

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХЕРСОНОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

«Согласовано»

Руководитель МО Музева М. А. Музеева
от 24 августа 2016 г.

«Утверждаю»

Директор школы Куртабаева М. А. Куртабаева
Приказ № 96 от 19 августа 2016 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике и ИКТ

5-6 классы

Белоусова Дмитрия Юрьевича

Предмет

Класс

МО

Уровень обучения

Учебный год

Информатика и ИКТ

5-6

информатики

базовый

2016-2017

Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике разработана для 5-6 классов на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 1 сентября 2013 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17.12.2010г. № 1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7-9 классы. Авторы: Босова Л. Л., Босова А. Ю., 2014;
- Примерная программа основного общего образования по информатике и ИКТ;

Планируемые результаты изучения учебного предмета (курса)

Изучение информатики и ИКТ в **5–6 классах** направлено на достижение следующих **целей**:

- формирование обще учебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ в **5 классе** необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

в 6 классе необходимо решить следующие задачи:

- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
- создать условия для овладения 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;
- показать роль средств информационных и коммуникационных технологий в информационной деятельности человека;
- расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- организовать деятельность, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

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

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

5 класс

1. Компьютер для начинающих

Информация и информатика.

Как устроен компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой».

Практическая работа №2 «Осваиваем мышь».

Практическая работа №3 «Запускаем программы. Основные элементы окна программы».

Практическая работа №4 «Знакомимся с компьютерным меню».

Клавиатурный тренажер.

2. Информация вокруг нас

Действия с информацией.

Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Кодирование как изменение формы представления информации.

Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

Компьютерный практикум.

Клавиатурный тренажер.

Координатный тренажер.

Логические компьютерные игры, поддерживающие изучаемый материал.

3. Информационные технологии

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор. Этапы подготовки документа на компьютере. Компьютерная графика. Графические редакторы. Устройства ввода графической информации. Создание движущихся изображений.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №5 «Выполняем вычисления с помощью приложения Калькулятор».

Практическая работа №6 «Вводим текст».

Практическая работа №7 «Редактируем текст».

Практическая работа №8 «Работаем с фрагментами текста».

Практическая работа №9 «Форматируем текст».

Практическая работа №10 «Знакомимся с инструментами рисования графического редактора».

Практическая работа №11 «Начинаем рисовать».

Практическая работа №12 «Создаем комбинированные документы».

Практическая работа №13 «Работаем с графическими фрагментами».

Практическая работа №14 «Создаем анимацию на заданную тему».

Практическая работа №15 «Создаем анимацию на свободную тему».

6 класс

1. Компьютер и информация

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. *История вычислительной техники*¹.. Файлы и папки.

Как информация представляется в компьютере или Цифровые данные. Двоичное кодирование цифровой информации. Перевод целых десятичных чисел в двоичный код. Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную. Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера. *История счета и систем счисления.*

Единицы измерения информации.

Компьютерный практикум.

Клавиатурный тренажер.

Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками. Часть 1».

Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором Word».

Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текста. Создаем надписи».

Практическая работа №4 «Нумерованные списки».

Практическая работа №5 «Маркированные списки».

2. Человек и информация

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Классификация. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №6 «Создаем таблицы».

Практическая работа №7 «Размещаем текст и графику в таблице».

Практическая работа №8 «Строим диаграммы».

Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint».

Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе».

Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Word».

3. Элементы алгоритмизации

Что такое алгоритм. *О происхождении слова алгоритм.*

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

Ханойская башня.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».

¹ Курсивом отмечен дополнительный материал.

Практическая работа №13 «Power Point. Часы».
 Практическая работа №14 «Power Point. Времена года».
 Практическая работа №15 «Power Point. Скакалочка».
 Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».
 Практическая работа №17 «Создаем слайд-шоу».
 Практическая работа №18 «Знакомимся со средой программирования Qbasic».
 Практическая работа №19 «Исполнитель DRAW».
 Практическая работа №20 «Исполнитель LINE».
 Практическая работа №21 «Исполнитель CIRCLE».

