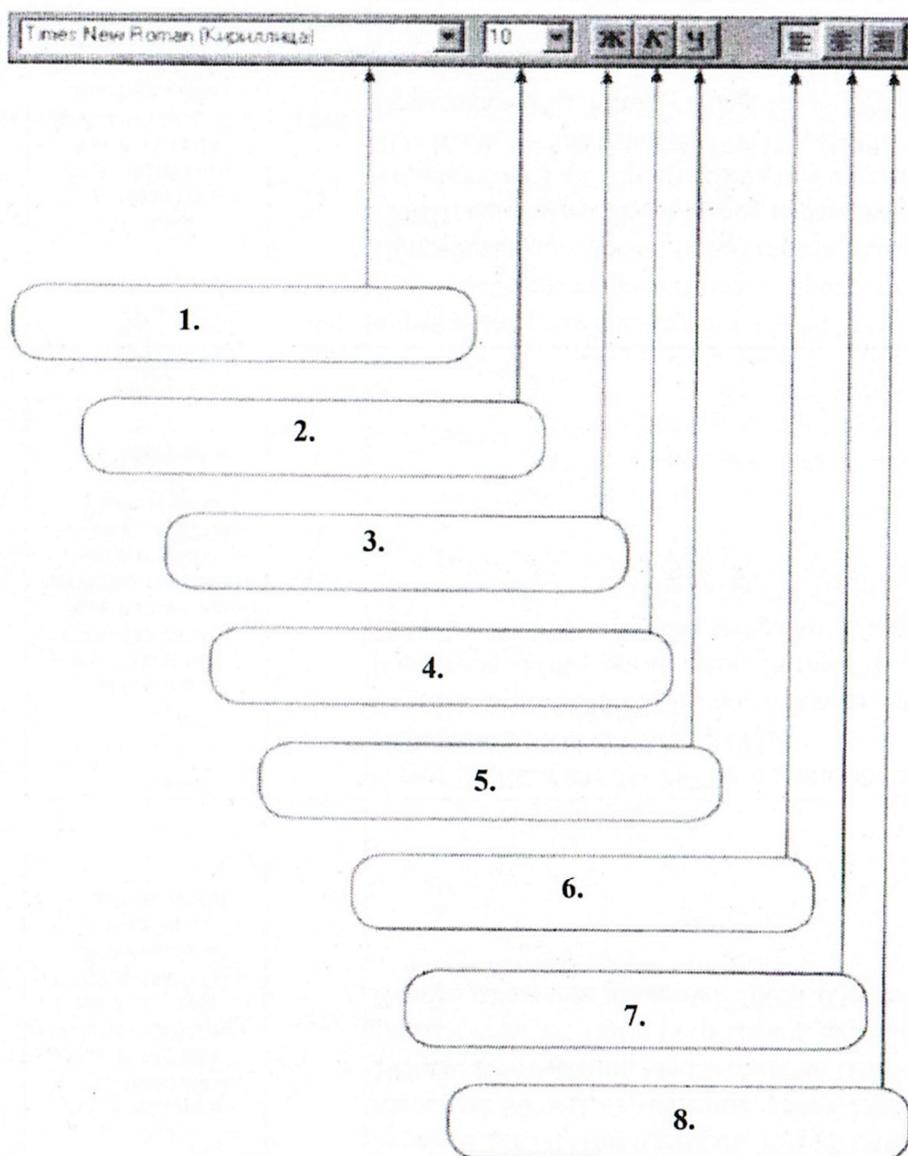
Контрольная работа № 3 «Информационные технологии»

№1. Форматирование - это...?

- А) Исправление ошибок текста
- Б) Различные операции по оформлению текста
- В) Отправка текста на печать

Ответ:

№2. Подпишите кнопки панели форматирования текстового редактора



Ответ: 1-это....., 2-это.....

№3. Правда ли, что к одному фрагменту текста можно применить сразу полужирное, подчеркнутое и курсивное начертание?

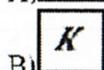
- А) Да,
- Б) Нет,
- В) Не знаю

Ответ:

№4. Сделайте сопоставление между кнопками для форматирования текста и их значением



1. создает подчеркнутое начертание



2. создает полужирное начертание



3. создает курсивное начертание

Ответ:

A	B	C

№5. Правда ли, что нельзя изменить шрифт уже набранного текста?

A) Да, Б) Нет, В) Не знаю

Ответ:

№6. Укажите порядок действий для изменения цвета шрифта фрагмента текста.

A) навести курсор на нужный цвет в наборе цветов, и щелкнуть левой кнопкой мыши

Б) выделить фрагмент текста

В) нажать на раскрывающееся меню кнопки

Ответ:

№7. Сделайте сопоставление между кнопками тестового процессора и их значением.



