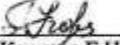
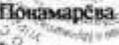


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ливенская средняя общеобразовательная школа №1»
Красногвардейского района Белгородской области

Рассмотрено Руководитель СМО  Корнышева Г.Н. Протокол № 5... от 26 "июня" 2014г	Согласовано Зам. директора МБОУ «Ливенская СОШ №1»  Никонкова Г.М. 26 июня 2014г	Утверждено на заседании педагогического совета протокол № 1 от 28 "августа" 2014г	 Введено в действие приказом № 162а от 29 "августа" 2014г. Директор МБОУ «Ливенская СОШ №1»  Понамарева Т.Ю.
---	---	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет *информатика и ИКТ*

Уровень общего образования: *основное общее образование*

Программу разработал: *Михайлов А.В.*

Срок освоения ООП ООО: *5 лет*

Год составления рабочей программы: *2014 год*

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка

Требования к уровню подготовки обучающихся

Содержание учебного предмета

Формы и средства контроля

Перечень учебно-методических средств обучения

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике и ИКТ для уровня основного общего образования (5 – 9 классы) разработана на срок действия основной образовательной программы основного общего образования на основе:

- Федерального компонента государственного образовательного стандарта базового уровня общего образования, утверждённого приказом МО РФ № 1312 от 09.03.2004 года
- «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы» -2-е издание, исправленное и дополненное. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006).

Рабочая программа по информатике и ИКТ для уровня основного общего образования (5-9 классы) направлена на реализацию следующих целей и задач:

- формирование общеучебных 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 изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.
- обеспечение вхождения учащихся в информационное общество.
- обучение каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИТК (текстовый редактор, графический редактор и др.).
- формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность.
- 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.
- приобретение знаний по основным содержательным линиям курса информатики и ИКТ;
- овладение способами деятельности в основных программных средах и использования информационных ресурсов;
- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- приобретение знаний по основным содержательным линиям курса информатики и ИКТ;

- овладение способами деятельности в основных программных средах и использования информационных ресурсов;
- освоение ключевых компетенций.
- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера, таких как 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, такими как 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;

Изменения, внесённые в рабочую программу:

В авторской программе на изучение предмета в 5 классе отводится 35 учебных часов, а рабочая программа рассчитана на 34 учебных часа согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год и годовому календарному учебному плану-графику на 2014-2015 учебный год, поэтому количество часов уменьшено за счёт уменьшения часов с 9 до 8 в главе **«Информация вокруг нас»**.

В авторской программе на изучение предмета в 6 классе отводится 35 учебных часов, а рабочая программа рассчитана на 34 учебных часа согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год и годовому календарному учебному плану-графику на 2014-2015 учебный год, поэтому количество часов уменьшено за счёт уменьшения часов на практическую работу №17 «Создаем слайд-шоу» с 2 до 1 часа.

В авторской программе на изучение предмета в 7 классе отводится 35 учебных часов, а рабочая программа рассчитана на 34 учебных часа согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год и годовому календарному учебному плану-графику на 2014-2015 учебный год, поэтому количество часов уменьшено за счёт уменьшения количества часов с 5 до 4 в главе **«Информационная деятельность человека. Информационная безопасность»**.

В авторской программе на изучение предмета в 8 классе отводится 35 учебных часов, а рабочая программа рассчитана на 34 учебных часа согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год и годовому календарному учебному плану-графику на 2014-2015 учебный год, поэтому количество часов уменьшено за счёт уменьшения часов с 2 до 1 часа отведённых для повторения главы **«Коммуникационные технологии»**.

В авторской программе на изучение предмета отводится 70 учебных часов, а рабочая программа рассчитана на 68 учебных часов согласно учебному плану

МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год и годовому календарному учебному плану-графику на 2014-2015 учебный год, поэтому количество часов уменьшено за счет уменьшения часов с 11 до 9 главы 2 «Кодирование и обработка текстовой информации».

Рабочая программа по информатике и ИКТ для уровня основного общего образования (5- 9 классы) ориентирована на использование учебно-методического комплекта под редакцией:

5-6 класс «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы» -2-е издание, исправленное и дополненное. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006).

5 класс:

1. Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса – 2-е изд. Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009

2. Набор цифровых образовательных ресурсов на диске «Информатика 5–7 Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009

6 класс:

1. Информатика и ИКТ: Учебник для 6 класса – 2-е изд. Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009

2. Набор цифровых образовательных ресурсов на диске «Информатика 5–7 Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009

7-9 класс «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы» -2-е издание, исправленное и дополненное. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006).

7 класс:

1. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 7 класса. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

2. Угринович Н.Д. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе. Методическое пособие. 7-11 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.

8 класс:

1. Учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010»;

2. Методическое пособие для учителя «Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе.7-11 классы: методическое пособие / Н.Д. Угринович– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010»;

3. Комплект цифровых образовательных ресурсов.

9 класс:

1. Учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012»;

2. Методическое пособие для учителя «Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе.7-11 классы: методическое пособие / Н.Д. Угринович– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008»

Рабочая программа по информатике и ИКТ для уровня основного общего образования (5-9 классы) согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014 -2015 учебный год рассчитана на:

5 класс – 1 час в неделю, 34 часа в год

6 класс – 1 час в неделю, 34 часа в год

7 класс – 1 час в неделю, 34 часа в год

8 класс – 1 час в неделю, 34 часа в год

9 класс – 2 часа в неделю, 68 часов в год

5 класс: практических работ – 19 (практические работы № 5,8,11,14 рассчитаны на 2 урока) контрольных работ - 4.

6 класс: практических работ – 22 практические работы № 2,3,6,8,14 рассчитаны на 2 урока, контрольных работ - 3.

7 класс: практических работ – 15 (практическая работа № 11 рассчитана на 2 урока) контрольных работ - 4.

8 класс: практических работ – 15 (практическая работа № 15 рассчитана на 2 урока), контрольных работ - 4.

9 класс: практических работ – 37 (практическая работа № 1.4, 4.12 рассчитана на 2 урока) , контрольных работ - 6.

Формы организации учебного процесса, применяемые на уровне основного общего образования (5-9 классы):

Все формы контроля по продолжительности рассчитаны на 10-35 минут

Текущий контроль осуществляется с помощью компьютерного практикума в форме практических работ и практических заданий.