Учебно-тематический план (5 класс)

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Компьютер для начинающих	8	4	4
2	Информация вокруг нас	15	8	7
3	Информационные технологии	10	4	6
	Итоговой контроль (мини-проект)	2		2
	Итого:	35	16	19

Учебно-тематический план (6 класс)

№	Тема	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1	Компьютер и информация	11	5	6
2	Человек и информация	12	6	6
3	Алгоритмы и исполнители	11	5	6
	Итого:	34	16	18

Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Дата		Тема урока	Тип урока	Примечание
	план	факт			
1			Информация — Информатика. ТБ и организация рабочего места. Знакомство с клавиатурой	комби нир.	
2			Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	комби нир.	
3			Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой».	комби нир.	
4			Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (упражнения 1 — 8 на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре)	комби нир.	
5			Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.	комби нир.	
6			Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Практическая работа № 2 «Осваиваем мышь».	комби нир.	
7			Главное меню. Запуск программ. Практическая работа № 3 «Запускаем программы. Основные элементы окна программы».	комби нир.	
8			Проверочная работа. Управление компьютером с помощью меню. Практическая работа № 4 «Управляем компьютером с помощью меню».	комби нир.	

9			Действия с информацией. Хранение информации.	комби нир.	
10			Носители информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	комби нир.	
11			Передача информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.	комби нир	
12			Кодирование информации.	комби нир.	
13			Формы представления информации. Метод координат.	комби нир.	
14			Текст как форма представления информации.	комби нир.	
15			Табличная форма представления информации.	комби нир.	
16			Наглядные формы представления информации. Проверочная работа.	комби нир.	
17			Обработка информации. Практическая работа № 5 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» (часть 1).	комби нир.	
18			Обработка текстовой информации. Практическая работа № 6 «Вводим текст»	комби нир.	
19			Обработка текстовой информации. Практическая работа № 7 «Редактируем текст».	комби нир	
20			Редактирование текста. Работа с фрагментами. Практическая работа № 8 «Работаем с фрагментами текста» (задания 1–5)	комби нир.	
21			Редактирование текста. Поиск информации. Практическая работа № 8 «Работаем с фрагментами текста» (задания 6,7).	комби нир.	
22			Изменение формы представления информации. Систематизация информации.	комби нир.	

23			Форматирование - изменение формы представления информации. Практическая работа № 9 «Форматируем текст».	комбинир.	
24			Кодирование как изменение формы представления информации. Компьютерная графика. Практическая работа № 10 «Знакомимся с инструментами графического редактора».	комбинир.	
25			Инструменты графического редактора. Практическая работа № 11 «Начинаем рисовать» (задания 1, 4, 5)	комбинир.	
26			Обработка графической информации. Практическая работа № 11 «Начинаем рисовать» (задания 2, 3) Проверочная работа.	комбинир.	
27			Обработка текстовой и графической информации. Практическая работа №12 «Создаем комбинированные документы».	комбинир.	
28			Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №5 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» (часть 2)	комбинир.	
29			Преобразование информации путем рассуждений. Практическая работа №13 «Работаем с графическими фрагментами»	комбинир.	
30			Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Переливашки».	комбинир.	
31			Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Переправа».	комбинир.	
32			Контрольная работа. Создание движущихся изображений. Практическая работа № 14 «Анимация» (начало)	комбинир.	
33			Создание движущихся изображений. Практическая работа № 14 «Анимация»	комбинир.	

			(завершение)		
34— 35			Итоговый мини-проект. Практическая работа №15 «Анимация. Сюжет на свободную тему».	комби нир.	

