

Рабочая программа РАССМОТРЕНА
учителей информатики, технологии, ОБЖ,
физической культуры и предметов эстетического
цикла

Протокол № 1 от «25» августа 2026 г.

Заведующая кафедрой _____ В. Б. Крыпаева

ПРОВЕРЕНА
«27» августа 2026 г.

Зам. директора по УВР _____
/Шакирова Е.И./

УТВЕРЖДЕНА к использованию в ОП
школы

Директор школы _____
/Плотников Ю.А./
«28» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ
для 5-6 класса
(базовый уровень)

государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области
средней общеобразовательной школы №2
с углубленным изучением отдельных предметов
п.г.т. Усть-Кинельский городского округа Кинель Самарской области

Составитель: В. Б. Крыпаева, учитель информатике

п.г.т. Усть-Кинельский
2026 г.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- 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;
- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ 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 т. д.;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях

обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

- 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.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «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 Современная школьная информатика
- оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, 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, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

ИНФОРМАТИКА. 5—6 классы

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования,

изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

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 составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- 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:

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

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 образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения.

Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

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 выбранным 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). Полуужирное 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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- 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 сети Интернет

Гражданское воспитание:

- 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;

- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых 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

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

Трудовое воспитание:

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

прогресса.

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной 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 в виртуальном пространстве

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными

Универсальные познавательные 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 применимость и достоверность информации, полученной 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 основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные и коммуникативные действия Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- 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.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; 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

5 класс

- 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 выбранным 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

6 класс

- 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 ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер – универсальное устройство обработки данных	2	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.2	Программы и данные	2	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.3	Компьютерные сети	2	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.4	Контрольная работа №1 «Цифровая грамотность»	1	1	0	
Итого по разделу		7	1	3	
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека	3	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		3	0	1	
Раздел 3. Информационные технологии					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
3.2	Работа в среде программирования	7	0	4	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
3.3	Контрольная работа №2 «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1	0	
Итого по разделу		10	0	5	
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Графический редактор	3	0	2	
4.2	Текстовый редактор	6	0	4	

4.3	Мультимедийные презентации	3	0	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
4.4	Контрольная работа №3 «Информационные технологии»	1	1	0	
Итого по разделу		13	1	8	
Резервное время		1	1	0	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	17	

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)					
1.1	Компьютер	1	0	0	
1.2	Файловая система	2	0	2	
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	
Итого по разделу		4	0	2	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
2.1	Информация и информационные процессы	2	0	1	
2.2	Двоичный код	2	0	0	
2.3	Единицы измерения информации	2	0	0	
2.4	Контрольная работа №1 «Теоретические основы информатики»	1	1		
Итого по разделу		7	1	1	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	
3.2	Вспомогательные алгоритмы	3	0	2	
3.3	Контрольная работа №2 «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1	0	
Итого по разделу		12	1	5	

Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)					
4.1	Векторная графика	3	0	3	
4.2	Текстовый процессор	4	0	3	
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	2	0	2	
4.4	Контрольная работа №3 «Информационные технологии»	1	1	0	
Итого по разделу		11	1	8	
Резерв времени		1	0	0	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	16	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0		
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0		
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа № 1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1		
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа № 2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1		
5.	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа № 3.</i> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1		
6.	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поисковые системы. <i>Практическая работа № 4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1		
7.	Правила безопасного поведения в Интернете. <i>Контрольная работа № 1.</i> «Цифровая грамотность».	1	1	0		
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0		
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0		

10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0		
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0		
12.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0		
13.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1	0	0		
14.	Практическая работа № 5. «Знакомство со средой программирования»	1	0	1		
15.	Практическая работа № 6. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
16.	Практическая работа № 7. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
17.	Практическая работа № 8. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
18.	Практическая работа № 9. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
19.	Практическая работа № 10. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
20.	Контрольная работа № 2. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		
21.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор.	1	0	0		
22.	Преобразование графических изображений. Практическая работа №11. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1		
23.	Планируем работу в графическом редакторе. Практическая работа №12. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1		
24.	Текст как форма представления информации. Компьютер –основной инструмент подготовки текстов	1	0	0		
25.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №13. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1		
26.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0		