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы) в форме тестирования, выполнения зачетной практической работы.

Итоговый контроль (итоговая аттестация) осуществляется по завершении учебного материала в форме контрольного тестирования

Практические работы методически ориентированы на использование метода проектов, что позволяет дифференцировать и индивидуализировать обучение.

Государственная итоговая аттестация по образовательным программам основного общего образования и среднего общего образования проводится государственными экзаменационными комиссиями. Формы государственной итоговой аттестации, порядок проведения такой аттестации по соответствующим образовательным программам различного уровня определяется федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере образования, если Федеральным законом не установлено иное.

Надомное обучение организуется согласно учебному плану МБОУ «Ливенская средняя общеобразовательная школа №1» на 2014-2015 учебный год, в котором на изучение информатики выделено 1 час в неделю – в 8 классе и 2 часа в неделю для 9 класса, из них 0,5 часа в неделю - аудиторных, а остальные часы для самостоятельного изучения. Распределение часов аудиторных и для самостоятельного обучения распределены пропорционально. Календарно - тематическое планирование составлено для аудиторных часов. Планирование составлено на основе 1 варианта планирования из программы. Каждая тема рабочей программы предусматривает определенное количество часов теоретического материала и выполнения практических работ, которые учащиеся, получающие образование в форме надомного обучения, могут выполнять дома.

Формы организации учебного процесса - комбинированные уроки. Текущий контроль осуществляется через текущие самостоятельные работы.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Обучающиеся 5 – 9 классов должны:

знать/понимать:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
- понимать смысл терминов «понятие», «суждение», «умозаключение»;
- знать функциональную схему компьютера;
- знать, как характеристики основных устройств компьютера влияют на его производительность;
- состав и назначение программного обеспечения компьютера;
- знать назначение и основные функции операционной системы;
- правила техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере.
- единицы измерения количества и скорости передачи информации; принцип дискретного представления информации;
- программный принцип работы компьютера;
- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- единицы измерения количества и скорости передачи информации; принцип дискретного (цифрового) представления информации;
- основные свойства алгоритма, типы алгоритмических конструкций: следования, ветвление, цикл; понятие вспомогательного алгоритма;
- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий.

уметь:

- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- выполнять с помощью систем компьютерного черчения геометрические построения.

- работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск);
- работать с носителями информации (форматирование, “лечение” от вирусов);
- применять графический редактор для создания и редактирования изображений;
- создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности – в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;
- создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования; осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;
- искать информацию с применением правил поиска в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой); создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы, переходить от одного представления данных к другому;
- структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
- создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования;
- создавать записи в базе данных;
- искать информацию с применением правил поиска (построение запросов) в базе данных, компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 5 КЛАСС

№ п\п	Раздел	Количество часов в программе	Количество часов в рабочей программе
1	Компьютер для начинающих	8	8
2	Информация вокруг нас	9	8
3	Информационные технологии	10	10
4	Информация вокруг нас	8	8
Итого		35	34

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 6 КЛАСС

№ п\п	Раздел	Количество часов в программе	Количество часов в рабочей программе
1	Компьютер и информация	12	12
2	Человек и информация	13	13
3	Элементы алгоритмизации	10	9
Итого		35	34

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 7 КЛАСС

№ п\п	Раздел	Количество часов в программе	Количество часов в рабочей программе
1	Аппаратные и программные средства ИКТ	11	11
2	Кодирование и обработка мультимедийной информации	15	15
3	Моделирование и формализация	4	4
4	Информационная деятельность человека. Информационная безопасность	5	4
Итого		35	34

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 8 КЛАСС

№ п\п	Раздел	Количество часов в программе	Количество часов в рабочей программе
1	Информация и информационные процессы	9	9
2	Компьютер как универсальное устройство обработки информации	8	8
3	Коммуникационные технологии	18	17
Итого		35	34

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 9 КЛАСС

№ п\п	Раздел	Количество часов в программе	Количество часов в рабочей программе
1	Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации	12	12
2	Кодирование и обработка текстовой информации	11	9
3	Кодирование и обработка числовой информации	10	10
4	Основы алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования	21	21
5	Моделирование и формализация	10	10
6	Информатизация общества	6	6
Итого		70	68

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. *История вычислительной техники.* 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:

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

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

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

Практическая работа №4 «Нумерованные списки».

Практическая работа №5 «Маркированные списки».

Тема 2. Человек и информация (12 ч).

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.

Содержание и объем 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».

Тема 3. Элементы алгоритмизации (11 ч).

Что такое алгоритм. О происхождении слова «алгоритм».

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

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

Компьютерный практикум:

Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».

Практическая работа №13 «PowerPoint. Часы».

Практическая работа №14 «PowerPoint. Времена года».

Практическая работа №15
Практическая работа №16
Практическая работа №17

«PowerPoint. Скакалочка».
«Работаем с файлами и папками. Часть 2».
«Создаем слайд-шоу».

7 класс

Тема 1 Аппаратные и программные средства ИКТ

История развития вычислительной техники. Устройство компьютера: процессор, устройства ввода и вывода информации, оперативная и долговременная память, типы персональных компьютеров.

Данные и программы. Файлы и файловая система.

Программное обеспечение компьютера: системное и прикладное. Лицензионные, условно бесплатные и бесплатные программы.

Графический интерфейс операционной системы и приложений. Представление файловой системы с помощью графического интерфейса. Основные элементы графического интерфейса: рабочий стол, окна, диалоговые панели, контекстные меню объектов.

Компьютерные вирусы и антивирусные программы.

Компьютерный практикум:

№ п/п	Тема практической работы
1	Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатуры
2	Разрешающая способность экрана монитора и мыши
3	Форматирование, проверка и дефрагментация дискеты
4	Знакомство с графическим интерфейсом Windows
5	«Установка даты и времени с использованием графического интерфейса операционной системы»
6	Работа с файлами с использованием файлового менеджера
7	«Защита от вирусов: обнаружение и лечение»

Тема 2. Кодирование и обработка мультимедийной информации

Растровая и векторная графика. Растровые и векторные графические редакторы. Сохранение графических файлов в различных форматах.

Интерфейс графических редакторов: область рисования, инструменты рисования, редактирование рисунка, палитра цветов, текстовые инструменты, геометрические преобразования.