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Дата по плану	Дата по факту	Тема урока	Тип урока	Кол-во часов	Примечание
1.			Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	комбинир.	1	
2.			Файлы и папки. Практическая работа №1. «Работаем с файлами и папками».	комбинир.	1	
3.			Информация в памяти компьютера. Системы счисления. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым редактором Writer» (задание 1)	комбинир.	1	
4.			Двоичное кодирование числовой информации. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым редактором Writer» (задание 2).	комбинир.	1	
5.			Перевод двоичных чисел в десятичную систему счисления. Работа с приложением Калькулятор.	комбинир.	1	
6.			Тексты в памяти компьютера. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи». (задание 1).	комбинир.	1	
7.			Кодирование текстовой информации. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи». (задание 2).	комбинир.	1	
8.			Создание документов в текстовом процессоре Writer. Практическая	комбинир.	1	

			контрольная работа.			
9.			Растровое кодирование графической информации	комбинир.	1	
10.			Векторное кодирование графической информации. Практическая работа №4 «Нумерованные списки».	комбинир.	1	
11.			Единицы измерения информации. Практическая работа №5 «Маркированные списки».	комбинир. _____	1	
12.			Контрольная работа. Информация и знания. Практическая работа №6 «Создаем таблицы» (задания 1, 2).	комбинир. _____	1	
13.			Чувственное познание окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем таблицы» (задания 3, 4).	комбинир. _____	1	
14.			Понятие как форма мышления. Практическая работа №7 «Размещаем текст и графику в таблице».	комбинир. _____	1	
15.			Как образуются понятия. Практическая работа №8 «Строим диаграммы» (задания 1, 2).	комбинир. _____	1	
16.			Структурирование и визуализация информации. Практическая контрольная работа.	комбинир. _____	1	
17.			Содержание и объем понятия. Практическая работа №8 «Строим диаграммы» (задания 3, 4, 5).	комбинир.	1	
18.			Отношения тождества, пересечения и подчинения. Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор ColorPaint» (задания 1 – 3).	комбинир.	1	
19.			Отношения соподчинения, противоречия и противоположности. Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор ColorPaint» (задания 1 – 3).	комбинир. _____	1	
20.			Определение понятия. Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 1 – 3).	комбинир. _____	1	

21.			Классификация. Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 1 – 3).	комбинир.	1	
22.			Суждение как форма мышления. Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Writer» (задания 1 – 3).	комбинир.	1	
23.			Умозаключение как форма мышления. Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Writer» (задания 4 – 6).	комбинир.	1	
24.			Контрольная работа. Что такое алгоритм. Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».	комбинир.	1	
25.			Исполнители вокруг нас. Логическая игра «Переливашки».	комбинир.	1	
26.			Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Практическая контрольная работа.	комбинир.	1	
27			Линейные алгоритмы. Практическая работа №13 «Impress. Часы».	комбинир.	2	
28			Линейные алгоритмы. Практическая работа №13 «Impress. Часы».	комбинир.	2	
29			Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №14 «Impress. Времена года».	комбинир.	2	
30			Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №14 «Impress. Времена года».	комбинир.	2	
31			Циклические алгоритмы. Практическая работа №15 «Impress. Скакалочка».	комбинир.	2	
32			Циклические алгоритмы. Практическая работа №15 «Impress. Скакалочка».	комбинир.	2	
33			Контрольная работа. Систематизация информации. Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками» (часть 2).	комбинир.	1	
34-35			Итоговый мини-проект. Практическая работа №17 «Создаем слайд-шоу».	комбинир.	2	

Перечень учебно-методического обеспечения по информатике для 5–6 классов

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»

Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)

КОНТРОЛЬНЫЕ РАБОТЫ (5 класс)

Тест 1.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7 - 9 баллов — удовлетворительно;

10 - 11 баллов — хорошо;

12 - 13 баллов — отлично.

Вариант 1.

1. Отметьте устройство компьютера, предназначенное для обработки информации.

- ☐ Внешняя память;
- ☐ Оперативная память;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Клавиатура.

