

с. Головатовка, Азовского района

(территориальный, административный округ (город, район, поселок))

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Головатовская средняя общеобразовательная школа Азовского района**

(полное наименование образовательного учреждения в соответствии с Уставом)

«Утверждаю»

Директор МБОУ Головатовской СОШ

Приказ от 30.08.2021 г. № 36

Подпись руководителя _____ Е.В. Гайденко

Печать

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по учебному предмету **«Информатика и ИКТ»**

(указать учебный предмет, курс)

Уровень общего образования (класс)

Основное общее образование, 7 класс

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

Количество часов **33**

Учитель **Кравцова Ирина Ивановна**

(ФИО)

Программа разработана на основе

Программа основного общего образования по «Информатике», 7-9

классы, И.Г. Семакин, ООО «Издательство Бинوم. Лаборатория знаний», 2012

(указать примерную программу/программы, издательство, год издания при наличии)

2021 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного курса по информатике для 7 класса разработана на основе ФГОС второго поколения, примерной программы основного общего образования по информатике (базовый уровень) и авторской программы И.Г. Семакина, М.С. Цветковой (ФГОС программа для основной школы 7-9 классы И.Г. Семакин, М.С. Цветкова Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2012).

Главная цель изучения предмета «**Информатика и ИКТ**» в 7-9 классах основной школы – формирование поколения, готового жить в современном информационном обществе, насыщенном средствами хранения, переработки и передачи информации на базе новых информационных технологий.

Изучение информатики в основной школе направлено на достижение следующих **целей**:

- **освоение знаний**, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
- **овладение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- **воспитание** ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Основные задачи программы:

- обеспечение в процессе изучения предмета условий для достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования всеми обучающимися, в том числе обучающимися с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;
- создание в процессе изучения предмета условий для:
- развития личности, способностей, удовлетворения познавательных интересов, самореализации обучающихся, в том числе одаренных;
- формирования ценностей обучающихся, основ их гражданской

- идентичности и социально-профессиональных ориентаций;
- формирования у обучающихся опыта самостоятельной учебной деятельности;
 - формирования у обучающихся навыков здорового и безопасного для человека и окружающей его среды образа жизни;
 - знакомство учащихся с методами научного познания и методами исследования объектов и явлений, понимание учащимися отличий научных данных от непроверенной информации, ценности науки для удовлетворения бытовых, производственных и культурных потребностей человека;
 - формирование компетентностей в области практического использования информационно-коммуникационных технологий, развитие информационной культуры и алгоритмического мышления, реализация инженерного образования на уровне основного общего образования.

Общая характеристика учебного предмета

В соответствии с ФГОС основного общего образования учащиеся должны овладеть такими познавательными учебными действиями, как умение формулировать проблему и гипотезу. Ставить цели и задачи, строить планы достижения целей и решения поставленных задач, проводить эксперимент и на его основе делать выводы и умозаключения, представлять их и отстаивать свою точку зрения. Кроме того, учащиеся должны овладеть приёмами, связанными с определением понятий: ограничивать их, описывать, характеризовать и сравнивать. Следовательно, при изучении информатики в основной школе учащиеся должны овладеть учебными действиями, позволяющими им достичь личностных, предметных и метапредметных образовательных результатов.

Предлагаемая программа по информатике раскрывает вклад учебного предмета в достижение целей основного общего образования и определяет важнейшие содержательные линии предмета:

- «Человек и информация» - знания о связи между информацией и знаниями человека; что такое информационные процессы; какие существуют носители информации; функции языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки; как определяется единица измерения информации — бит, что такое байт, килобайт, мегабайт, гигабайт; умения - приводить примеры информации и информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники; определять в конкретном процессе передачи информации источник, приемник, канал; приводить примеры информативных и неинформативных сообщений;

измерять информационный объем текста в байтах (при использовании компьютерного алфавита); пересчитывать количество информации в различных единицах (битах, байтах, Кб, Мб, Гб); пользоваться клавиатурой компьютера для символьного ввода данных.

- «Компьютер: устройство и программное обеспечение» - знать правила техники безопасности и при работе на компьютере; состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие; основные характеристики компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации); структуру внутренней памяти компьютера (биты, байты); понятие адреса памяти; типы и свойства устройств внешней памяти; типы и назначение устройств ввода/вывода; сущность программного управления работой компьютера; принципы организации информации на внешних носителях: что такое файл, каталог (папка), файловая структура; назначение программного обеспечения и его состав; историю развития вычислительной техники; как защитить компьютер от вирусов; уметь - включать и выключать компьютер; пользоваться клавиатурой; ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами; инициализировать выполнение программ из программных файлов; просматривать на экране директорию диска; выполнять основные операции с файлами и каталогами (папками): копирование, перемещение, удаление, переименование, поиск; использовать антивирусные программы.