Системы компьютерного черчения. Система компьютерного черчения КОМПАС. Построение основных чертежных объектов.

Компьютерные презентации. Мультимедийные интерактивные презентации. Дизайн презентации и макеты слайдов. Использование анимации и звука в презентации. Демонстрация презентации.

Компьютерный практикум:

№ п/п	Тема практической работы
8	Кодирование графической информации
9	Сканирование и редактирование изображений в растровом графиче-

	ском редакторе.
10	Создание рисунков в векторном графическом редакторе.
11	Разработка мультимедийной интерактивной презентации со встроенной анимацией и мультимедийными эффектами.
12	Запись и монтаж звукового клипа.
13	Запись и монтаж видео клипа.
14	Разработка GIF и Flash-анимации.

1. Моделирование и формализация

Моделирование как метод познания. Модели материальные и модели информационные. Системный подход к окружающему миру. Объект и его свойства. Система как целостная совокупность объектов (элементов).

Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Построение и исследование компьютерных моделей из различных предметных областей.

Геоинформационные модели. Информационные модели систем управления. Обратная связь. Практическая работа № 15 Построение и исследование геоинформационной модели.

Компьютерный практикум:

№ п/п	Тема практической работы
15	Построение и исследование геоинформационной модели

2. Информационная деятельность человека. Информационная безопасность

Информационные ресурсы общества, образовательные информационные ресурсы. Этика и право при создании и использовании информации.

Информационная безопасность. Правовая охрана информационных ресурсов.

Основные этапы развития средств информационных технологий.

8 класс

Информация и информационные процессы

Информация в природе, обществе и технике. Информация и информационные процессы в неживой природе. Информация и информационные процессы в живой природе. Человек: информация и информационные процессы. Информация и информационные процессы в технике. Кодирование информации с помощью знаковых систем. Знаки: форма и значение. Знаковые системы. Кодирование информации. Количество информации. Количество информации как мера уменьшения неопределенности знания. Определение количества информации. Алфавитный подход к определению количества информации.

Практические работы:

Практическая работа № 1 «Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатурного тренажера».

Практическая работа № 2 «Перевод единиц измерения количества информации с помощью калькулятора».

Компьютер как универсальное устройство обработки информации

Программная обработка данных на компьютере. Устройство компьютера. Процессор и системная плата. Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Оперативная память. Долговременная память. Файлы и файловая система. Файл. Файловая система. Работа с файлами и дисками. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Прикладное программное обеспе-

чение. Графический интерфейс операционных систем и приложений. Представление информационного пространства с помощью графического интерфейса. Компьютерные вирусы и антивирусные программы. Правовая охрана программ и данных. Защита информации. Правовая охрана информации. Лицензионные, условно бесплатные и свободно распространяемые программы

Защита информации.

Практические работы:

Практическая работа № 3 «Определение разрешающей способности мыши».

Практическая работа № 4 «Форматирование дискеты».

Практическая работа № 5 «Работа с файлами с использованием файлового менеджера».

Практическая работа № 6 «Установка даты и времени».

Практическая работа № 7 «Защита от вирусов».

Коммуникационные технологии

Передача информации. Локальные компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть. Интернет. Состав Интернета. Адресация в Интернете. Маршрутизация и транспортировка данных по компьютерным сетям. Информационные ресурсы Интернета. Всемирная паутина.

Электронная почта. Файловые архивы. Общение в Интернете. Мобильный Интернет. Звук и видео в Интернете. Поиск информации в Интернете. Электронная коммерция в Интернете. Разработка Web-сайтов с использованием языка разметки гипертекста HTML. Web-страницы и Web-сайты. Структура Web-страницы. Форматирование текста на Web-странице. Вставка изображений в Web-страницы. Гиперссылки на Web-страницах. Списки на Web-страницах. Интерактивные формы на Web-страницах.

Практические работы:

Практическая работа № 8 «Предоставление доступа к диску на компьютере, подключенном к локальной сети».

Практическая работа № 9 «Подключение к Интернету».

Практическая работа № 10 «География Интернета».

Практическая работа № 11 «Путешествие во всемирной паутине».

Практическая работа № 12 «Работа с электронной Web-почтой».

Практическая работа № 13 «Загрузка файлов из Интернета».

Практическая работа № 14 «Поиск информации в Интернете».

Практическая работа № 15 «Разработка сайта с использованием языка разметки текста HTML».

9 класс

Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации

Кодирование графической информации. Пространственная дискретизация. Растровые изображения на экране монитора. Палитры цветов в системах цветопередачи RGB, CMYK и HSB. Растровая и векторная графика. Интерфейс и основные возможности графических редакторов. Рисование графических примитивов в растровых и векторных графических редакторах. Инструменты рисования растровых графических редакторов. Работа с объектами в векторных графических редакто-

рах. Редактирование изображений и рисунков. Растровая и векторная анимация. Кодирование и обработка звуковой информации. Цифровое фото и видео.

П/р №1 Кодирование графической информации

П/р №2 Редактирование изображений в растровом графическом редакторе

П/р №3 Создание рисунков в векторном графическом редакторе

П/р №4 Анимация

П/р №5 Кодирование и обработка звуковой информации

П/р №6 Захват цифрового фото и создание слайд-шоу

П/р №6 Захват и редактирование цифрового видео с использованием системы нелинейного видеомонтажа

(учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012)

Контрольное тестирование №1 Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации

Кодирование и обработка текстовой информации

Кодирование текстовой информации. Создание документов в текстовых редакторах. Ввод и редактирование документа. Сохранение и печать документов. Форматирование документа, символов, абзацев. Нумерованные и маркированные списки. Таблицы. Компьютерные словари и системы машинного перевода текстов. Системы оптического распознавания документов.

П/р №7 Кодирование текстовой информации

П/р №8 Вставка в документ формул

П/р №9 Форматирование символов и абзацев

П/р №10 Создание и форматирование списков

П/р №11 Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными

П/р №12 Перевод текста с помощью компьютерного словаря

П/р №13 Сканирование и распознавание «бумажного» текстового документа

(учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012)

Контрольное тестирование №2 Кодирование и обработка текстовой информации

Уметь:

- Создавать текст посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.
- Работать с фрагментами текста.(копировать, вырезать вставлять)
- Форматировать страницу, абзац.
- Создавать ссылки, заголовки, оглавления.
- Осуществлять проверку правописания.
- Включать в текст списки, таблицы, изображений, диаграммы, формулы.
- Выводить текст на печать.
- Планировать работу над текстом.