2. Отметьте устройства, предназначенные для ввода информации в компьютер.

- ☐ Принтер;
- ☐ Процессор;

- ☐ Монитор;
- ☐ Сканер;
- ☐ Графопостроитель;
- ☐ Джойстик;
- ☐ Клавиатура;
- ☐ Мышь;
- ☐ Микрофон;
- ☐ Акустические колонки;
- ☐ Дискета.

3. Отметьте специальные клавиши.

- ☐ {End};
- ☐ {Пробел};
- ☐ {Shift};
- ☐ {Home};
- ☐ {Esc};
- ☐ {PageUp};
- ☐ {↑};
- ☐ {Enter};
- ☐ {→}.

4. Отметьте элементы рабочего стола.

- ☐ Кнопка Пуск;
- ☐ Кнопка Заккрыть;
- ☐ Кнопка Свернуть;
- ☐ Панель задач;
- ☐ Корзина;
- ☐ Строка заголовка;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Значок Мой компьютер.

Тест 1.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7 - 9 баллов — удовлетворительно;

10 - 11 баллов — хорошо;

12 - 13 баллов — отлично.

Всего 8 тестов по 2 варианта.

Вариант 2.

1. Отметьте устройство, где программы и данные хранятся и после выключения компьютера.

- ☐ Внешняя память;
- ☐ Оперативная память;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Клавиатура.

2. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации.

- ☐ Принтер;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Сканер;
- ☐ Графопостроитель;
- ☐ Джойстик;
- ☐ Клавиатура;
- ☐ Мышь;
- ☐ Микрофон;
- ☐ Акустические колонки;
- ☐ Дискета.

3. Отметьте клавиши управления курсором.

- ☐ {End};
- ☐ {Пробел};
- ☐ {Shift};
- ☐ {Home};
- ☐ {Esc};
- ☐ {PageUp};
- ☐ {↑};
- ☐ {Enter};
- ☐ {→}.

4. Отметьте элементы окна программы.

- ☐ Кнопка Пуск;
- ☐ Кнопка Закрывать;
- ☐ Кнопка Свернуть;
- ☐ Панель задач;
- ☐ Корзина;
- ☐ Строка заголовка;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Значок Мой компьютер.

Тест 2.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7 - 9 баллов — удовлетворительно;

10 - 11 баллов — хорошо;

12 - 13 баллов — отлично.

Вариант 1.

1. Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

- ☐ Разговор по телефону;
- ☐ Посадка дерева;
- ☐ Кассета любимой музыкальной группы;
- ☐ Письмо другу;
- ☐ Выполнение контрольной работы;
- ☐ Разгадывание кроссворда;
- ☐ Просмотр телепередачи;
- ☐ Учебник математики.

2. Отметьте современные информационные носители.

- ☐ Телевидение;
- ☐ Бумага;
- ☐ Интернет;
- ☐ Телефон;
- ☐ Дискета;
- ☐ Лазерный диск;
- ☐ Телеграф;
- ☐ Видеокассета

3. Отметьте, информация какого вида может быть использована в музыкальной поздравительной открытке.

- ☐ Текстовая;
- ☐ Графическая;
- ☐ Числовая;
- ☐ Звуковая.

4. Наиболее удобной формой для представления большого количества однотипной информации является

- ☐ Текст;
- ☐ Таблица;
- ☐ Схема;
- ☐ Рисунок.

Тест 2.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7 - 9 баллов — удовлетворительно;

10 - 11 баллов — хорошо;

12 - 13 баллов — отлично.

Вариант 2.

1. Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

- ☐ Работа на компьютере с клавиатурным тренажером;
- ☐ Установка телефона;
- ☐ Прослушивание музыкальной кассеты;
- ☐ Чтение книги;
- ☐ Видеокассета;
- ☐ Заучивание правила;
- ☐ Толковый словарь;
- ☐ Выполнение домашнего задания по истории.