- «Текстовая информация и компьютер» - знать способы представления символьной информации в памяти компьютера (таблицы кодировки, текстовые файлы); назначение текстовых редакторов (текстовых процессоров), форматы текстовых файлов; основные режимы работы текстовых редакторов (редактирования, форматирования, поиска, печати, контроль, работа с таблицами); назначение гипертекста; уметь - набирать и редактировать текст в одном из текстовых редакторов; выполнять основные операции над текстом, допускаемые этим редактором; сохранять текст на диске, загружать его с диска, выводить на печать.

- «Графическая информация и компьютер» – знать способы представления изображений в памяти компьютера; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамати; какие существуют области применения компьютерной графики; назначение графических редакторов; назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа: рабочего поля, меню инструментов, графических примитивов, палитры, ножниц, ластика и пр; уметь - строить несложные изображения с помощью

одного из графических редакторов; сохранять рисунки на диске и загружать с диска; выводить на печать.

- «Мультимедиа и компьютерные презентации» - знать, что такое мультимедиа; принцип дискретизации, используемый для представления звука в памяти компьютера; основные типы сценариев, используемых в компьютерных презентациях; уметь - создавать несложную презентацию в среде типовой программы, совмещающей изображение, звук, анимацию и текст.

Программа курса построена на концентрической концепции. Особенность программы состоит в том, что она позволяет сохранить высокий теоретический уровень и сделать обучение максимально развивающим. Поэтому весь теоретический материал курса информатики рассматривается на первом году обучения, что позволяет учащимся более осознанно и глубоко изучить фактический материал.

В программе учитывается реализация межпредметных связей с курсом биологии (6-7 классы), где дается знакомство восприятием информации человеком, химией (процессы, опасные вещества); изобразительного искусства (графика); музыкой (звуковые редакторы); русский и английский язык (владение речевыми способностями). Данная программа конкретизирует и расширяет содержание отдельных тем образовательного стандарта в соответствии с образовательной программой школы, дает распределение учебных часов по разделам курса и последовательности их изучения с учетом внутрипредметных и межпредметных связей, логики учебного процесса школы.

В основу представляемого курса информатики для 7-9 классов положены такие принципы, как:

- *Целостность и непрерывность*, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предваряющего более глубокое изучение предмета в 8-9 (основной курс) и 10-11 (профильные курсы) классах.
- *Научность в сочетании с доступностью*, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых). Безусловно, должны иметь место упрощение, адаптация набора понятий «настоящей информатики. Для школьников, но при этом ни в коем случае нельзя производить подмену понятий. Учить надо настоящему, либо - если что-то слишком сложно для школьников - не учить этому вовсе.

- *Практико-ориентированность*, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
- *Принцип дидактической спирали* как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.
- *Принцип развивающего обучения* (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Описание места учебного предмета в учебном плане

В соответствии с учебным планом МБОУ Головатовская СОШ рабочая программа по информатике в 7 классе рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю.

Данная рабочая программа скорректирована в соответствии с годовым календарным графиком школы и учётом праздничных дней. В программу внесены изменения и она рассчитана на 33 учебных часа. Сжатие программы произошло за счет повторения.

Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета

Одним из результатов обучения информатики является осмысление и интериоризация (присвоение) учащимися системы ценностей.

Ценность добра – осознание себя как части мира, в котором люди соединены бесчисленными связями; осознание постулатов нравственной жизни (будь милосерден, поступай так, как ты хотел бы, чтобы поступали с тобой).

Ценность общения – понимание важности общения как значимой составляющей жизни общества, как одного из основополагающих элементов культуры.

Ценность природы основывается на общечеловеческой ценности жизни, на осознании себя частью природного мира. Любовь к природе – это и

бережное отношение к ней как среде обитания человека, и переживание чувства её красоты, гармонии, совершенства. Воспитание любви и бережного отношения к природе.

Ценность красоты и гармонии – осознание красоты и гармоничности труда и творчества.

Ценность истины – осознание ценности научного познания как части культуры человечества, проникновения в суть явлений, понимания закономерностей, лежащих в основе социальных явлений; приоритетности знания, установления истины, самого познания как ценности.

Ценность семьи - понимание важности семьи в жизни человека; осознание своих корней; формирование эмоционально-позитивного отношения к семье, близким, взаимной ответственности, уважение к старшим, их нравственным идеалам.

Ценность труда и творчества – осознание роли труда в жизни человека, развитие организованности, целеустремлённости, ответственности, самостоятельности, ценностного отношения к труду, творчеству.

Ценность гражданственности и патриотизма – осознание себя как члена общества, народа, представителя страны, государства; чувство ответственности за настоящее и будущее; интерес к своей стране: её истории, языку, культуре, быту, её жизни и её народу.

Ценность человечества – осознание себя не только гражданином России, но и частью мирового сообщества, для существования и прогресса которого необходимы мир, сотрудничество, толерантность, уважение к многообразию иных культур.

Планируемые результаты освоения курса

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание учебного предмета

Введение в предмет (1 час)

Человек и информация (5 часов)

Человек и информация. Информационные процессы. Измерение информации. Знакомство с клавиатурой ПК. Рабочий стол Windows.

Лабораторные работы:

1. Знакомство с клавиатурой ПК. Рабочий стол Windows.