Кодирование и обработка числовой информации

Кодирование числовой информации. Представление числовой информации с помощью систем счисления. Арифметические операции в позиционных системах счисления. Двоичное кодирование чисел в компьютере. Электронные таблицы.

Основные параметры электронных таблиц. Основные типы и форматы данных. Относительные, абсолютные и смешанные ссылки. Встроенные функции. Построение диаграмм и графиков. Базы данных в электронных таблицах. Представление базы данных в виде таблицы и формы. Сортировка и поиск данных в электронных таблицах.

П/р №14 Перевод чисел из одной системы счисления в другую с помощью калькулятора

П/р №15 Относительные, абсолютные и смешанные ссылки в электронных таблицах

П/р №16 Создание таблиц значений функций в электронных таблицах

П/р №17 Построение диаграмм различных типов

П/р №18 Сортировка и поиск данных в электронных таблицах

(учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012)

Контрольное тестирование №3 Кодирование и обработка числовой информации

Уметь:

- Переводить числа из одной системы счисления в другую
- Вводить данные в готовую таблицу.
- Изменять данные.
- Осуществлять переход к графическому представлению данных.
- Вводить математические формулы и производить вычисление по ним.
- Осуществлять поиск данных в готовой базе.
- Создавать записи в базе данных

Основы алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования

Алгоритм и его формальное исполнение. Свойства алгоритма и его исполнители. Блок-схемы алгоритмов. Выполнение алгоритмов компьютером. Кодирование основных типов алгоритмических структур на объектно-ориентированных языках и алгоритмическом языке. Линейный алгоритм. Алгоритмическая структура «ветвление», «выбор», «цикл». Переменные: тип, имя, значение. Арифметические, строковые и логические выражения. Функции в языках объектно-ориентированного и алгоритмического программирования. Основы объектно-ориентированного визуального программирования. Графические возможности объектно-ориентированного языка программирования Visual Basic

П/р №19 Знакомство с системами объектно-ориентированного и алгоритмического программирования

П/р №20 Проект «Переменные»

П/р №21 Проект «Калькулятор»

П/р № 22 Проект «Строковый калькулятор»

П/р № 23 Проект «Даты и время»

П/р № 24 Проект «Сравнение кодов символов»

П/р № 25 Проект «Отметка»

П/р № 26 Проект «Коды символов»

П/р № 27 Проект «Слово-перевертыш»

П/р № 28 Проект «Графический редактор»

П/р № 29 Проект «Системы координат»

П/р № 30 Проект «Анимация»

(учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012)

Контрольное тестирование №4 «Алгоритмизация и программирование»

Моделирование и формализация

Окружающий мир как иерархическая система. Моделирование, формализация, визуализация. Моделирование как метод познания. Материальные и информационные модели. Формализация и визуализация моделей. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Построение и исследование физических моделей. Приближенное решение уравнений. Экспертные системы распознавания химических веществ. Информационные модели управления объектами

П/р № 31 Проект «Бросание мячика в площадку

П/р № 32 «Графическое решение уравнения»

П/р № 33 Проект «Распознавание удобрений»

П/р № 34 Проект «Модели систем управления»

(учебник «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012)

Контрольное тестирование №5 Моделирование и формализация

Информатизация общества

Информационное общество. Информационная культура. Перспективы развития информационных и коммуникационных технологий.

Повторение

Повторение пройденного материала. Контрольное тестирование №6 Итоговая

ФОРМЫ И СРЕДСТВА КОНТРОЛЯ

5 класс

Проверочные, контрольные, творческие работы:

№	Тематика	Вид	Форма
1	Устройства компьютера и основы пользовательского интерфейса	Проверочная работа	Интерактивное тестирование
2	Информация и информационные процессы	Проверочная работа	Интерактивное тестирование
3	Обработка информации средствами текстового и графического редакторов	Проверочная работа	Интерактивное тестирование
4	Информационные процессы и информационные технологии	Контрольное тестирование	Интерактивное тестирование
5	Планирование последовательности действий. Создание анимации.	Творческая работа	Творческая работа

Задания для практических работ №1- 15 находятся в учебнике «Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса – 2-е изд.» Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009г.:

Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой» «Информатика 5 класс»

Практическая работа №2 «Осваиваем мышь».

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

Практическая работа №4 «Знакомимся с компьютерным меню».

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».

Проверочная работа по теме «Устройства компьютера и основы пользовательского интерфейса»

Всего 8 тестов по 2 варианта. Тест 1. Вариант – 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 устройство, предназначены 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 Закрывать;

Кнопка Свернуть;

Панель задач;

Корзина;

Строка заголовка;

Строка меню;

Значок Мой компьютер.

Тест 1. Вариант – 2.

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 (меню К);
- Кнопка Закрывать;
- Кнопка Свернуть;
- Панель задач;
- Корзина;
- Строка заголовка;
- Строка меню;
- Значок Мой компьютер.

Проверочная работа по теме «Информация и информационные процессы»

Тест 2. Вариант 1.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7 - 9 баллов — удовлетворительно;

10 - 11 баллов — хорошо;

12 - 13 баллов — отлично.

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. Вариант 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.

Проверочная работа по теме «Обработка информации средствами текстового и графического редакторов»

Тест 3. Вариант – 1.

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 текстового редактора.

- 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. Вариант 2.

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 (ColorPaint).

- 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.

Контрольное тестирование по теме «Информационные процессы и информационные технологии»

Тест 4. Вариант 1.

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. Вариант 2.

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, предназначенные 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 текстового редактора.

- 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.

6 класс

1	Создание текстовых документов	Тематический контроль	Проверочная работа
2	Компьютер и информация	Тематический контроль	Контрольное тестирование
3	Структурирование и визуализация информации	Тематический контроль	Проверочная работа
4	Человек и информация	Тематический контроль	Контрольное тестирование
5	Алгоритмы и исполнители	Тематический контроль	Контрольное тестирование
6	Рисунок, текстовый документ, слайд-шоу, презентация	Итоговый мини-проект	Творческая работа
7	Рисунок, текстовый документ, слайд-шоу, презентация	Итоговый мини-проект	Творческая работа

Задания для практических работ №1- 17 находятся в учебнике «Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса – 2-е изд.» Л.Л. Босова БИНОМ. Лаборатория знаний 2009г.:

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

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

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

Практическая работа №4 «Нумерованные списки».