2. Отметьте современные информационные каналы.

- ☐ Телевидение;
- ☐ Бумага;
- ☐ Интернет;
- ☐ Телефон;
- ☐ Дискета;
- ☐ Лазерный диск;
- ☐ Телеграф;
- ☐ Видеокассета.

3. Отметьте, информация какого вида может быть использована в школьном учебнике.

- ☐ Текстовая;
- ☐ Графическая;
- ☐ Числовая;
- ☐ Звуковая.

4. Наиболее удобной формой для наглядного представления числовых данных является

- ☐ Текст;
- ☐ Диаграмма;
- ☐ Схема;
- ☐ Рисунок.

Тест 3.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

8 - 11 баллов — удовлетворительно;

12 - 14 баллов — хорошо;

15 - 16 баллов — отлично.

Вариант 1.

1. Отметьте элементы окна приложения WordPad.

- ☐ Название приложения;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Кнопка закрыть;
- ☐ Кнопка свернуть;
- ☐ Панель инструментов;
- ☐ Палитра;
- ☐ Панель Стандартная;
- ☐ Панель Форматирование;
- ☐ Рабочая область;
- ☐ Полосы прокрутки.

2. Отметьте операции при редактировании документов.

- ☐ Вставка;
- ☐ Удаление;
- ☐ Замена;
- ☐ Изменение шрифта;
- ☐ Изменение начертания;
- ☐ Изменение цвета;
- ☐ Поиск и замена;
- ☐ Выравнивание.

3. Отметьте инструменты графического редактора.

- ☐ Распылитель;
- ☐ Прямоугольник;
- ☐ Ножницы;
- ☐ Карандаш.

4. Отметьте верное.

При упорядочивании информации в хронологической последовательности происходит ...

- ☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;
- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания.

Тест 3.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

8 - 11 баллов — удовлетворительно;

12 - 14 баллов — хорошо;

15 - 16 баллов — отлично.

Вариант 2.

1. Отметьте элементы окна приложения Paint.

- ☐ Название приложения;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Кнопка закрыть;
- ☐ Кнопка свернуть;
- ☐ Панель инструментов;
- ☐ Палитра;
- ☐ Панель Стандартная;
- ☐ Панель Форматирование;
- ☐ Рабочая область;
- ☐ Полосы прокрутки.

2. Отметьте операции при форматировании документов.

- ☐ Вставка;
- ☐ Удаление;
- ☐ Замена;
- ☐ Изменение шрифта;
- ☐ Изменение начертания;
- ☐ Изменение цвета;
- ☐ Поиск и замена;
- ☐ Выравнивание.

3. Отметьте инструменты графического редактора.

- ☐ Ластик;
- ☐ Треугольник;
- ☐ Кисть;
- ☐ Заливка.

4. Отметьте верное.

При форматировании текстового документа происходит ...

- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
- ☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации.

Тест 4.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

12-18 баллов — удовлетворительно;

19 - 20 баллов — хорошо;

23 и более баллов — отлично.

Вариант 1.

1. Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

- ☐ Работа на компьютере с клавиатурным тренажером;
- ☐ Установка телефона;
- ☐ Прослушивание музыкальной кассеты;
- ☐ Чтение книги;
- ☐ Видеокассета;
- ☐ Заучивание правила;
- ☐ Толковый словарь;
- ☐ Выполнение домашнего задания по истории.

2. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации.

- ☐ Принтер;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Сканер;
- ☐ Графопостроитель;
- ☐ Джойстик;
- ☐ Клавиатура;
- ☐ Мышь;
- ☐ Микрофон;
- ☐ Акустические колонки;
- ☐ Дискета.

3. Запишите несколько современных носителей информации: _____

4. Отметьте элементы окна приложения Paint.