Первое знакомство с компьютером (8 часов)

Основные устройства компьютера. Компьютерная память. Основные характеристики ПК. Знакомство с комплектацией устройств персонального компьютера и способами их подключений. Программное обеспечение компьютера. Пользовательский интерфейс. Файловая структура компьютера.

Лабораторные работы:

1. Способы соединения блоков и устройств компьютера.
2. Работа с объектами пользовательского интерфейса Windows.
3. Операции с файлами, папками и дисками.

Текстовая информация и компьютер (7 часов)

Кодирование текстовой информации на компьютере. Программные средства для работы с текстом. Основы работы с текстовым редактором Microsoft Word.

Лабораторные работы:

1. Основные приемы ввода и редактирования текста. Форматирование текста.
2. Работа с фрагментами Документов.
3. Вставка графических объектов в тексты.

4. Добавление таблиц в Документ.
5. Добавление формул в Документ.
6. Стили и оглавления.
7. Создание гипертекстового документа.

Практические работы:

1. Создание и обработка комплексного информационного объекта.

Графическая информация и компьютер (7 часов)

Графическая информация и компьютер. Кодирование графической информации на компьютере. Растровая и векторная графика. Основы работы с растровым графическим редактором Paint. Основы работы со средством векторной графики TP Microsoft Word.

Лабораторные работы:

1. Создание растрового изображения в ГР Paint.

Практические работы:

1. Создание векторного изображения в Word.

Технология мультимедиа (5 часов)

Технология мультимедиа. Компьютерные презентации. Создание презентации в PowerPoint. Создание гипертекстового документа.

Лабораторные работы:

1. Создание презентации с помощью шаблона оформления и собственного оформления.
2. Работа с текстами, графикой и таблицами в PowerPoint.
3. Гиперссылки в PowerPoint.

Практические работы:

1. Создание и обработка комплексного информационного объекта в виде презентации.

Календарно – тематическое планирование

7 класс

№№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов	Дата
1	Введение. Предмет информатики. Роль информации в жизни людей	1	07.09
	Человек и информация	5	
2	Информация и знания	1	14.09
3	Восприятие и представление информации	1	21.09
4	Информационные процессы	1	28.09
5	Работа с тренажером клавиатуры	1	05.10
6	Измерение информации	1	12.10
	Компьютер: устройство и программное обеспечение	8	
7	Назначение и устройство компьютера. Компьютерная память	1	19.10
8	Устройство персонального компьютера	1	26.10
9	Основные характеристики персонального компьютера	1	09.11
10	Программное обеспечение компьютера	1	16.11
11	Системное ПО и системы программирования	1	23.11
12	Файлы и файловые структуры	1	30.11
13	Пользовательский интерфейс	1	07.12
14	Контрольная работа по темам «Человек и информация», «Компьютер: устройство и ПО»	1	14.12
	Текстовая информация и компьютер	7	
15	Тексты в компьютерной памяти	1	21.12
16	Текстовые редакторы	1	28.12
17	Работа с текстовым редактором	1	11.01

18	Дополнительные возможности текстовых процессоров	1	18.01
19	Системы перевода и распознавания текстов	1	25.01
20	Практическая работа «Создание и обработка текстовых документов»	1	01.02
21	Контрольная работа по теме: «Текстовая информация и компьютер»	1	08.02
	Графическая информация и компьютер	7	
22	Компьютерная графика и области ее применения	1	15.02
23	Технические средства компьютерной графики	1	22.02
24	Кодирование изображения	1	01.03
25	Растровая и векторная графика	1	15.03
26	Работа с графическим редактором растрового типа	1	29.03
27	Работа с графическим редактором векторного типа	1	05.04
28	Контрольная работа на тему: «Графическая информация и компьютер»	1	12.04
	Мультимедиа и компьютерные презентации	5	
29	Понятие о мультимедиа	1	19.04
30	Аналоговый и цифровой звук	1	26.04
31	Технические средства мультимедиа	1	03.05
32	Контрольная работа за курс 7 класса		17.05
33	Компьютерные презентации	1	24.05

Материально-техническое обеспечение курса «Информатика»

Учебно-методический комплекс (далее УМК), обеспечивающий обучение курсу информатики, в соответствии с ФГОС, включает в себя:

1. - Учебник «Информатика» для 7 класса. Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
2. - Учебник «Информатика» для 8 класса. Авторы: Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. - Учебник «Информатика» для 9 класса. Авторы: Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
4. Задачник-практикум (в 2 томах) под редакцией И.Г.Семакина, Е.К.Хеннера. Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011
5. Методическое пособие для учителя (авторы: Семакин И.Г., Шеина Т.Ю.). Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
6. Комплект цифровых образовательных ресурсов (далее ЦОР), помещенный в Единую коллекцию ЦОР (<http://school-collection.edu.ru/>).
7. Комплект дидактических материалов для текущего контроля результатов обучения по информатике в основной школе, под. ред. Семакина И.Г. (доступ через авторскую мастерскую на сайте методической службы).