Практическая работа №5 «Маркированные списки».

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».
- Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».
- Практическая работа №13 «PowerPoint. Часы».
- Практическая работа №14 «PowerPoint. Времена года».
- Практическая работа №15 «PowerPoint. Скакалочка».
- Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».
- Практическая работа №17 «Создаем слайд-шоу». (творческая работа)

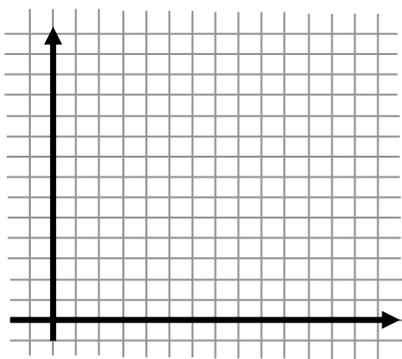
Контрольное тестирование №1

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 ¼ Кбайта. _____.

Практическая Контрольное тестирование

Вариант 1.

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \6 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 3 столбцов и 6 строк следующего вида:

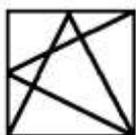
Орган чувств	Вид информации	Количество (%)

3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка1.

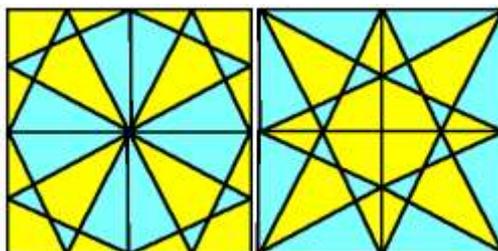
Практическая Контрольное тестирование

Вариант 1.

1. Создайте в графическом редакторе Paint или средствами текстового процессора Word следующий фрагмент.



2. Копируя и отражая построенный фрагмент слева направо и сверху вниз постройте один из следующих рисунков:



3. Сохраните результат работы в файле Мозаика.

Тест 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

Тест 2

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

7 класс

В планировании учебного материала предусмотрено проведение следующих тематических контрольных работ:

№	Тематика	Вид	Форма
1	<i>«Аппаратные и программные средства ИКТ»</i>	<i>Контрольное тестирование №1</i>	Тестирование
2	<i>«Кодирование и обработка мультимедийной информации»</i>	<i>Контрольное тестирование №2</i>	Тестирование
3	<i>Моделирование и формализация»</i>	<i>Контрольное тестирование №3</i>	Тестирование
4	<i>Итоговая Контрольное тестирование</i>	<i>Контрольное тестирование №4</i>	Тестирование

Задания практических работ №1-15 представлены в учебнике Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 7 класса. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010г.:

Практическая работа №1 Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатуры

Практическая работа №2 Разрешающая способность экрана монитора и мыши

Практическая работа №3 Форматирование, проверка и дефрагментация дискеты

- Практическая работа №4 Знакомство с графическим интерфейсом Windows
- Практическая работа №5 «Установка даты и времени с использованием графического интерфейса операционной системы»
- Практическая работа №6 Работа с файлами с использованием файлового менеджера
- Практическая работа №7 «Защита от вирусов: обнаружение и лечение»
- Практическая работа №8 Кодирование графической информации
- Практическая работа №9 Сканирование и редактирование изображений в растровом графическом редакторе.
- Практическая работа №10 Создание рисунков в векторном графическом редакторе.
- Практическая работа №11 Разработка мультимедийной интерактивной презентации со встроенной анимацией и мультимедийными эффектами.
- Практическая работа №12 Запись и монтаж звукового клипа.
- Практическая работа №13 Запись и монтаж видео клипа.
- Практическая работа №14 Разработка GIF и Flash-анимации.
- Практическая работа №15 Построение и исследование геоинформационной модели

Контрольное тестирование №1 по теме «Аппаратные и программные средства ИКТ»

Вариант 1

1. Компьютер это -
 - 1) электронное вычислительное устройство для обработки чисел;
 - 2) устройство для обработки аналоговых сигналов.
 - 3) устройство для хранения информации любого вида;
 - 4) многофункциональное электронное устройство для работы с информацией;
2. Манипулятор "мышь" - это устройство:
 - 1) считывание информации;
 - 2) вывода информации
 - 3) для подключения принтера к компьютеру.
 - 4) ввода информации;
3. В процессе загрузки операционной системы происходит:
 - 1) Копирование файлов операционной системы с CD-диска на жесткий диск.
 - 2) Копирование файлов операционной системы с гибкого диска на жесткий диск.
 - 3) Последовательная загрузка файлов операционной системы в оперативную память
 - 4) Копирование содержимого оперативной памяти на жесткий диск.
4. Во время исполнения прикладная программа хранится:
 - 1) в ПЗУ.
 - 2) в видеопамати;
 - 3) в оперативной памяти;
 - 4) в процессоре;
5. При отключении компьютера информация стирается:
 - 1) на компакт-диске.
 - 2) из ПЗУ;
 - 3) из оперативной памяти;
 - 4) на магнитном диске;
6. Расширение файла, как правило, характеризует:
 - 1) место, занимаемое файлом на диске;
 - 2) время создания файла;
 - 3) место создания файла.
 - 4) тип информации, содержащейся в файле;
 - 5) объем файла;
7. Полный путь файлу: c:\books\raskaz.txt. Каково имя файла?
 - 1) raskaz.txt;
 - 2) books\raskaz;
 - 3) books\raskaz.txt;
 - 4) txt
8. Операционная система это -
 - 1) программ для уничтожения компьютерных вирусов.
 - 2) программная среда, определяющая интерфейс пользователя;
 - 3) совокупность программ, используемых для операций с документами;
 - 4) система программирования на языке низкого уровня;
 - 5) совокупность основных устройств компьютера;
9. Программой архиватором называют:
 - 1) программу для уплотнения информационного объема (сжатия) файлов;
 - 2) программу резервного копирования файлов;
 - 3) систему управления базами данных
10. Сжатый файл отличается от исходного тем, что:
 - 1) он легче защищается от несанкционированного доступа;
 - 2) он в большей степени удобен для редактирования;
 - 3) доступ к нему занимает меньше времени;
 - 4) он занимает меньше места
 - 5) он легче защищается от вирусов;
11. Файловый вирус:
 - 1) поражают программы в начале их работы;
 - 2) поражают загрузочные сектора дисков;
 - 3) всегда меняют начало и длину файла
 - 4) запускаются при запуске компьютера;