- ☐ Название приложения;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Кнопка закрыть;
- ☐ Кнопка свернуть;
- ☐ Панель инструментов;
- ☐ Палитра;

- ☐ Панель Стандартная;
- ☐ Панель Форматирование;
- ☐ Рабочая область;
- ☐ Полосы прокрутки.

5. Отметьте операции при форматировании документов.

- ☐ Вставка;
- ☐ Удаление;
- ☐ Замена;
- ☐ Изменение шрифта;
- ☐ Изменение начертания;
- ☐ Изменение цвета;
- ☐ Поиск и замена;
- ☐ Выравнивание.

6. Отметьте верное.

1) При форматировании текстового документа происходит ...

- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
- ☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;
- ☐ обработка информации не происходит.

2) При разработке плана действий происходит ...

- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
- ☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;
- ☐ обработка информации не происходит.

Тест 4.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Критерии оценки:

12-18 баллов — удовлетворительно;

19 - 20 баллов — хорошо;

23 и более баллов — отлично.

Вариант 2.

1. Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

- ☐ Разговор по телефону;
- ☐ Посадка дерева;
- ☐ Кассета любимой музыкальной группы;
- ☐ Письмо другу;
- ☐ Выполнение контрольной работы;
- ☐ Разгадывание кроссворда;
- ☐ Просмотр телепередачи;
- ☐ Учебник математики.

2.Отметьте устройства, предназначены для ввода информации в компьютер.

- ☐ Принтер;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Сканер;
- ☐ Графопостроитель;
- ☐ Джойстик;
- ☐ Клавиатура;
- ☐ Мышь;
- ☐ Микрофон;
- ☐ Акустические колонки;
- ☐ Дискета.

3. Запишите несколько древних носителей информации:

4. Отметьте элементы окна приложения WordPad.

- ☐ Название приложения;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Кнопка закрыть;
- ☐ Кнопка свернуть;
- ☐ Панель инструментов;
- ☐ Палитра;
- ☐ Панель Стандартная;
- ☐ Панель Форматирование;
- ☐ Рабочая область;
- ☐ Полосы прокрутки.

5. Отметьте операции при редактировании документов.

- ☐ Вставка;
- ☐ Удаление;
- ☐ Замена;
- ☐ Изменение шрифта;
- ☐ Изменение начертания;
- ☐ Изменение цвета;
- ☐ Поиск и замена;
- ☐ Выравнивание.

6. Отметьте верное.

1) При упорядочивании информации в хронологической последовательности происходит ...

- ☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;

- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
☐ обработка информации не происходит.

2) При вычислениях по известным формулам происходит ...

- ☐ обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
☐ обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;
☐ обработка информации не происходит.

КОНТРОЛЬНЫЕ РАБОТЫ

Контрольная работа № 1

Вариант 1.

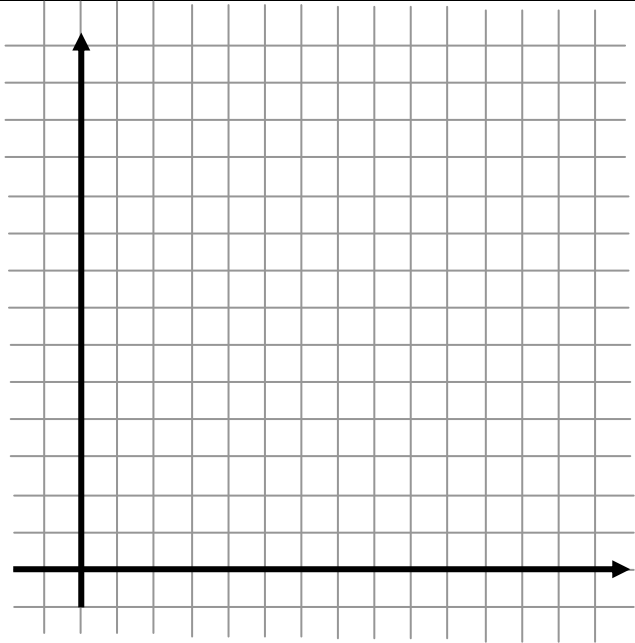
1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

549									

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

№ точки	Двоичный код	Десятичный код
1	(101, 101)	
2	(101, 101000)	

3	(11001, 101000)	
4	(11001, 101)	
5	(10100, 101)	
6	(10100, 11110)	
7	(1010, 11110)	
8	(1010, 101)	
9	(101, 101)	



3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01010011 01001111 01000110 01010100.