1. выравнивание текста по центру



2. выравнивание текста по левому краю



3. выравнивание текста по правому краю



4. выравнивание текста по ширине

Ответ:

A	Б	В	Г

№8. Можно ли в слове сделать символы разных размеров?

1) да 2) нет

Ответ:

№9. Укажите, к какому типу относятся следующие ошибки

- | | |
|---|--|
| А) <input type="text" value="Процессор"/> | 1) <input type="text" value="Лишний символ"/> |
| Б) <input type="text" value="Процессор"/> | 2) <input type="text" value="Пропущенный символ"/> |
| В) <input type="text" value="Процессор"/> | 3) <input type="text" value="Ошибочный символ"/> |

Ответ:

А	Б	В

№10 Впишите названия элементов текстового документа

Темный лес

Темный лес хорош в яркий солнечный день, – тут и прохлада и чудеса световые райской птицей кажется дрозд или сойка, когда они, пролетая, пересекут солнечный луч, листья простейшей рябины в подлеске вспыхивают зеленым светом, как в сказках Шехерезады.

Оттого лес называется темным, что солнце смотрит в него, как в оконце, и не все видит. Так вот нельзя ему увидеть барсучьи норы и возле них хорошо утрамбованную песчаную площадку, где катаются молодые барсуки. Нор тут нарыто множество, и, по-видимому, все из-за лисы, которая поселяется в барсучьих норах и воюю своей, неопрятностью выживает барсука. Но место замечательное, переменить не хочется песчаный холм, со всех сторон овраги, и все такой чащей заросло, что солнце смотрит и ничего увидеть не может в свое небольшое окошко.

(По М. Пришвину)

1)

2)

3)

4)

5)

6)

Слова для справок: слово, абзац, фрагмент, страница, строка, символ.

№11. Миша выровнял текст письма по левому краю, а Маша по ширине страницы.

Чем Мишин текст будет отличаться?

- 1) у письма Миши неровный левый край
- 2) у письма Миши неровный правый край
- 3) у письма Миши неровные края слева и справа
- 4) различий нет

Ответ:

12. Графический редактор нужен для

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| а) нормальной работы баз данных | в) проигрывания звуковых файлов |
| б) быстрого поиска информации | г) создания рисунков |

13. Выберите элементы окна графического редактора

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| а) Название приложения | г) Панель инструментов |
| б) Кнопка закрыть | д) Панель форматирования |
| в) Палитра | е) Линейка |

14. Инструментами в графическом редакторе являются:

- а) Кривая, скругленный прямоугольник, овал
- б) Прямая, ластик, многоугольник
- в) Распылитель, масштаб, выбор цвета

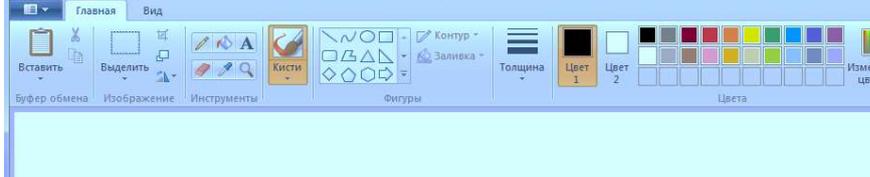
15. Как в графическом редакторе рассмотреть рисунок в увеличенном виде?

- а) выбрать инструмент «Заливка»
- б) выбрать инструмент «Ластик»
- в) выбрать инструмент «Лупа»

16. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:

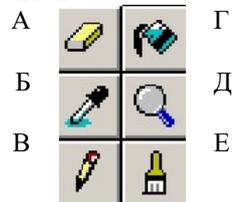
- а) линия, круг, прямоугольник
- б) карандаш, кисть, ластик
- в) выделение, копирование, вставка
- г) набор цветов

17. Фрагмент рабочей области, какого редактора представлена на картинке?



- а)Текстового.
- б)Графического.
- в)Математического.

18. Напишите названия инструментов



Комплексная контрольная работа

1 Вариант

1. Paint. Чтобы «размножить» фрагмент, его необходимо перетащить... кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу...:

- А. Правой, Ctrl
- В. Правой, Shift
- В.левой, Alt
- Г.левой, Ctrl
- Д.левой, Shift

2. Paint. С помощью Палитры выбираются:

- А. Основной цвет — левой кнопкой мыши. дополнительный цвет — правой кнопкой мыши.
- Б. Дополнительный цвет — левой кнопкой мыши. Основной цвет — правой кнопкой мыши.

3. В графическом редакторе Paint можно отменить:

- А. Три последних действия.
- Б. Одно последнее действие.
- В. Любое действие.
- Г. сколько угодно действий.
- Д. Пять последних действий.

4. Какая клавиша включает числовую клавиатуру?

- А. NumLock
- Б. CapsLock.
- В. Enter.
- Г. Insert.
- Д. Shift.