27.	Практическая работа №14. «Редактирование текстовых документов»	1	0	1		
28.	Разнообразие наглядных форм представления информации.	1	0	0		
29.	Практическая работа №15. «Форматирование текстовых документов»	1	0	1		
30.	Компьютерные презентации. Планирование работы.	1	0	0		
31.	Практическая работа №16 «Добавление на слайд текста и изображений».	1	0	1		
32.	Работа с несколькими слайдами. Практическая работа №17. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1		
33.	Контрольная работа № 3. «Информационные технологии»	1	1	0		
34.	Резерв времени	1	0	0		
Всего		34	3	17		

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Правила гигиены и ТБ при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1	0	0		

2.	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Практическая работа №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1	0	1		
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. Практическая работа №2. Поиск файлов средствами операционной системы	1	0	1		
4.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0		
5.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	0		
6.	Практическая работа №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1		
7.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0		
8.	Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0		
9.	Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0		
10.	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0		
11.	Контрольная работа №1. Теоретические основы информатики	1	1	0		
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0		
13.	Среда текстового программирования.	1	0	0		
14.	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы (исполнитель Черепаха).	1	0	0		
15.	Циклические алгоритмы.	1	0	0		
16.	Переменные.	1	0	0		
17.	Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	0	1		
18.	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1		

19.	Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	0	1		
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0		
21.	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1		
22.	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1		
23.	Контрольная работа № 2. Алгоритмизация и основы программирования	1	1	0		
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений	1	0	1		
25.	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1		
26.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1		
27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0		
28.	Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Практическая работа №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	1		
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	0	1		
30.	Практическая работа №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	1		
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Гиперссылки Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1		

32.	Интерактивные элементы. <i>Практическая работа №16.</i> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1		
33.	Контрольная работа №3. Информационные технологии	1	1	0		
34.	Резерв времени	1				
Всего часов:		34	3	16		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Информатика 5 класс/Информатика 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2023 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Информатика 5–6 классы. Методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, А. В. Анатольев, Н. А. Аквилянов. — 3-е изд., перераб. — М. :

БИНОМ. Лаборатория знаний

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://bosova.ru/>

ГИС МОЯ ШКОЛА

Яндекс Учебник

Контрольно-измерительные материалы

5 КЛАСС

Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность» (7-й урок)

Цель: Проверить знания по темам: устройство компьютера, программное обеспечение, файлы и папки, Интернет, поиск информации, безопасность в сети.

Вариант 1

1. Выберите один правильный ответ.

Компьютер — это универсальное устройство для работы с информацией, которое работает:

- а) по командам пользователя
- б) по программе
- в) по интуиции

г) по электрическим сигналам

2. Дополните предложение.

Оперативная память служит для _ (временного/долговременного) хранения данных, а жесткий диск — для _ (временного/долговременного) хранения.

3. Соотнесите понятие и его описание.

Понятие				Описание
1. Браузер				А. Программа для просмотра веб-страниц
2. Операционная система				Б. Имя, под которым файл сохраняется в памяти компьютера
3. Файл				В. Программа, управляющая работой всех устройств компьютера
4. Имя файла				Г. Поименованная область данных на диске
1	2	3	4	

4. Вставьте пропущенные слова.

Для поиска информации в Интернете используют специальные _ (поисковые системы/браузеры). Чтобы найти точную фразу, её нужно заключить в _ (скобки/кавычки).

5. Отметьте все правильные ответы.

Какие из перечисленных действий являются правилами безопасного поведения в Интернете?

- а) Публиковать свой домашний адрес и номер школы на всеобщее обозрение.
- б) Использовать сложные и разные пароли для разных аккаунтов.
- в) Открывать подозрительные ссылки, присланные незнакомцами.
- г) Не отвечать на грубые сообщения и не вступать в конфликты (кибербуллинг).

6. Практическое задание (в виде краткого ответа).

Вам нужно найти в Интернете изображение белого медведя. Опишите, какие ключевые слова вы введете в поисковую строку (2-3 варианта).

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

К устройствам ввода информации НЕ относится:

- а) Клавиатура
- б) Монитор
- в) Мышь
- г) Микрофон

2. Дополните предложение.

Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера, называется _ (файлом/программой). Чтобы запустить программу, нужно открыть соответствующий ей _ (файл/документ).

3. Соотнесите понятие и его описание.

Понятие				Описание
1. Веб-сайт				А. Поименованная область данных на диске
2. Папка (каталог)				Б. Комплект программ, обеспечивающих работу компьютера
3. Программное обеспечение				В. Место для хранения файлов и других папок
4. Поисковая система				Г. Несколько веб-страниц, связанных общей темой
1	2	3	4	

4. Вставьте пропущенные слова.