Оборудование и приборы:

Компьютерный класс

1. Операционная система Windows.
2. Пакет офисных приложений Microsoft Office
3. Плакаты
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
5. Материалы авторской мастерской Семакина И.Г. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika>).
6. Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ «Клякса.net»: <http://klyaksa.net>
7. Методическая копилка учителя информатики: <http://www.metod-kopilka.ru>

РАССМОТРЕНО
Протокол заседания
методического объединения
МБОУ Головатовской СОШ
№ 1 от 20.08.2021 г.

подпись руководителя МО

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
_____ Л.Г. Марченко
подпись

20 августа 2021 г.
дата

**График контрольных работ.
Контрольные работы по информатике
7 класс
2021-2022 учебный год**

№	Тема контрольной работы	Дата
1	Контрольная работа по темам «Человек и информация», «Компьютер: устройство и ПО»	14.12
2	Контрольная работа по теме: «Текстовая информация и компьютер»	08.02
3	Контрольная работа на тему: «Графическая информация и компьютер»	12.04
4	Контрольная работа за курс 7 класса	17.05

Контрольная работа №1 «Человек и информация»

- **Что такое информация?**

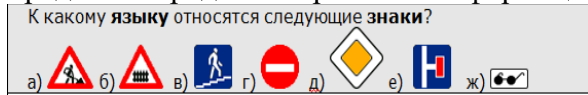
1. Информация, которая хранится на носителе;
2. Сведения и знания, содержащиеся в сообщении;
3. Сведения из книг и журналов;
4. Новое и понятное сообщение на формальном языке

- **В какой форме хранится, передается, обрабатывается информация?**

1. В образной форме;
2. В двоичной форме;
3. В символьной (знаковой) форме;
4. В понятной мне форме

- **Что такое язык?**

1. Определенная знаковая система представления информации;
2. Система передачи информации;
3. Средство общения;
4. Средство передачи и хранения информации.



1. Дорожные знаки;
2. Формальный язык;
3. Естественный язык;
4. Символьный язык.

- **Байт, килобайт и т. п.:**

1. Скорость передачи информации;
2. Кличество информации;
3. Вес информации;
4. Представление информации

- По способу восприятия человеком различают следующие виды информации:

1. Текстовую, числовую, графическую, табличную;
2. Научную, социальную, политическую, экономическую, религиозную;
3. Обыденную, производственную, техническую, управленческую;
4. Визуальную, звуковую, тактильную, обонятельную, вкусовую;
5. Математическую, биологическую, медицинскую, психологическую.

- **В корзине лежат белые и черные шары. Среди них – 4 белых. Сообщение о том, что достали белый шар, несет 3 бита информации. Сколько всего шаров в корзине?**

- 1) 4; 2) 8; 3) 3; 4) 16; 5) 32.

- **Качество решений, принятых на основании полученной информации, зависит от ...**

1. Вида информации;
2. Свойств информации;
3. Количества информации;
4. Способа передачи и хранения информации?

Контрольная работа №1 «Компьютер: устройство и ПО».

- Какие устройства компьютера можно сравнить с человеческой памятью?
 1. Устройства ввода информации
 2. Устройства вывода
 3. Устройства обработки информации
 4. Устройства хранения информации
- Что хранится в памяти компьютера?
 1. Совокупность средств взаимодействия программы и пользователя
 2. Данные и программы
 3. Файлы, клипы, документы, видео, рисунки
- Для чего предназначена оперативная память?
 1. Для временного хранения обрабатываемой процессором информации.
 2. Для постоянного хранения информации.
 3. Для обработки информации.
 4. Для видимости памяти.
- Сколько информации несет один символ двухсимвольного алфавита?
 1. 1 бит
 2. 1 байт
 3. 1024байт
- Вставьте пропущенное слово:
 1. «...могут объединяться в ячейки, которые называются также **словами**».
 2. Байты
 3. Биты
 4. Память
- Во время исполнения прикладная программа хранится:
 1. В видеопамати;
 2. В процессоре;
 3. В оперативной памяти;
 4. В ПЗУ.
- Впиши пропущенные слова в предложениях:

«...-это ПО, которое предназначено для выполнения конкретных задач пользователя. И оно является наиболее дружелюбно пользователю».

 1. Системное ПО
 2. Прикладное ПО
 3. Сервисное ПО
 4. Средства программирования
- Пользователь работал с каталогом C:\Архив\Рисунки\Натюрморты. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем еще раз поднялся на один уровень вверх и после этого спустился в каталог **Фотографии**. Укажите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.
 1. C:\Архив\Рисунки\Фотографии
 2. C:\Архив\Фотографии
 3. C:\Фотографии\АрхивC:\Фотографии

Контрольная работа №2 «Текстовая информация и компьютер».