5. Электронное устройство для сопряжения различных компонентов компьютера:

- А. Шина
- Б. Модем
- В. Драйвер.
- Г. Системный блок.
- Д. ОЗУ.

6. «Папка содержит информацию о ...хранящихся в...». Вместо многоточия вставьте соответствующие слова:

- А. Программах, оперативной памяти.
- Б. Файлах, оперативной памяти.
- В. Программах, внешней памяти.
- Г. Файлах, внешней памяти.
- Д. Программах, процессоре.

7. При работе в среде Microsoft Windows команда СОХРАНИТЬ применяется:

- А. Для сохранения файла в оперативной памяти.
- Б. Для удаления файлов из оперативной памяти.
- В. Всегда, когда надо сохранить файл на Дискете.
- Г. Для записи файла после его изменения с Существующим именем.
- Д. Для сохранения файла под новым именем или на другом носителе.

8. При работе в среде Microsoft Windows команда СОХРАНИТЬ КАК применяется:

- А. Для сохранения файла в оперативной памяти.
- Б. Для удаления файлов из оперативной памяти.
- В. Всегда, когда надо сохранить файл на дискете.
- Г. Для записи файла после его изменения с существующим именем.

Д. Для сохранения файла под новым именем или на другом носителе.

9. При работе в среде Microsoft Windows команда КОПИРОВАТЬ из меню ПРАВКА:

А. Копирует выделенный фрагмент в буфер.

Б. Копирует выделенный фрагмент в буфер и стирает его с экрана.

В. Копирует содержимое буфера на экран туда, где стоит курсор.

Г. Записывает выделенный фрагмент в новый файл.

Д. Создает вторую копию этого фрагмента на экране.

10. Hardware принято называть:

А. Программное обеспечение персонального компьютера.

Б. Базовую конфигурацию вычислительной системы

В. Аппаратное обеспечение персонального компьютера.

Г. Внешнюю архитектуру персонального компьютера.

Д. Периферийные устройства персонального компьютера

2 Вариант

1. Software принято называть:

А. Программное обеспечение персонального компьютера.

Б. Базовую конфигурацию вычислительной системы

В. Аппаратное обеспечение персонального компьютера.

Г. Внешнюю архитектуру персонального компьютера.

Д. Периферийные устройства персонального компьютера.

2. Дж. Фон Нейман известен как:

А. Создатель первой электронной вычислительной машины.

Б. Разработчик основных принципов построения цифровых вычислительных машин.

В. Создатель языка программирования Ада.

Г. Создатель первых электронных ламп.

Д. Первый программист.

3. Можно ли расположить рисунок, выполненный в окне Paint, на Рабочем столе?

(Укажите неверный ответ.)

А. Нельзя, рисунок надо сохранять в специальном файле.

Б. Можно установить сразу, для этого необходимо после выполнения рисунка выбрать команду **Файл → Замостить Рабочий стол Windows**.

В. Можно установить сразу, для этого необходимо после выполнения рисунка выбрать команду **Файл → центр Рабочего стола Windows**.

Г. Можно, для этого рисунок нужно сохранить в виде файла в папке Windows и затем выбрать этот файл из списка предлагаемых вкладок — фон окна, Свойства: Экран, команду Свойства контекстного меню экрана, оформить Рабочий стол.

Д. Можно, для этого рисунок нужно сохранить в виде файла и затем, выбрав этот файл из окна обзора во вкладке Фон окна Свойства: Экран команды Свойство контекстного меню Экрана, оформить Рабочий стол.

4. Какую функцию выполняет кнопка Выделение произвольной области на панели инструментов?

А. Нарисованный Рисунок превращает в Пятиконечную звезду.

Б. Рисует пятиконечную звезду.

В. Выделяет фрагменты рисунка ПО пути ведения курсора по замкнутой кривой линии.

Г. Выделяет весь рисунок.

Д. Вырезает рисунок в буфер.

5. Координаты курсора текстового редактора фиксируются:

А. В меню текстового редактора.

- Б. В Словаре текстового Редактора.
- В. ВСтроке состояния текстового редактора.
- Г. В Окне текстового Редактора.
- Д. Вбуфере для копирования

6. Чем отличается окно приложения Блокнот от окна приложения WordPad?

- А. Рабочее поле приложения Блокнот рассчитано на очень маленький текст.
- Б. В окне приложения Блокнот отсутствуют полосы прокрутки.
- В. Окно приложения Блокнот имеет меньший размер.
- Г. Вприложении Блокнот отсутствует строка Меню.
- Д. В окне приложения Блокнот отсутствует панель инструментов.

7. На каком месте рабочего поля окна Paint располагается рисунок или фрагмент, вставленный из буфера?

- А. В левом верхнем углу рабочего поля.
- Б. В правом нижнем углу рабочего поля.
- В. В центре рабочего поля.
- Г. Сверху объекта, с которого была взята копия.
- Д. В левом нижнем углу рабочего поля.