Информацию в Интернете можно искать не только по тексту, но и по _ (звуку/изображению). К найденной информации нужно относиться _ (критически/доверчиво), так как она не всегда достоверна.

5. Отметьте все правильные ответы.

Что из перечисленного является компонентами персонального компьютера?

- а) Процессор
- б) Оперативная память
- в) Интернет

г) Жесткий диск

6. Практическое задание (в виде краткого ответа).

Вы сохранили на Рабочем столе файл с именем сочинение.docx. Куда еще, кроме Рабочего стола, вы можете сохранить этот файл, чтобы не потерять его? Напишите 2-3 варианта (например, в какую папку или на какой носитель).

Контрольная работа №2. «Алгоритмизация и основы программирования» (20-й урок)

Цель: Проверить знания о понятии алгоритма, исполнителях, умение составлять линейные и циклические алгоритмы.

Вариант 1

1. Выберите один правильный ответ.

Алгоритм — это:

- а) последовательность команд для исполнителя, ведущая к результату
- б) набор правил, установленных в школе
- в) программа, написанная на языке программирования
- г) произвольный набор действий

2. Исполнитель. Дана команда для исполнителя Робот: **закрасить**. Какой это тип команды?

- а) команда действия
- б) команда условия
- в) команда выбора
- г) команда повторения

3. Дополните предложение.

Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно одна за другой, называется _ (линейным/циклическим).

Алгоритм, в котором некоторые команды выполняются несколько раз, называется _ (линейным/циклическим).

4. Восстановите последовательность действий (алгоритм) для задачи: «Приготовить бутерброд».

Расставьте пункты в правильном порядке.

- а) Положить колбасу на хлеб
- б) Взять кусок хлеба
- в) Отрезать кусок колбасы
- г) Намазать хлеб маслом

Ответ: _ , _ , _ , _

5. Составьте алгоритм для исполнителя Чертежник.

Исполнитель может передвигаться по клетчатому полю. Начало в точке (0,0). Команды: вверх, вниз, влево, вправо.

Задание: Переместите Чертежника из точки (0,0) в точку (3,2) и нарисуйте квадрат со стороной 1 (вернитесь в исходную точку после рисования).

Например, для рисования линии вверх на 1 клетку используется команда «вверх».

Запишите последовательность команд.

6. Отметьте правильный вариант.

Дан алгоритм:

1. Начало
2. Сделать 5 шагов вперед
3. Повернуть налево
4. Повторить действия пунктов 2 и 3 еще 3 раза.

Какую фигуру нарисует исполнитель, если он начинал движение с прямой линии?

- а) Треугольник
- б) Квадрат
- в) Пятиугольник
- г) Линию

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

Исполнитель алгоритмов — это:

- а) человек, который придумывает алгоритмы
- б) объект, который умеет выполнять определенный набор команд
- в) программа на компьютере
- г) учебник по информатике

2. Исполнитель. Дана команда для исполнителя Черепаха: **вперед 50 (пикселей)**. Что произойдет?

- а) Черепаха повернет налево
- б) Черепаха нарисует линию длиной 50 пикселей
- в) Черепаха переместится без следа
- г) Черепаха изменит цвет

3. Дополните предложение.

Среда программирования, где команды представлены в виде цветных блоков, называется _ (блочным/текстовым) программированием. Написание программы в виде текста на специальном языке называется _ (блочным/текстовым) программированием.

4. Восстановите последовательность действий (алгоритм) для задачи: «Перейти через дорогу по пешеходному переходу».

Расставьте пункты в правильном порядке.

- а) Подойти к переходу
- б) Начать движение
- в) Дождаться зеленого сигнала светофора

г) Посмотреть по сторонам

Ответ: _ , _ , _ , _

5. Составьте алгоритм для исполнителя Чертежник.

Исполнитель может передвигаться по клетчатому полю. Начало в точке (0,0). Команды: вверх, вниз, влево, вправо.

Задание: Переместите Чертежника из точки (0,0) в точку (-2,3) и нарисуйте прямоугольник шириной 2 и высотой 1 (вернитесь в исходную точку после рисования).

Запишите последовательность команд.

6. Отметьте правильный вариант.