12. В случае появления запаха гари из компьютера необходимо:

- 1) выключить компьютер и сообщить о случившемся учителю
- 2) продолжать работать на компьютере
- 3) выяснить, что горит, и приступить к тушению пожара водой
- 4) ничего и никому не сообщать

13. Правая кнопка мыши позволяет вызвать меню следующего вида

- 1) ниспадающее
- 2) контекстное
- 3) горизонтальное
- 4) главное

14. В процессе дефрагментации диска каждый файл записывается

- 1) в нечетных секторах
- 2) в произвольных кластерах
- 3) обязательно в последовательно расположенных секторах
- 4) в четных секторах

15. В целях сохранения информации жесткие магнитные диски следует оберегать от:

- 1) Пониженной температуры
- 2) Перепадов атмосферного давления

3) Света

4) Ударов при установке

16. При быстром форматировании гибкого диска:

- 1) стираются все данные
- 2) производится очистка каталога диска
- 3) диск становится системным
- 4) производится дефрагментация диска

17. Драйвер- это

- 1) Устройство компьютера
- 2) Программа, обеспечивающая работу устройства компьютера
- 3) Язык программирования
- 4) Прикладная программа

18. Системный диск необходим для

- 1) Загрузки операционной системы
- 2) Хранения важных файлов
- 3) Систематизации файлов
- 4) Лечения компьютеров от вирусов

19. Программы, с помощью которых пользователь решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию, называются:

- 1) Утилитами
- 2) Драйверами
- 3) Системными программами
- 4) Прикладными программами

Контрольное тестирование №1 по теме «Аппаратные и программные средства ИКТ» Вариант 2

1. Графопостроитель – это:

- 1) устройство ввода информации
- 2) устройство вывода информации
- 3) координатное устройство
- 4) устройство для обработки информации

2. Для долговременного хранения информации служит:

- 1) дисковод.
- 2) магнитный диск;
- 3) оперативная память;
- 4) процессор;

3. В процессе загрузки операционной системы происходит:

- 1) Копирование файлов операционной системы с CD-диска на жесткий диск.
- 2) Копирование файлов операционной системы с гибкого диска на жесткий диск.
- 3) Последовательная загрузка файлов операционной системы в оперативную память
- 4) Копирование содержимого оперативной памяти на жесткий диск.

4. Сжатый файл представляет собой:

- 1) файл, зараженный компьютерным вирусом.
- 2) файл, защищенный от копирования;
- 3) файл, которым долго не пользовались;
- 4) файл, упакованный с помощью архиватора;
- 5) файл, защищенный от несанкционированного доступа;

5. Полный путь файлу: c:\text\slovo.doc. Каково имя файла?

- 1) text\slovo
- 2) text\slovo.doc
- 3) slovo.doc.
- 4) doc

6. Комплекс взаимосвязанных программ для обеспечения пользователям и программам удобного способа общения называют

- 1) Драйвером
- 2) Интерфейсом

3) Утилитой

4) Оболочкой

7. Процессор обрабатывает информацию, представленную

- 1) в десятичной системе счисления
- 2) на английском языке
- 3) на русском языке
- 4) на машинном языке (в двоичном коде)

8. С целью сохранения информации CD необходимо оберегать от:

- 1) холода
- 2) загрязнения
- 3) магнитных полей
- 4) перепадов атмосферного давления

9. Программа, позволяющая управлять внешним устройством компьютера, называется

- 1) Драйвером
- 2) Браузером
- 3) Операционной системой
- 4) Системой программирования

10. Файл - это:

- 1) данные в оперативной памяти
- 2) программа или данные на диске, имеющее имя
- 3) программа в оперативной памяти
- 4) текст, распечатанный на принтере

11. При полном форматировании гибкого диска:

- 1) стираются все данные
- 2) производится дефрагментация диска
- 3) производится проверка поверхности диска
- 4) производится очистка каталога диска

12. Компьютерные вирусы:

- 1) зарождаются при работе неверно написанных программных продуктов;
- 2) являются следствием ошибок в операционной системе;
- 3) возникают в связи сбоя в аппаратной части компьютера;

- 4) создаются людьми специально для нанесения ущерба ПК;
 - 5) имеют биологическое происхождение
13. Хранение информации на внешних носителях отличается от хранения информации в оперативной памяти:
- 1) возможность защиты информации;
 - 2) способами доступа к хранимой информации.
 - 3) тем, что на внешних носителях информация может храниться после отключения питания компьютера;
 - 4) объемом хранения информации;
14. Какое из названных действий можно произвести со сжатым файлом:
- 1) отредактировать
 - 2) переформатировать;
 - 3) запустить на выполнение;
 - 4) распаковать;
 - 5) просмотреть;
15. Вершиной иерархической системы папок графического интерфейса Windows является папка
- 1) Рабочий стол
 - 2) Корневого каталога диска
 - 3) Мой компьютер
 - 4) Сетевое окружение
16. Программы, переводящие с языка программирования высокого уровня на машинный язык называются
- 1) трансляторами

Контрольное тестирование №2 «Кодирование и обработка мультимедийной информации»

Вариант 1

1. *Графический редактор это-...*
- 1. устройство создания, редактирования и просмотра графических изображений.
 - 2. устройство для печати рисунков на бумаге
 - 3. программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.
 - 4. растровые и векторные графические изображения, создаваемые и обрабатываемые с помощью компьютера
2. *Чтобы размножить фрагмент изображения, нужно...*
- 1. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопки мыши и клавиши {Ctrl}
 - 2. выделить его, а затем переместить при нажатой левой кнопке мыши.
 - 3. выделить его, а затем переместить при нажатой правой кнопке мыши
 - 4. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопке мыши и клавиши {Shift}
3. *К форматам растровых графических файлов относятся*
- 1. BMP
 - 2. JPEG
 - 3. WMF
 - 4. FRM
4. *В векторном графическом редакторе изображение формируется из...*
- 1. линий
 - 2. окружностей
 - 3. прямоугольников
 - 4. пикселей
5. *Какая из программ предназначена для создания презентаций?*
- 1. Word
 - 2. Power Point
 - 3. Excel