8.Графический интерфейс – это:

- А. Информация на экран выводится в графическом режиме.
- Б. Программа, позволяющая создавать рисунки и графики.
- В. Программа, использующая готовые рисунки и графики для лучшего восприятия информации.
- Г. Программа, позволяющая выводить графики и рисунки на бумагу.
- Д. Устройство, позволяющее выводить графики и рисунки на бумагу.

9.К какому типу программного обеспечения относятся игры?

- А. Системное программное обеспечение.
- Б. Прикладное программное обеспечение.
- В. Инструментальная среда.
- Г. Развлекательные программы.
- Д. Обучающие системы.

10.Какая из перечисленных функций не относится к функциям операционной системы?

- А. Поддерживает работу всех прикладных и системных программ.
- Б. Обеспечивает взаимодействие программ с аппаратурой.
- В. Дает пользователю возможность осуществлять общее управление машиной.
- Г. Позволяет вводить и редактировать текстовые, графические и другие данные.
- Д. Дает возможность выполнения одновременно нескольких задач.

6 класс

Вводная контрольная работа по информатике 6 класс

Вариант 1.

1. Выберите в данном списке устройства ввода компьютера:

(Несколько правильных ответов)

- а) принтер б) монитор с) клавиатура д) мышь
е) процессор ж) сканер з) микрофон и) наушники
к) акустические колонки

2. Какое из устройств компьютера обрабатывает информацию?

- а) память б) процессор с) монитор д) клавиатура е) мышь

3. Выберите из списка информационные процессы (действия с информацией)

(Несколько правильных ответов)

- а) работа на компьютере с клавиатурным тренажером, б) чтение книги
с) видеокассета д) толковый словарь е) заучивание правила

4. Какой клавишей стереть символ справа от курсора?

- а) Shift б) Backspace с) Delete д) Enter

5. Изображение на экране монитора готового к работе компьютера называется...

- а) Панель задач б) Рабочий стол
с) Главное меню д) Рабочая область

6. Пакет программ, управляющих работой компьютера и обеспечивающих взаимодействие между человеком и компьютером, называется ...

- а) операционная система б) панель задач
с) прикладные программы д) командные кнопки

7. Инструкции, определяющие порядок работы при включении компьютера, хранятся в...

- а) процессоре б) оперативной памяти
с) постоянной памяти д) на жестком диске

8. При упорядочивании информации в хронологической последовательности...

- а) происходит обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации,

б) происходит обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая ее содержания

с) обработка информации не происходит

9. Выберите из списка элементы окна приложения Paint

(Несколько правильных ответов)

- а) название приложения б) строка меню с) кнопка «Заккрыть»
д) кнопка «Свернуть» е) панель инструментов ж) палитра
з) панель Стандартная и) панель Форматирование к) рабочая область
л) полосы прокрутки м) линейка

10. Приведите 3-4 примера современных носителей информации.

11. Задача. Квадрат, круг, ромб и треугольник вырезаны из белой, синей, красной и зеленой бумаги. Известно, что: круг не белый и не зеленый; синяя фигура лежит между ромбом и красной фигурой; треугольник не синий и не зеленый; квадрат лежит между треугольником и белой фигурой. Какая фигура вырезана из зеленой бумаги

Вводная контрольная работа по информатике 6 класс

2 вариант

1. Выберите в данном списке устройства вывода компьютера:

(Несколько правильных ответов)

- а) принтер б) монитор с) клавиатура д) мышь
е) процессор ж) сканер з) микрофон и) наушники
к) акустические колонки

2. Какое из устройств компьютера является «мозгом» компьютера?

- а) память б) процессор с) монитор д) клавиатура е) мышь

3. Выберите из списка информационные процессы (действия с информацией):

(Несколько правильных ответов)

- а) разговор по телефону б) письмо другу
с) учебник математики д) выполнение контрольной работы
е) разгадывание кроссворда

4. Какой клавишей включить режим ввода заглавных букв?

- a) Ctrl б) Caps Lock в) Num Lock д) Alt

5. Область экрана монитора, в которой происходит работа с конкретной программой или документом ...

- a) Панель задач б) Главное меню в) Окно

6. Как открыть (запустить на выполнение) объект, находящийся на Рабочем столе компьютера

- a) щелчком левой кнопки мыши б) щелчком правой кнопки мыши
в) двойным щелчком левой кнопки мыши д) двойным щелчком правой кнопки мыши

7. Все программы и данные, необходимые для работы компьютера, помещаются в ...

- a) оперативную память б) постоянную память
в) процессор д) на лазерный диск или дискету

8. При вычислениях по известным формулам...