Дан алгоритм:

1. Начало
2. Встать в центр
3. Включить пылесос
4. Пройти 5 шагов вперед
5. Пройти 5 шагов вправо
6. Пройти 5 шагов назад
7. Пройти 5 шагов влево
8. Выключить пылесос
9. Конец

Это алгоритм:

- а) линейный
- б) циклический
- в) с ветвлением
- г) с повторением

Контрольная работа №3. «Информационные технологии» (33-й урок)

Цель: Проверить практические навыки работы в графическом и текстовом редакторах, а также знания о создании презентаций.

Вариант 1

1. Выберите один правильный ответ.

Растровое изображение состоит из:

- а) геометрических фигур
- б) математических формул
- в) пикселей (точек)
- г) линий и кривых

2. Дополните предложение.

Набор символов одного рисунка (стиля) называется _ (шрифт/размер). Чтобы текст был жирным или наклонным, нужно изменить его _ (цвет/начертание).

3. Соотнесите действие в текстовом редакторе с его результатом.

Действие				Результат
1. Нажать клавишу Enter (↵)				А. Удаление символа слева от курсора
2. Нажать клавишу Backspace (⌫)				Б. Завершение абзаца и переход на новую строку
3. Нажать клавишу Delete (Del)				В. Установка отступа первой строки абзаца
4. Переместить ползунок на линейке для «первой строки»				Г. Удаление символа справа от курсора
1	2	3	4	

4. Отметьте все правильные ответы.

Какие операции можно выполнять с фрагментом изображения в графическом редакторе?

- а) Выделение
- б) Копирование
- в) Создание новой папки
- г) Поворот

5. Практическое задание (в виде последовательности действий).

Представьте, что вы создаете презентацию «Моя любимая книга» и вам нужно добавить на слайд текст и изображение. Какие кнопки на панели инструментов вы для этого используете? Опишите последовательность действий (например, «1. Нажать кнопку "Вставить" -> "Рисунок"..." и т.д.).

6. Что такое «обтекание изображения текстом» в текстовом процессоре и для чего оно используется? Напишите краткий ответ (1-2 предложения).

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

Презентация — это:

- а) программа для рисования
- б) набор слайдов, объединенных одной темой
- в) текстовый документ
- г) компьютерная игра

2. Дополните предложение.

Чтобы проверить орфографию в тексте, нужно использовать функцию _ (проверка правописания/расстановка переносов). Свойства абзаца включают в себя: границы, интервал, отступ и _ (выравнивание/цвет).

3. Соотнесите инструмент графического редактора с его назначением.

Инструмент				Назначение
1. Ластик				А. Заливка области цветом
2. Заливка				Б. Выбор цвета из изображения
3. Пипетка				В. Стирание части изображения
4. Карандаш				Г. Рисование произвольных линий
1	2	3	4	

4. Отметьте все правильные ответы.

Какие действия относятся к редактированию текста?

- а) Исправление ошибок
- б) Изменение шрифта
- в) Вставка пропущенного слова
- г) Удаление лишнего предложения

5. Практическое задание (в виде последовательности действий).

Представьте, что вы хотите вставить красивую картинку в свой текстовый документ. Опишите последовательность действий для этого (начиная с открытого документа).

6. Для чего в презентациях используются несколько слайдов? Напишите краткий ответ (1-2 предложения).

6 КЛАСС

Контрольная работа №1. «Теоретические основы информатики» (11-й урок)

Цель: Проверить знания об информационных процессах, двоичном кодировании, единицах измерения информации.

Вариант 1

1. Выберите один правильный ответ.

Информационный процесс — это:

- а) процесс создания нового компьютера
- б) процесс, связанный с получением, хранением, обработкой и передачей информации
- в) процесс игры на компьютере
- г) процесс печати документа

2. Какой процесс показан на схеме? (Представьте схему: источник -> канал связи -> приемник)

- а) Хранение информации
- б) Обработка информации
- в) Передача информации
- г) Получение информации

3. Дополните предложение.

В компьютере вся информация представлена в виде последовательности **0** и **1**. Это называется _ (десятичным/двоичным) кодом.

4. Вычислите.

Сколько различных слов (комбинаций) можно составить из 3-х двоичных символов (например, 000, 001, ...)?

- а) 3
- б) 6
- в) 8
- г) 2

5. Соотнесите понятие и его значение.