- 2) драйверами
 - 3) операционными системами
 - 4) системами программирования
17. Постоянное запоминающее устройство служит для:
- 1) хранения постоянно используемых программ;
 - 2) хранения программ начальной загрузки компьютера и тестирование его узлов;
 - 3) записи особо ценных прикладных программ;
 - 4) хранения программы пользователя во время работы;
 - 5) постоянно хранения особо ценных документов.
18. Исполнимые файлы имеют расширение
- 1) doc, txt
 - 2) txt, sys
 - 3) sys, com
 - 4) com, exe
19. какое устройство компьютера может вызвать при несоблюдении санитарно-гигиенических требований вредное влияние на здоровье человека?
- 1) Принтер
 - 2) Монитор
 - 3) Системный блок
 - 4) Модем

- 4. Adobe Photoshop
6. *Презентация – это:*
- 1. Текстовый компьютерный документ;
 - 2. Любая компьютерная программа;
 - 3. Компьютерное сопровождение выступления
7. *Частота дискретизации звука это...*
- 1. количество измерений громкости звука за одну секунду.
 - 2. количество информации, которое необходимо для кодирования дискретных уровней громкости цифрового звука
8. *Для увеличения громкости звука надо...*
- 1. увеличить интенсивность звуковой волны
 - 2. уменьшить интенсивность звуковой волны
 - 3. Увеличить частоту звуковой волны
 - 4. уменьшить частоту звуковой волны
9. *К форматам хранения цифрового видео относятся*
- 1. WAV
 - 2. MPEG
 - 3. JPEG
 - 4. AVI

Вариант 2

1. *Компьютерная графика это-...*

1. устройство создания, редактирования и просмотра графических изображений.
2. устройство для печати рисунков на бумаге
3. программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.
4. растровые и векторные графические изображения, создаваемые и обрабатываемые с помощью компьютера

2. *Чтобы переместить фрагмент изображения, нужно...*

1. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопки мыши и клавиши {Ctrl}
2. выделить его, а затем переместить при нажатой левой кнопке мыши.
3. выделить его, а затем переместить при нажатой правой кнопке мыши
4. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопке мыши и клавиши {Shift}

3. *К форматам векторных графических файлов относятся*

1. BMP
2. JPEG
3. WMF
4. FRM

4. *В растровом редакторе изображение формируется из...*

1. линий
2. окружностей
3. прямоугольников
4. пикселей

5. *С помощью, какой пиктограммы можно запустить Power Point?*

1. 
2. 
3. 
4. 

6. *MS Power Point- это;*

1. Система быстрого создания презентаций
2. Система программирования
3. Авторская система

7. *Глубина кодирования звука это...*

1. количество измерений громкости звука за одну секунду.
2. количество информации, которое необходимо для кодирования дискретных уровней громкости цифрового звука

8. *Для понижения тона звука надо...*

1. увеличить интенсивность звуковой волны
2. уменьшить интенсивность звуковой волны
3. Увеличить частоту звуковой волны
4. уменьшить частоту звуковой волны

9. *К форматам хранения цифрового фото относятся*

1. WAV
2. MPEG
3. JPEG
4. AVI

Контрольное тестирование №3 «Моделирование и формализация»

Модель-это _____
Примеры модели (не меньше 3) _____
Моделирование-это _____
Классы моделей _____
Информационная модель-это _____
Примеры информационных моделей (не меньше 3) _____
Типы информационных моделей и их примеры (для каждого типа не меньше 3 примеров) _____
Формализация –это _____

Контрольное тестирование №4 «Итоговая за курс 7 класса»

1. Компьютер это -
 - 5) электронное вычислительное устройство для обработки чисел;
 - 6) устройство для обработки аналоговых сигналов.
 - 7) устройство для хранения информации любого вида;
 - 8) многофункциональное электронное устройство для работы с информацией;
2. Производительность работы компьютера (быстрота выполнения операций) зависит от:
 1. объема обрабатываемой информации.
 2. быстроты нажатия на клавиши;
 3. размера экрана монитора;
 4. напряжения питания;
 5. тактовой частоты процессора;
3. Не являются атрибутами информационного общества:
 1. электронный документооборот и электронное делопроизводство
 2. превращение информации в товар
 3. информационная грамотность населения
 4. общедоступность любой информации
4. Манипулятор "мышь" - это устройство:
 1. считывание информации;
 2. модуляции и демодуляции;
 3. для подключения принтера к компьютеру.
 4. ввода информации;
5. Постоянное запоминающее устройство служит для:
 1. хранения постоянно используемых программ;
 2. хранение программ начальной загрузки компьютера и тестирование его узлов;
 3. записи особо ценных прикладных программ;
 4. хранения программы пользователя во время работы;
 5. постоянно хранения особо ценных документов.
6. Для долговременного хранения информации служат:
 1. дисковод.
 2. магнитный диск;
 3. оперативная память;
 4. процессор;
7. Хранение информации на внешних носителях отличается от хранения информации в оперативной памяти:
 1. возможность защиты информации;
 2. способами доступа к хранимой информации.
 3. тем, что на внешних носителях информация может храниться после отключения питания компьютера;
 4. объемом хранения информации;
8. Во время исполнения прикладная программа хранится:
 1. в ПЗУ.
 2. в видеопамяти;
 3. в оперативной памяти;
 4. в процессоре;
9. При отключении компьютера информация стирается:
 1. на компакт-диске.
 2. из ПЗУ;
 3. из оперативной памяти;
 4. на магнитном диске;
10. Привод гибких дисков - это устройство для:
 1. хранения команд исполняемой программы;
 2. чтения/записи данных с внешнего носителя;
 3. обработки команд исполняемой программы;
 4. долговременного хранения информации.
11. Информатизация – процесс использования...
 1. компьютеров в общественной жизни
 2. информационных систем в обществе
 3. новых информационных технологий
 4. всего перечисленного в 1, 2,3
12. Информационной моделью является
 1. анатомический муляж
 2. макет дома
 3. модель корабля
 4. диаграмма
13. Файл - это:
 1. совокупность фактов и правил.
 2. объект, характеризующихся именем, значением и типом;
 3. элементарная информационная единица, содержащая последовательность байтов и имеющая уникальное имя;
14. Расширение файла, как правило, характеризует:
 1. место, занимаемое файлом на диске;
 2. время создания файла;
 3. место создания файла.
 4. тип информации, содержащейся в файле;
 5. объем файла;
15. Полный путь файлу: c:\books\raskaz.txt. Каково имя файла?
 1. raskaz.txt;
 2. books\raskaz;
 3. books\raskaz.txt;