Декодированное сообщение: _____.

2) Сообщение в кодировке КОИ-8: 1111000 11000001 11010000 11001011 11000001.

Декодированное сообщение: _____.

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

Двоичный код	Рисунок							
10000001								

10000011									
10000101									
10001001									
10010001									
10100001									
11000001									
10000001									

5. Переведите в биты $\frac{1}{4}$ Кбайта. _____ .

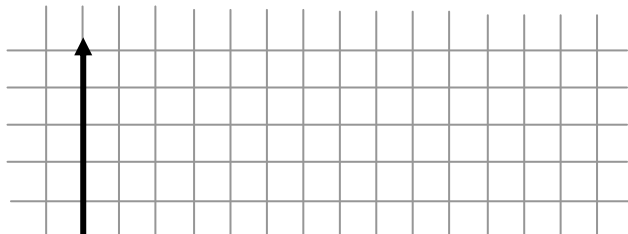
Вариант 2.

1. Переведите число из десятичной системы счисления в двоичную.

840									

2. Отметьте и последовательно соедините на координатной плоскости точки, координаты которых приведены в двоичной системе счисления.

№ точки	Двоичный код	Десятичный код
1	(101, 101)	
2	(101, 101000)	
3	(1010, 101000)	
4	(1010, 1111)	
5	(10100, 1111)	
6	(10100, 101000)	
7	(11001, 101000)	
8	(11001, 101)	
9	(101, 101)	



3. Декодируйте текстовые сообщения.

1) Сообщение в кодировке ASCII: 01001000 01000001 01010010 01000100.

Декодированное сообщение: _____.

2) Сообщение в кодировке Windows: 11010100 11000000 11001001 11001011.

Декодированное сообщение: _____.

4. Постройте черно-белое изображение, которому будет соответствовать указанные двоичные коды (закрасьте клетки):

Двоичный код	Рисунок							
11000001								
11000011								
10100101								
10011001								
10000001								
10000001								
10000001								
10000001								

5. Переведите в килобайты 2048 битов. _____

Контрольная работа № 2

Вариант 1.

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все понятия среди следующих словосочетаний:

- ☐ Система счисления
- ☐ В вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- ☐ Графический файл
- ☐ Текстовый документ
- ☐ Файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- ☐ Двоичные коды
- ☐ Всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1) Человек — мозг = компьютер — ...

- ☐ клавиатура
- ☐ системный блок
- ☐ память
- ☐ процессор

2) Человек — записная книжка = компьютер — ...

- ☐ оперативная память
- ☐ жесткий диск
- ☐ системный блок
- ☐ память

4. Определите вид следующего суждения: «Все дети с удовольствием играют в компьютерные игры.»

- ☐ общеутвердительное
- ☐ общеотрицательное

- ☐ частноутвердительное
- ☐ частноотрицательное

5. Отметьте формы мышления:

- ☐ понятие
- ☐ восприятие
- ☐ анализ
- ☐ синтез
- ☐ суждение
- ☐ умозаключение
- ☐ обобщение

Вариант 2.

1. Выпишите все понятия, содержащиеся в предложении.

Пушки с пристани палят, кораблю пристать велят. (А. С. Пушкин)

2. Отметьте все суждения среди следующих словосочетаний:

- ☐ система счисления
- ☐ с вычислительной технике применяется двоичная система счисления
- ☐ графический файл
- ☐ текстовый документ
- ☐ файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти как единое целое и обозначенная именем
- ☐ двоичные коды
- ☐ всего существует 256 различных цепочек из 8 нулей и единиц.