- Текстовый редактор - программа, предназначенная для:
 - 1.Создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
 - 2.Работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
 - 3.Управление ресурсами ПК при создании документов;
 - 4.Автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;
- Курсор - это
 - 1.Устройство ввода текстовой информации;
 - 2.Клавиша на клавиатуре;
 - 3.Наименьший элемент отображения на экране;
 - 4.Метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.
- При наборе текста одно слово от другого отделяется:
 - 1.Точкой;
 - 2.Пробелом;
 - 3.Запятой;
 - 4.Двоеточием.
- В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:
 - 1.Гарнитура, размер, начертание;
 - 2.Отступ, интервал;
 - 3.Поля, ориентация;
 - 4.Стиль, шаблон.
- Меню текстового редактора - это:
 - 1.Часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;
 - 2.Подпрограмма, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа;
 - 3.Своеобразное "окно", через которое текст просматривается на экране;
 - 4.Информация о текущем состоянии текстового редактора.
- Замена слова в тексте по заданному образцу является процессом:
 - 1.Обработки информации;
 - 2.Хранения информации;
 - 3.Передачи информации;
 - 4.Уничтожение информации;
- Текст, набранный в текстовом редакторе, храниться на внешнем запоминающем устройстве в виде:
 - 1.Файла;
 - 2.Таблицы кодировки;
 - 3.Рисунка;
 - 4.Ярлыка.
- Гипертекст - это
 - 1.Структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;
 - 2.Обычный, но очень большой по объему текст;
 - 3.Текст, буквы которого набраны шрифтом очень большого размера;
 - 4.Распределенная совокупность баз данных, содержащих тексты.

Контрольная работа №3 «Графическая информация и компьютер».

1. С какой информацией не работали машины 1-го и 2-го поколения?

1. Числовой
2. Символьной
3. Графической

2. В каком режиме были представлены первые изображения?

1. В режиме конструкторской графики
2. В режиме наскальных рисунков
3. В режиме текстовой печати
4. В режиме символьной печати

3. Какое направление компьютерной графики появилось самым первым?

1. Архитектурная
2. Конструкторская
3. Научная
4. Деловая
5. Иллюстративная

4. Что послужило бурному развитию киноиндустрии?

1. Развитие специальных устройств вывода изображения на печать
2. Массовое применение компьютеров
3. Создание анимированных графических пакетов
4. Применение спецэффектов

5. Благодаря чему, компьютерная графика стала доступна широкому кругу пользователей?

1. Развитию киноиндустрии
2. Развитию анимации
3. Развитию операционных систем
4. Развитию прикладных графических пакетов

6. Где хранится информация о состоянии каждого пикселя?

1. Видеопамяти
2. Видеоадаптере
3. Дисплейном процессоре

7. Какой способ представления графической информации экономнее по использованию памяти?

1. Растровый
2. Векторный
3. Одинаково

8. Что такое графические примитивы?

1. Способ хранения графического файла
2. Методы сжатия файла
3. Геометрические элементы

Контрольная работа №5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».

- Устройство для демонстрации мультимедиа приложения в большой аудитории используют:
 1. Ватман
 2. Эпидиаскопы
 3. Слайд-проекторы
 4. Кодоскопы
 5. Мультимедиа проектор
- Что можно использовать для связи между отдельными фрагментами презентации?
 1. Нумерацию
 2. Гиперссылки
 3. Анимацию
 4. Вид
 5. Дизайн
- Что такое сценарий презентации?
 1. Количество слайдов
 2. Схема презентации
 3. Способ показа презентации
 4. Защита презентации
- Звуковой называют информацию, которая воспринимается посредством органов(органа):
 1. Зрения
 2. Осязания
 3. Обоняния
 4. Слуха
 5. Восприятия вкуса
- К звуковой можно отнести информацию, которая передается посредством:
 1. Переноса вещества
 2. Электромагнитных волн
 3. Световых волн
 4. Звуковых волн
 5. Знаковых моделей
- Звуковое общение наиболее развито у:
 1. Насекомых
 2. Рыб
 3. Бактерий
 4. Морских животных
 5. Позвоночных животных и птиц
- Дополните предложение:"Звук представляет собой.."
 1. Интенсивность
 2. Волну
 3. Частоту
- Колебание воздуха
 1. Наибольший объем будет иметь файл, содержащий:
 2. Аудиоклип длительностью 1 минута
 3. Презентация из 50 слайдов
 4. 1 страницу текста
 5. Черно-белый рисунок 100x100

Годовая контрольная работа по информатике. 7 класс.

Контрольная работа состоит из двух частей, включающих в себя 10 заданий.

Часть 1 содержит 4 задания (1–4) с выбором ответа. К каждому заданию даётся четыре варианта ответа, из которых только один верный. При выполнении этих заданий запишите номер выбранного ответа.

Часть 2 содержит 6 заданий (5–10), на которые следует дать развернутый ответ.