- a) происходит обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации,
б) происходит обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая ее содержания
в) обработка информации не происходит

9. Выберите из списка элементы окна приложения Блокнот

(Несколько правильных ответов)

- a) название приложения б) строка меню в) кнопка «Заккрыть»
д) кнопка «Свернуть» е) панель инструментов ж) палитра
з) панель Стандартная и) панель Форматирование к) рабочая область
л) полосы прокрутки м) линейка

10. Приведите 3-4 примера древних носителей информации

11. задача. Пятеро одноклассников: Аня, Саша, Лена, Вася и Миша стали победителями школьных олимпиад по истории, математике, информатике, литературе и географии. Известно, что:

- 1) Победитель олимпиады по информатике учит Аню и Сашу работе на компьютере;
- 2) Лена и Вася тоже заинтересовались информатикой;
- 3) Саша всегда побаивался истории;
- 4) Лена, Саша и победитель олимпиады по литературе занимаются плаванием;
- 5) Саша и Лена поздравили победителя олимпиады по математике;

6) Аня сожалеет о том, что у нее остаётся мало времени на литературу.

Победителем какой олимпиады стал каждый из этих ребят?

Контрольная работа №1 «Цифровая грамотность»

Раздел I. Файлы и папки

1. Информация, хранящаяся в долговременной памяти как единое целое и обозначенная именем, называется:
 - а) файлом;
 - б) книгой;
 - в) папкой;
 - г) каталогом.
2. Из скольких частей состоит имя файла?
 - а) 0;
 - б) 1;
 - в) 2;
 - г) 3.
3. В расширении файла может быть:
 - а) 1 символ;
 - б) 3 символа;
 - в) от 1–3 символов;
 - г) от 0–3 символов.
4. Какие имена файлов составлены неправильно?
 - а) 6\2.3
 - б) 66.66
 - в) Ф66
 - г) Папа.123
5. Какое расширение имеют файлы документа?
 - а) .txt;
 - б) .xls;
 - в) .doc;
 - г) .jpg.
6. Специальное место на диске, в котором хранятся файлы, объединенные по какому-либо признаку, называется:
 - а) файлом;
 - б) книгой;
 - в) папкой;
 - г) диском.
7. Самой главной папкой Windows является папка:
 - а) рабочий стол;
 - б) мой компьютер;
 - в) корзина;
 - г) панель управления.

8. Часть операционной системы, которая обеспечивает пользователю удобный интерфейс при работе с данными, хранящимися на диске, называется:

- а) файловой системой;
- б) полным именем файла;
- в) папкой;
- г) файлом.

Раздел II. Единицы измерения информации

1. Назовите минимальную единицу измерения информации:
 - а) бит;
 - б) байт;
 - в) Кбайт;
 - г) Мбайт.
2. Как называется цепочка из восьми нулей и единиц?
 - а) бит;
 - б) байт;
 - в) Кбайт;
 - г) Мбайт.
3. Для записи каждого символа будь то буква, цифра, знак препинания или пробел отводится:
 - а) один байт;
 - б) один бит;
 - в) один Кбит;
 - г) 8 байт.
4. Рассказ состоит из 5 страниц, на каждой странице – 50 строк, в каждой строке – 40 символов. Каков объем информации в рассказе?
 - а) 100 000 бит;
 - б) 10 Кбайт;
 - в) 100 Кбайт;
 - г) 100 000 байт.
5. Какое утверждение верно?
 - а) 1 Кбайт (килобайт) = 1024 бит;
 - б) 1 Кбайт (килобайт) = 1024 байт;
 - в) 1 Мбайт (мегабайт) = 1000 Кбайт;
 - г) 1 Гбайт (гигабайт) = 1000 Мбайт.

Контрольная работа № 2 «Алгоритмизация и основы программирования».
Вариант 1

Часть 1

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

- а) нумерованный список
- б) любая последовательность команд
- в) команды, которые может выполнить человек или компьютер
- г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом? (Может быть несколько правильных ответов!)

- а) инструкцию по использованию DVD-плеера или мобильного телефона
- б) список учеников класса
- в) кулинарный рецепт
- г) перечень обязанностей дежурного по классу

3. Примером формально исполнителя считается:

- а) человек
- б) робот
- в) собака
- г) скрипка

4. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритмов, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются ...»

- а) рисунки
- б) геометрические фигуры
- в) списки
- г) формулы

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура Прямоугольник используется в блок-схемах для обозначения ...»

- а) начала и конца алгоритма
- б) принятия решения
- в) ввода или вывода данных
- г) выполнения действия

6. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Посадка дерева»

- а) Поставить лопату и лейку на место
- б) Посадить саженец в ямку
- в) Взять лейку с водой и полить саженец
- г) Взять лопату и саженец
- д) Выкопать ямку
- е) Засыпать ямку

7. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется...