3. Укажите недостающее понятие:

1) Художник — холст = компьютер — ...

- ☐ сканер
- ☐ клавиатура
- ☐ экран
- ☐ процессор

2) Компьютер — память = фабрика — ...

- ☐ цех
- ☐ контора

- ☐ ворота для ввоза сырья
- ☐ склад

4. Определите вид следующего суждения: «Некоторые девочки любят играть в футбол.»

- ☐ общеутвердительное
- ☐ общеотрицательное
- ☐ частноутвердительное
- ☐ частноотрицательное

5. Отметьте логические приемы формирования понятий:

- ☐ понятие
- ☐ восприятие
- ☐ анализ
- ☐ синтез
- ☐ суждение
- ☐ умозаключение
- ☐ обобщение

Контрольная работа № 3

Вариант 1.

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

- ☐ нумерованный список
- ☐ маркированный список
- ☐ система команд исполнителя
- ☐ конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом?

- ☐ Правила техники безопасности
- ☐ Список класса
- ☐ Кулинарный рецепт
- ☐ Перечень обязанностей дежурного по классу

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

- ☐ рисунки
- ☐ списки
- ☐ геометрические фигуры
- ☐ формулы

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

- ☐ начала или конца алгоритма
- ☐ ввода или вывода
- ☐ принятия решения
- ☐ выполнения действия

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

- ☐ начала или конца алгоритма
- ☐ ввода или вывода
- ☐ принятия решения
- ☐ выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

- ☐ Человек разрабатывает алгоритмы.
- ☐ Компьютер разрабатывает алгоритмы.
- ☐ Исполнитель разрабатывает алгоритмы.
- ☐ Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
- ☐ Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- ☐ Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- ☐ Человек исполняет алгоритмы.
- ☐ Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
- ☐ Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется ...»

- ☐ линейным
- ☐ ветвлением
- ☐ циклическим

Вариант 2.

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

- ☐ нумерованный список
- ☐ конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату
- ☐ блок-схема
- ☐ система команд исполнителя

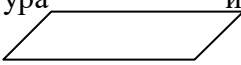
2. Что можно считать алгоритмом?

- ☐ Правила организации рабочего места

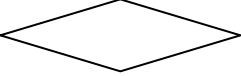
- ☐ Телефонный справочник
- ☐ Схема метро
- ☐ Инструкция по пользованию телефонным аппаратом

3. Закончите предложение: «Графическое представление алгоритма для исполнителя называется ...»

- ☐ рисунком
- ☐ планом
- ☐ геометрической фигурой
- ☐ блок-схемой

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

- ☐ начала или конца алгоритма
- ☐ ввода или вывода
- ☐ принятия решения
- ☐ выполнения действия

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

- ☐ начала или конца алгоритма
- ☐ ввода или вывода
- ☐ принятия решения
- ☐ выполнения действия

6. Отметьте галочкой истинные высказывания:

- ☐ Человек исполняет алгоритмы.
- ☐ Компьютер сам выполняет алгоритмы (программы).
- ☐ Исполнитель четко и безошибочно выполняет алгоритмы, составленные из команд, входящих в его СКИ.
- ☐ Человек управляет работой других исполнителей по выполнению алгоритмов.
- ☐ Компьютер управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- ☐ Исполнитель управляет работой связанных с ним технических устройств по выполнению алгоритмов.
- ☐ Человек разрабатывает алгоритмы.
- ☐ Компьютер разрабатывает алгоритмы.
- ☐ Исполнитель разрабатывает алгоритмы.

7. Закончите предложение: «Алгоритм, в котором некоторая группа команд выполняются многократно, пока соблюдается некоторое заранее установленное условие, называется ...»

- ☐ линейным
- ☐ ветвлением
- ☐ циклическим