Понятие	Значение
1. Бит	А. 1024 байта

Понятие	Значение	
2. Байт	Б. Единица измерения информации, равная 1 двоичному разряду	
3. Килобайт	В. 8 бит	
1	2	3

6. Сравните размеры файлов (поставьте знак <, >, =).

- а) Текстовый документ (1 страница) _ Фотография (высокое качество)
- б) 1000 байт _ 1 килобайт
- в) Видеоклип (3 минуты) _ Электронная книга (200 страниц)

7. Решите задачу.

У вас есть файл с фотографией размером 5 Мбайт. Сколько таких фотографий поместится на флешку объемом 8 Гбайт? (Считайте, что 1 Гбайт = 1024 Мбайт). Напишите примерное число.

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

Хранение информации — это:

- а) процесс распространения информации в обществе
- б) процесс помещения информации на носитель для сохранения во времени
- в) процесс изменения формы информации
- г) процесс передачи данных от одного человека к другому

2. Какой процесс показан на схеме? (Представьте схему: носитель -> устройство -> память человека)

- а) Хранение информации
- б) Обработка информации
- в) Передача информации
- г) Получение информации

3. Дополните предложение.

Минимальная единица измерения количества информации — это _ (байт/бит). Один символ текста в компьютере обычно кодируется 8 битами, что равно **1** _ (байту/биту).

4. Вычислите.

Сколько различных слов (комбинаций) можно составить из 2-х двоичных символов?

- а) 2
- б) 4
- в) 6
- г) 8

5. Соотнесите понятие и его значение.

Понятие	Значение	
1. Мегабайт	А. Единица измерения информации, примерно равная 1 миллиону байт	
2. Гигабайт	Б. 1024 килобайта	
3. Байт	В. 8 бит	
1	2	3

6. Сравните размеры файлов (поставьте знак <, >, =).

- а) Запись песни (3 минуты) _ Полнометражный фильм (2 часа)
- б) 1 мегабайт _ 1024 килобайта
- в) Текстовый документ (1 страница) _ Фотография (низкое качество)

7. Решите задачу.

У вас есть флешка объемом 16 Гбайт. На нее нужно записать фильмы по 2 Гбайта каждый и песни по 5 Мбайт каждая. Сколько фильмов и сколько песен можно записать? (Считайте, что 1 Гбайт = 1024 Мбайт). Запишите один из возможных вариантов.

Контрольная работа №2. «Алгоритмизация и основы программирования» (23-й урок)

Цель: Проверить умение работать с переменными, циклами, вспомогательными алгоритмами (процедурами) в среде программирования.

Вариант 1**1. Выберите один правильный ответ.**

Переменная в программировании — это:

- а) неизменное число
- б) программа
- в) именованная область памяти, которая может менять свое значение
- г) название файла

2. Дополните предложение.

Алгоритм, который может быть вызван из основной программы для выполнения определенной подзадачи, называется _ (основным/вспомогательным). Вспомогательный алгоритм, оформленный в виде отдельного блока, называют _____ (циклом/процедурой).

3. Исполнитель Черепашка. Дана программа:

text

повтори 4 [вперед 100 направо 90]

Какую фигуру нарисует Черепашка?

- а) Круг
- б) Квадрат
- в) Треугольник
- г) Звезду

4. Определите значение переменной.

Алгоритм:

text

a := 5

b := 10

a := a + b

b := a - b

Чему будет равна переменная a после выполнения алгоритма?

- а) 15
- б) 10
- в) 5
- г) 20

5. Отметьте правильный вариант.

Вспомогательный алгоритм (процедура) с параметрами позволяет:

- а) выполнить один и тот же алгоритм с разными исходными данными
- б) остановить программу
- в) нарисовать только одну фигуру

г) изменить цвет линий

6. Задание на составление программы (в виде псевдокода).

Напишите программу для исполнителя Черепаха, которая нарисует квадрат со стороной 50, а затем еще один квадрат со стороной 100, но при этом сама программа должна быть как можно короче. Используйте процедуру для рисования квадрата. Параметром процедуры должна быть длина стороны.

Пример структуры:

text

процедура Квадрат(длина):

...

конец процедуры

Квадрат(50)

Квадрат(100)

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

Цикл в программировании — это:

- а) разбиение задачи на подзадачи
- б) многократное повторение одной и той же последовательности действий
- в) команда присваивания
- г) выбор одного из двух вариантов

2. Дополните предложение.