- а) линейным
- б) ветвлением
- в) циклическим

8. Алгоритм, записанный на специальном языке, понятном компьютеру, - на языке программирования, называется...

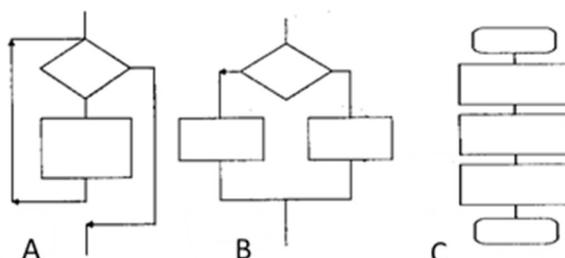
- а) компьютерная среда
- б) система команд исполнителя
- в) программа
- г) блок-схема

9. К какому исполнителю относятся следующие команды: вправо, влево, вверх, вниз, закрасить?

- а) Робот
- б) Черепаха
- в) Кузнечик
- г) Вычислитель

10. Сопоставь конструкцию алгоритма и его название

- 1) линейный алгоритм;
- 2) разветвляющийся алгоритм;
- 3) циклический алгоритм.



Часть 2

11. У исполнителя Умножатор две команды, которым присвоены номера:

1 — умножь на 3

2 — прибавь 2

Первая из них увеличивает число на экране в 3 раза, вторая — прибавляет к числу 2. Составьте алгоритм получения из числа 2 числа 66, содержащий не более 5 команд. В ответе запишите только номера команд.

(Например, 12212 — это алгоритм: умножь на 3, прибавь 2, прибавь 2, умножь на 3, прибавь 2, который преобразует число 2 в 32.)

12. Исполнитель Кузнечик живёт на числовой оси.

Начальное положение – точка 0.

СКИ Кузнечик: Вперед 7, Назад 4.

Составьте программу для Кузнечика, чтобы он оказался в точке 40.

13. Что будет нарисовано после выполнения алгоритма?

алг Элемент

нач

вправо; вниз;

закрасить

вверх; вверх;

закрасить

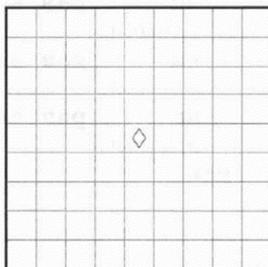
вниз; вправо;

закрасить

влево; влево;

закрасить

кон



Вариант 2

Часть 1

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

- а) нумерованный список
- б) любая последовательность команд
- в) команды, которые может выполнить человек или компьютер
- г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом? (Может быть несколько правильных ответов!)

- а) инструкцию по использованию музыкального центра
- б) телефонный справочник
- в) схема движения поездов метро
- г) перечень обязанностей дежурного по классу

3. Примером неформально исполнителя считается:

- а) человек
- б) робот
- в) стиральная машина
- г) скрипка

4. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма называется»

- а) рисунок
- б) план
- в) блок-схема
- г) чертеж

5. Закончите предложение: «Геометрическая фигура Овал используется в блок-схемах для обозначения ...»

- а) начала и конца алгоритма
- б) принятия решения
- в) ввода или вывода данных
- г) выполнения действия

6. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Пришивание пуговицы»

- а) Положить иголку и ножницы на место
- б) Отрезать нитку подходящего цвета
- в) Взять рубашку
- г) Подобрать подходящую пуговицу
- д) Пришить пуговицу
- е) Взять иголку и ножницы
- ж) Вдеть нитку в иголку

7. В линейном или последовательном алгоритме...

- а) команды выполняются однократно, одна за другой
- б) некоторая группа команд выполняется многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие
- в) команды могут выполняться однократно, многократно или ни разу, в зависимости от выполнения некоторого условия

8. Алгоритм, записанный на специальном языке, понятном компьютеру, - на языке программирования, называется...

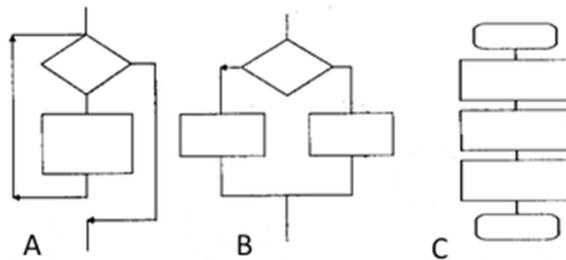
- а) компьютерная среда
- б) система команд исполнителя
- в) программа
- г) блок-схема

9. К какому исполнителю относятся следующие команды: вперед, назад, перекрасить?