Вариант №1. Часть 1

1. Полный путь к файлу имеет вид C:\BOOK\name_may_1.ppt. Расширение этого файла:
 - 1) name_may_1
 - 2) may_1.ppt
 - 3) ppt
 - 4) C:\BOOK
2. Выберите из предложенного списка текстовые файлы (используются для хранения текстов):
 - 1) my.doc, bell.txt, song.docx;
 - 2) family.jpg, car.bmp, dog.gif;
 - 3) song.mp3, dog.wav, my.wma
 - 4) kino.avi, family.mp4, car.wmv.
3. К устройствам ввода графической информации относится:
 - 1) принтер
 - 2) монитор
 - 3) мышь
 - 4) видеокарта
4. Цвет пикселя на экране монитора формируется из следующих базовых цветов:
 - 1) красного, синего, зеленого
 - 2) красного, желтого, синего
 - 3) желтого, голубого, пурпурного
 - 4) красного, оранжевого, желтого, голубого, синего, фиолетового

Часть 2

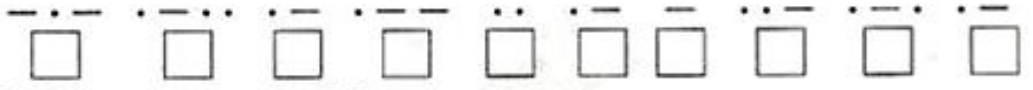


5. Считая, что каждый символ кодируется одним байтом, оцените информационный объем следующего предложения из пушкинского четверостишия:

Певец-Давид был ростом мал, Но повалил же Голиафа!

6. Дана кодовая таблица азбуки Морзе:

А	· —	И	··	Р	· — ·	Ш	— — — —
Б	— · · ·	Й	· — — —	С	· · ·	Щ	— — · —
В	· — —	К	— · —	Т	—	Ъ	· — — · — ·
Г	— — ·	Л	· — · ·	У	· · —	Ы	— · — —
Д	— · ·	М	— —	Ф	· · — ·	Ь	— · · —
Е	·	Н	— ·	Х	· · · ·	Э	· · — · ·
Ж	· · · —	О	— — — —	Ц	— · — ·	Ю	· · — —
З	— — · ·	П	· — — ·	Ч	— — — ·	Я	· — · —

Расшифруйте следующие записи:

- а) 
- б) 
- в) 

7. Закодируйте с помощью кодировочной таблицы ASCII в десятичной системе счисления словосочетание **Internet Explorer**.

8. Определите информационный объем графического изображения (смотри рисунок, 32x31).

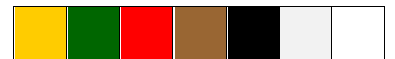
9. Сравните:

64 бита16 байт

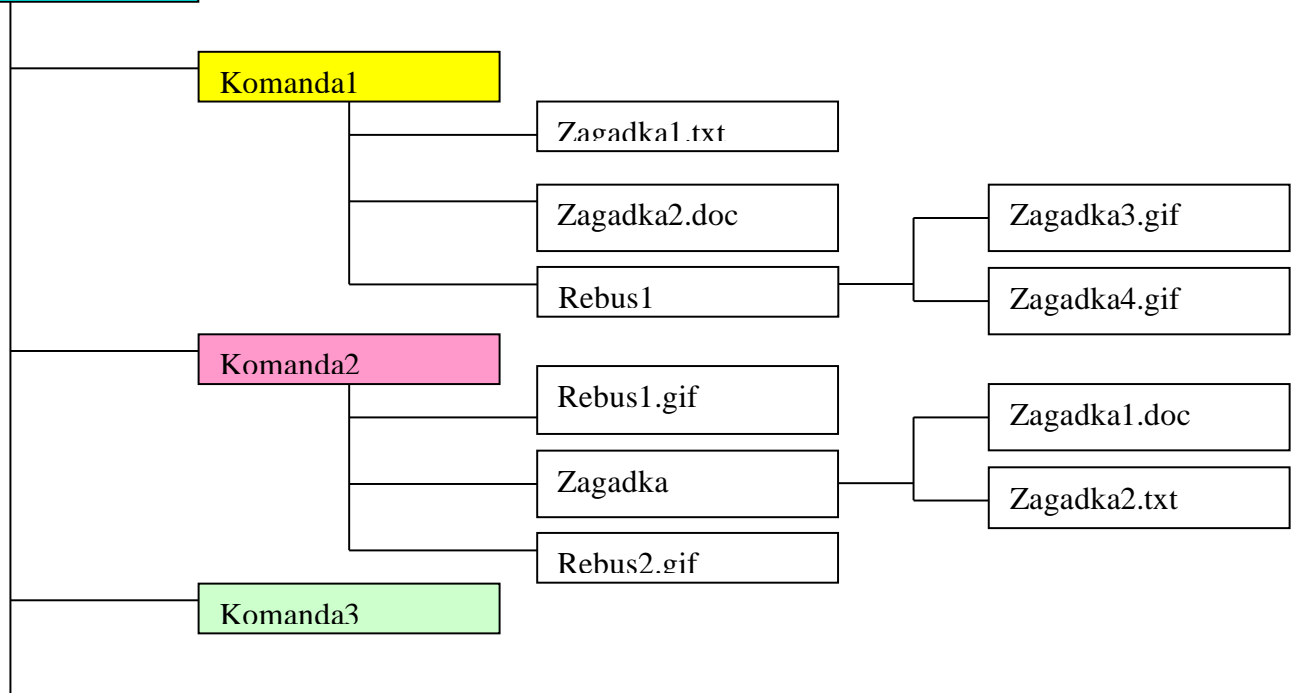
10 Кбайт....10600 байт

10 байт....80 бит

10. Укажите полный путь к файлам, хранящимся в папке Komanda2 (смотри схему).