Чтобы не писать один и тот же код много раз, используют _ (циклы/переменные). Разбиение большой задачи на несколько более простых подзадачи называется _____ (декомпозицией/моделированием).

3. Исполнитель Черепаха. Дана программа:

text

повтори 6 [вперед 100 направо 60]

Какую фигуру нарисует Черепаха?

- а) Квадрат
- б) Шестиугольник
- в) Треугольник
- г) Пятиугольник

4. Определите значение переменной.

Алгоритм:

text

x := 7

y := 3

y := x - y

x := x * y

Чему будет равна переменная y после выполнения алгоритма?

а) 4

б) 12

в) 7

г) 28

5. Отметьте правильный вариант.

Для чего нужны параметры у процедуры?

а) Для того, чтобы процедура могла работать с разными данными

б) Для того, чтобы процедура выполнялась только один раз

в) Для того, чтобы процедура была графической

г) Для выхода из процедуры

6. Задание на составление программы (в виде псевдокода).

Напишите программу для исполнителя Черепаха, которая нарисует прямоугольник со сторонами 30 и 60, а затем еще один прямоугольник со сторонами 45 и 90. Используйте процедуру для рисования прямоугольника. Параметрами процедуры должны быть длины двух сторон.

Пример структуры:

text

процедура Прямоугольник(длина, ширина):

...

конец процедуры

Прямоугольник(30, 60)

Прямоугольник(45, 90)

Контрольная работа №3. «Информационные технологии» (33-й урок)

Цель: Проверить знания и навыки работы с векторной графикой, структурированием текста (списки, таблицы) и созданием интерактивных презентаций (гиперссылки).

Вариант 1

1. Выберите один правильный ответ.

Главное отличие векторного изображения от растрового в том, что:

- а) векторное изображение состоит из пикселей
- б) векторное изображение хранится в виде математических формул (геометрических фигур)
- в) векторное изображение всегда цветное
- г) векторное изображение нельзя редактировать

2. Дополните предложение.

Список, элементы которого обозначаются точками или квадратами, называется _ (нумерованным/маркированным). Список, в котором элементы имеют строгую последовательность и обозначаются цифрами, называется _ (нумерованным/маркированным).

3. Что такое гиперссылка в презентации?

- а) Анимация при переходе на следующий слайд
- б) Звуковой эффект
- в) Ссылка для перехода на другой слайд, документ или веб-страницу
- г) Название слайда

4. Отметьте все правильные ответы.

Какие объекты можно добавлять в таблицу в текстовом процессоре?

- а) Текст
- б) Изображения
- в) Формулы
- г) Другие таблицы

5. Практическое задание (в виде последовательности действий).

Вам нужно создать документ, в котором будет представлено расписание ваших уроков на один день. Для этого требуется использовать списки и таблицы. Опишите, как вы это сделаете (какие инструменты текстового процессора используете).

6. Опишите преимущество использования векторной графики для создания логотипов и схем по сравнению с растровой графикой. Напишите 1-2 предложения.

Вариант 2

1. Выберите один правильный ответ.

Что такое многоуровневый список?

- а) Список, в котором все элементы одного уровня
- б) Список с вложенными элементами, где каждый следующий уровень имеет свою нумерацию или маркер
- в) Список только из цифр
- г) Список, в котором все элементы жирные

2. Дополните предложение.

Векторный рисунок можно увеличивать без потери качества, потому что он описывается _ (пикселями/формулами). Встроенные средства текстового процессора позволяют создавать простые _ (векторные/растровые) изображения.

3. Что такое интерактивный элемент в презентации?

- а) Элемент, который реагирует на действия пользователя (например, кнопка с гиперссылкой)
- б) Картинка на слайде
- в) Заголовок слайда
- г) Фоновое изображение

4. Отметьте все правильные ответы.

Для чего в текстовых документах используются списки?

- а) Для придания тексту эстетичного вида
- б) Для структурирования и упорядочивания информации
- в) Для изменения шрифта
- г) Для выделения главных мыслей и последовательности действий

5. Практическое задание (в виде последовательности действий).

Вы создаете презентацию о своей семье. На одном из слайдов вы хотите разместить фотографию, а при клике на нее переходить на следующий слайд. Опишите, как вы создадите такую гиперссылку.

6. Опишите преимущество использования таблиц для представления данных по сравнению с обычным текстом. Напишите 1-2 предложения.