- а) Робот
- б) Черепаха
- в) Кузнечик
- г) Вычислитель

10. Сопоставь конструкцию алгоритма и его название

- 1) циклический алгоритм.
- 2) линейный алгоритм;
- 3) разветвляющийся алгоритм;



Часть 2

11. У исполнителя Делитель две команды, которым присвоены номера:

- 1 — раздели на 2
- 2 — прибавь 1

Первая из них уменьшает число на экране в 2 раза, вторая - увеличивает на 1. Составьте алгоритм получения из числа 23 числа 4, содержащий не более 5 команд. В ответе запишите только номера команд. (Например, 11222 — это алгоритм: раздели на 2, раздели на 2, прибавь 1, прибавь 1, прибавь 1, который преобразует число 36 в 12.)

12. Исполнитель Кузнечик живёт на числовой оси.

Начальное положение – точка 0.

СКИ Кузнечик: Вперед 8, Назад 5.

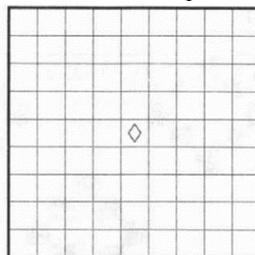
Составьте программу для Кузнечик, чтобы он оказался в точке 28.

13. Что будет нарисовано после выполнения алгоритма?

```

алг Элемент
нач
  вниз;
  вправо; закрасить
  влево; влево;
  закрасить
  вправо; вниз;
  закрасить
  вверх; вверх;
  закрасить
кон

```



Комплексная контрольная работа по информатике
Вариант 1

1. Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком, как единое целое, - это
 - а. объект
 - б. признак объекта
 - в. множество
 - г. информатика
2. Множество – это ...
 - а. какое-то количество объектов, которые объединены одним именем.
 - б. несколько элементов, каждый из которых имеет свое имя.
 - в. какое-то количество объектов.
 - г. объекты.
3. Укажите имя, которое является общим.
 - а. Малина.
 - б. Миша.
 - в. Книга.
 - г. Васька.
4. Дайте определение понятию "файл".
 - а. Файл – это значок на рабочем столе.
 - б. Файл – это информация, которая хранится в памяти компьютера как единое целое и имеет свое название – имя файла.
 - в. Файл – это текстовый документ.
5. Соотнесите типы файлов с их расширениями. *Соедините линией*

1. Расширения графических файлов
2. Расширения текстовых файлов
3. Расширения звуковых файлов

а. .wav, .mp3, .mid.
б. .bmp, .jpg, .gif.
в. .doc, .docs, .rtf.

6. Укажите верное выражение.
 - а. 1 бит = 8 байт
 - б. 1 Кбайт = 1000 байта
 - в. 1 Гбайт = 1024 Мбайт
7. Сколько бит в слове ИНФОРМАТИКА?
8. Программное обеспечение – это...
 - а. совокупность всех устройств компьютера. Базовая комплектация содержит следующие функциональные блоки: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.
 - б. набор всех установленных на компьютере программ. На каждом компьютере этот набор может быть различным. Это зависит от сферы деятельности человека.
 - в. система текстовых, графических, музыкальных, видеофайлов и так далее.
9. Анализ – это...
 - а. мысленное объединение однородных объектов.
 - б. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
 - в. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
 - г. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков.

10. Обобщение – это...

- а. мысленное объединение однородных объектов.
- б. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
- в. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
- г. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.

11. Продолжите предложение "Натуральная (материальная) модель – это...".

- а. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит только внешний вид объекта моделирования.
- б. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования, его структуру или поведение и состоит из материи.
- в. увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования и его структуру.

12. Укажите все примеры информационных моделей:

- а. муляж яблока;
- б. выкройка фартука;
- в. график зависимости расстояния от времени;
- г. карта;
- д. макет здания;
- е. манекен;
- ж. схема метро.

13. Что такое алгоритм?

- а. Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.
- б. Набор действий в течение определенного периода времени.
- в. Текст, содержащий сведения об объекте.

14. Укажите верную последовательность действий при сборе на прогулку.

(Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа):

- а. ___ Узнать погоду
- б. ___ Закрыть дверь
- в. ___ Открыть дверь
- г. ___ Выйти из дома
- д. ___ Одеться

15. Дайте определение понятию "Алгоритм с циклами".

- а. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий определенные команды.
- б. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые повторяются, пока выполняется заданное условие.
- в. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые выполняются если истинно заданное условие.

16. Решите задачу табличным способом.

В кафе встретились три друга: скульптор Белов, скрипач Чернов и художник Рыжов. «Замечательно, что у одного из нас волосы белые, у другого черные, а у третьего рыжие волосы, но ни у кого волосы не соответствуют фамилии», - заметил черноволосый. «Ты прав», - сказал Белов. Какого цвета волосы у художника?

17. Что получится в результате действий исполнителя Чертежник по следующему алгоритму:

нач

сместиться в точку (1, 1)
 нц 3 раз
 опустить перо
 сместиться на вектор (1, 3)
 сместиться на вектор (1, -3)
 сместиться на вектор (-2, 0)
 поднять перо
 сместиться на вектор (3, 0)
 кц
 кон

Вариант 2

1) Объект – это ...