Урок 8 класс



Годовая контрольная работа по информатике. 7 класс.

Контрольная работа состоит из двух частей, включающих в себя 10 заданий.

Часть 1 содержит 4 задания (1–4) с выбором ответа. К каждому заданию даётся четыре варианта ответа, из которых только один верный. При выполнении этих заданий запишите номер выбранного ответа.

Часть 2 содержит 6 заданий (5–10), на которые следует дать развернутый ответ.

Вариант №2. Часть 1

1. Полное имя файла было C:\Задачи\Физика.doc. Его переместили в каталог Tasks корневого каталога диска D:. Каким стало полное имя файла после перемещения?
 - 1) D:\Tasks\Физика.txt
 - 2) D:\Tasks\Физика.doc
 - 3) D:\Задачи\Tasks\Физика.doc
 - 4) D:\Tasks\Задачи\Физика.doc
2. Выберите из предложенного списка графические файлы (используются для хранения изображений):
 - 1) my.doc, bell.txt, song.docx;
 - 2) family.jpg, car.bmp, dog.gif;
 - 3) song.mp3, dog.wav, my.wma
 - 4) kino.avi, family.mp4, car. wmv.
3. К устройствам вывода графической информации относится:
 - 1) сканер
 - 2) монитор
 - 3) джойстик
 - 4) графический редактор
4. Векторные изображения строятся из:
 - 1) отдельных пикселей
 - 2) графических примитивов
 - 3) фрагментов готовых изображений
 - 4) отрезков и прямоугольников

Часть 2

5. В одной из кодировок Unicode каждый символ кодируется 16 битами. Определите размер следующего предложения в данной кодировке:

Но так и быть! Судьбу мою отныне я тебе вручаю.

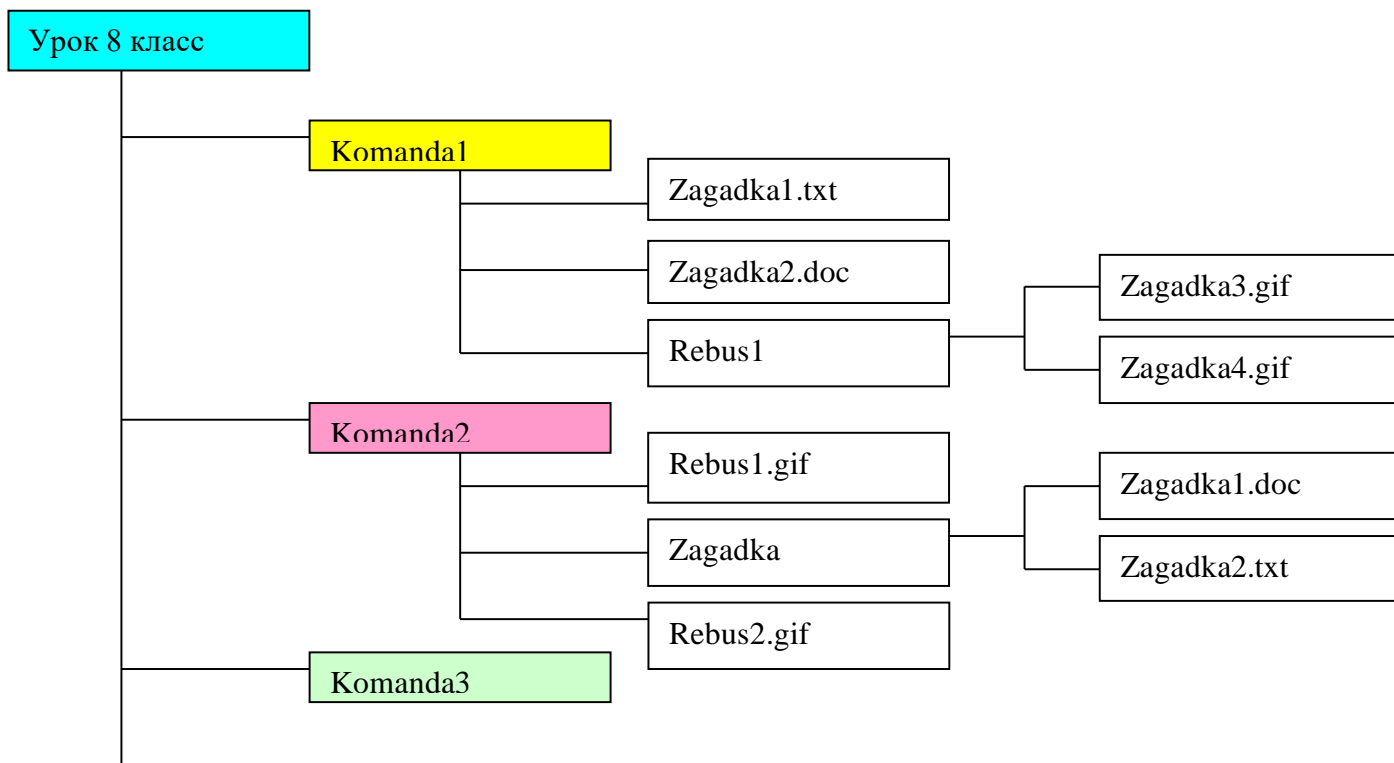
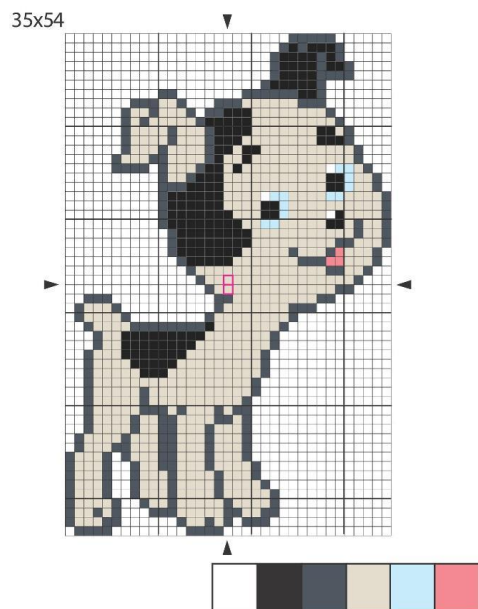
6. Дана кодовая таблица азбуки Морзе:

А	· —	И	· ·	Р	· — ·	Ш	— — — —
Б	— · · ·	Й	· — — —	С	· · ·	Щ	— — · —
В	· — —	К	— · —	Т	—	Ъ	· — — · · ·
Г	— — ·	Л	· — · ·	У	· · —	Ы	— · — —
Д	— · ·	М	— —	Ф	· · — ·	Ь	— · · —
Е	·	Н	— ·	Х	· · · ·	Э	· · — · ·
Ж	· · · —	О	— — —	Ц	— — — ·	Ю	· · — —
З	— — · ·	П	· — — ·	Ч	— — — ·	Я	· — · —

Расшифруйте следующие записи:



7. Закодируйте с помощью кодировочной таблицы ASCII в десятичной системе счисления словосочетание **Mozilla Firefox**.
8. Определите информационный объем графического изображения (смотри рисунок, 35x54).
9. Сравните:
 - 20 Кбайт.... 20480 байт
 - 12 бит....2 байт
 - 9 байт....70 бит
10. Укажите полный путь к файлам, хранящимся в папке Komanda1.



Стандартная часть кодировочной таблицы ASCII

Номер	Символ	Номер	Символ	Номер	Символ	Номер	Символ
32		56	8	80	P	104	h
33	!	57	9	81	Q	105	i
34	“	58	:	82	R	106	j
35	#	59	;	83	S	107	k
36	\$	60	<	84	T	108	l
37	%	61	=	85	U	109	m
38	&	62	>	86	V	110	n
39	‘	63	?	87	W	111	o
40	(64	@	88	X	112	p
41)	65	A	89	Y	113	q
42	*	66	B	90	Z	114	r
43	+	67	C	91	[115	s
44	,	68	D	92	\	116	t
45	-	69	E	93]	117	u
46	.	70	F	94	^	118	v
47	/	71	G	95	_	119	w
48	0	72	H	96	`	120	x
49	1	73	I	97	a	121	y
50	2	74	J	98	b	122	z
51	3	75	K	99	c	123	{
52	4	76	L	100	d	124	
53	5	77	M	101	e	125	}
54	6	78	N	102	f	126	~
55	7	79	O	103	g	127	

Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков обучающихся

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса информатики и информационных технологий в целом.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются письменными контрольными или тестовых заданиями.

При тестировании все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

Процент выполнения задания	Отметка
95% и более	отлично
80-94% %	хорошо
66-79% %	удовлетворительно
менее 66%	неудовлетворительно

При выполнении практической работы и контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Отметка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися.

- *грубая ошибка* – полностью искажено смысловое значение понятия, определения;
- *погрешность* отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;
- *недочет* – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определенные программой обучения;
- *мелкие погрешности* – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные опiski и т.п.

Эталоном, относительно которого оцениваются знания учащихся, является обязательный минимум содержания информатики и информационных технологий. Требовать от учащихся определения, которые не входят в школьный курс информатики – это, значит, навлекать на себя проблемы связанные нарушением прав учащегося («Закон об образовании»).

Исходя из норм (пятибалльной системы), заложенных во всех предметных областях выставляете отметка:

- «5» ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;
- «4» ставится при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки;

- «3» ставится при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий;
- «2» ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полной мере (незнание основного программного материала):
- «1» – отказ от выполнения учебных обязанностей.

Устный опрос осуществляется на каждом уроке (эвристическая беседа, опрос). Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

Оценка устных ответов учащихся

Ответ оценивается отметкой «5», если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;
- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие ответу;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

Ответ оценивается отметкой «4», если ответ удовлетворяет в основном требованиям на отметку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- 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 учителя.

Отметка «3» ставится в следующих случаях:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала определенные настоящей программой;

Отметка «2» ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала или ученик обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала;
- обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала;
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.
- не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу;
- отказался отвечать на вопросы учителя.