- а. все вокруг
- б. все то, что выполняет какие-либо действия.
- в. любая часть окружающего мира (предмет, процесс, явление), которая воспринимается человеком как единое целое.
- г. любая вещь.

2) Какими бывают имена множеств и объектов?

- а. Различные и единичные
- б. Общие и однотипные
- в. Общие и единичные
- г. Различные и однотипные

3) Укажите имя, которое является единичным.

- а. Котенок
- б. Книга
- в. Антон
- г. Дерево

4) Из скольких частей состоит имя файла?

- а. Имя файла состоит из двух частей: название и расширение, которые отделяются друг от друга точкой.
- б. Имя файла состоит из двух частей: название и расширение, которые отделяются друг от друга звездочкой.
- в. Имя файла состоит из одной части - расширения.
- г. Имя файла состоит из трех частей: название, знак вопроса, расширение.

5) Соотнесите типы файлов с их расширениями. Соедините линией

1. Расширения звуковых файлов
2. Расширения текстовых файлов
3. Расширения графических файлов

а. .wav, .mp3, .mid.
б. .bmp, .jpg, .gif.
в. .doc, .docs, .rtf.

6) Укажите верное выражение.

- а. 1 байт = 8 бит
- б. 1 Кбайт = 1000 байта
- в. 1 Гбайт = 8 Мбайт

7) Сколько бит в слове МИР?

8) Аппаратное обеспечение – это...

- а. совокупность всех устройств компьютера. Базовая комплектация содержит следующие функциональные блоки: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.

- б. набор всех установленных на компьютере программ. На каждом компьютере этот набор может быть различным. Это зависит от сферы деятельности человека.
- в. система текстовых, графических, музыкальных, видеофайлов и так далее.

9) Понятие – это...

- а. совокупность существенных признаков отдельного объекта или некоторого множества объектов.
- б. совокупность не существенных признаков некоторого множества объектов.
- в. совокупность не существенных признаков отдельного объекта.

10) Сравнение – это...

- а. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
- б. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.
- в. мысленное установление сходства или различия двух объектов по существенным или несущественным признакам.
- г. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.

11) Продолжите предложение "Информационная модель – это...".

- а. набор признаков, не содержащий всю необходимую информацию об исследуемом объекте или процессе.
- б. набор признаков, содержащий всю необходимую информацию об исследуемом объекте или процессе.
- в. набор признаков, содержащий какую-либо информацию об исследуемом объекте или процессе.

12) Укажите все примеры натуральных моделей:

- а. муляж яблока;
- б. выкройка фартука;
- в. график зависимости расстояния от времени;
- г. глобус;
- д. макет здания;
- е. манекен;
- ж. схема метро.

13) Что такое инструкция?

- а. Алгоритм, результат выполнения которого неизвестен.
- б. Алгоритм, в котором последовательность действий не важна.
- в. Поэтапное описание решения задачи.

14) Установите верный порядок действий в алгоритме утра школьника. (Укажите порядок следования всех 4 вариантов ответа)

- а. ___ Позавтракать.
- б. ___ Умыться.
- в. ___ Проснуться.

15) _ Сделать зарядку Дайте определение понятию "Алгоритм с ветвлениями".

- а. Алгоритм с ветвлениями - это алгоритм, в котором в зависимости от некоторого условия выполняется либо одна, либо другая последовательность команд.
- б. Алгоритм с ветвлениями - это алгоритм, содержащий команды, которые либо выполняются, либо нет.
- в. Алгоритм с ветвлениями - это алгоритм, содержащий последовательности команд, которые не выполняются в зависимости от заданного условия.

16) Решите задачу табличным способом.

Три ученицы – Тополева, Берёзкина и Клёнова посадили возле школы три дерева: березку, тополь и клён. Причем ни одна из них не посадила то дерево, от которого произошла ее фамилия. «Замечательно, что мы садим деревья», - заметила девочка, посадившая тополь. «Ты права», - сказала Клёнова. Узнайте, какое дерево посадила Тополева?

17) Что получится в результате действий исполнителя Чертежник по следующему алгоритму:

```
нач
  сместиться в точку (1, 1)
  нц 5 раз
    опустить перо
    сместиться на вектор (2, 3)
    сместиться на вектор (0, -3)
    сместиться на вектор (-2, 0)
    поднять перо
    сместиться на вектор (3, 0)
кц
кон
```

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика, 5 класс/ Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
- Информатика, 6 класс/ Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/>

<http://www.rusedu.info/>

<https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>

<http://pedsovet.org/m>

<http://www.uchportal.ru/>

<https://www.yaklass.ru/>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

resh.edu.ru

uchi.ru

infourok.ru

lbz.ru/metodist

yaklass.ru/