4. txt
- 16.** Операционная система это -
1. программ для уничтожения компьютерных вирусов.
 2. программная среда, определяющая интерфейс пользователя;
 3. совокупность программ, используемых для операций с документами;
 4. система программирования на языке низкого уровня;
 5. совокупность основных устройств компьютера;
- 17.** К форматам хранения цифрового фото относятся
1. WAV
 2. MPEG
 3. JPEG
 4. AVI
- 18.** В растровом редакторе изображение формируется из...
1. линий
 2. окружностей
 3. прямоугольников
 4. пикселей
- 19.** Для увеличения громкости звука надо...
1. увеличить интенсивность звуковой волны
 2. уменьшить интенсивность звуковой волны
 3. увеличить частоту звуковой волны
 4. уменьшить частоту звуковой волны
- 20.** Программой архиватором называют:
1. программу для уплотнения информационного объема (сжатия) файлов;
 2. программу резервного копирования файлов;
 3. систему управления базами данных
- 21.** Сжатый файл представляет собой:
1. файл, зараженный компьютерным вирусом.
 2. файл, защищенный от копирования;
 3. файл, которым долго не пользовались;
 4. файл, упакованный с помощью архиватора;
 5. файл, защищенный от несанкционированного доступа;
- 22.** Какое из названных действий можно произвести со сжатым файлом:
1. отредактировать
 2. переформатировать;
 3. запустить на выполнение;
 4. распаковать;
 5. просмотреть;
- 23.** Сжатый файл отличается от исходного тем, что:
1. он легче защищается от несанкционированного доступа;
 2. он в большей степени удобен для редактирования;
 3. доступ к нему занимает меньше времени;
 4. он занимает меньше места
 5. он легче защищается от вирусов;
- 24.** Компьютерные вирусы:
1. зарождаются при работе неверно написанных программных продуктов;
 2. являются следствием ошибок в операционной системе;
 3. возникают в связи сбоев в аппаратной части компьютера;
 4. создаются людьми специально для нанесения ущерба ПК;
 5. имеют биологическое происхождение
- 25.** К форматам хранения цифрового видео относятся
1. WAV
 2. JPEG
 3. AVI
 4. BMP
- 26.** Загрузочные вирусы характеризуются тем, что:
1. поражают программы в начале их работы;
 2. запускаются при запуске компьютера;
 3. изменяют весь код заражаемого файла;
 4. всегда меняют начало и длину файла.
 5. поражают загрузочные сектора дисков;
- 27.** Файловый вирус:
1. поражают программы в начале их работы;
 2. поражают загрузочные сектора дисков;
 3. всегда меняют начало и длину файла
 4. запускаются при запуске компьютера;
 5. изменяют весь код заражаемого файла;
- 28.** К форматам векторных графических файлов относятся
1. BMP
 2. JPEG
 3. WMF
 4. AVI
- 29.** Какая из программ предназначена для создания презентаций?
1. Word
 2. Power Point
 3. Excel
 4. Adobe Photoshop
- 30.** Частота дискретизации звука это...
1. количество измерений громкости звука за одну секунду.
 2. количество информации, которое необходимо для кодирования дискретных уровней громкости цифрового звука
- 31.** Графический редактор это-...
1. устройство создания, редактирования и просмотра графических изображений.
 2. устройство для печати рисунков на бумаге
 3. программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.
 4. растровые и векторные графические изображения, создаваемые и обрабатываемые с помощью компьютера
- 32.** Презентация – это:
1. Текстовый компьютерный документ;
 2. Любая компьютерная программа;
 3. Компьютерное сопровождение выступления
- 33.** Чтобы размножить фрагмент изображения, нужно...
1. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопки мыши и клавиши {Ctrl}
 2. выделить его, а затем переместить при нажатой левой кнопке мыши.
 3. выделить его, а затем переместить при нажатой правой кнопке мыши

4. выделить его, а затем переместить при одновременно нажатых левой кнопке мыши и клавиши {Shift}

34. Глубина кодирования звука это...

1. количество измерений громкости звука за одну секунду.
2. количество информации, которое необходимо для кодирования дискретных уровней громкости цифрового звука

35. Примитивами в графическом редакторе Paint называются

1. линия, круг, прямоугольник
2. выделение, копирование, вставка
3. палитра
4. карандаш, кисть, ластик

36. В случае появления запаха гари из компьютера необходимо:

1. выключить компьютер и сообщить о случившемся учителю
2. продолжать работать на компьютере
3. выяснить, что горит, и приступить к тушению пожара водой
4. ничего и никому не сообщать

37. Правая кнопка мыши позволяет вызвать меню следующего вида

1. ниспадающее
2. контекстное
3. горизонтальное
4. главное

38. С целью сохранения информации CD необходимо оберегать от

1. холода
2. загрязнения
3. магнитных полей
4. перепадов атмосферного давления

8 класс

Тексты и задания для практических работ №1-15 представлены в учебнике «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008»

Практическая работа № 1 «Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатурного тренажера».

Практическая работа № 2 «Перевод единиц измерения количества информации с помощью калькулятора».

Практическая работа № 3 «Определение разрешающей способности мыши».

Практическая работа № 4 «Форматирование дискеты».

Практическая работа № 5 «Работа с файлами с использованием файлового менеджера».

Практическая работа № 6 «Установка даты и времени».

Практическая работа № 7 «Защита от вирусов».

Практическая работа № 8 «Предоставление доступа к диску на компьютере, подключенном к локальной сети».

Практическая работа № 9 «Подключение к Интернету».

Практическая работа № 10 «География Интернета».

Практическая работа № 11 «Путешествие во всемирной паутине».

Практическая работа № 12 «Работа с электронной Web-почтой».

Практическая работа № 13 «Загрузка файлов из Интернета».

Практическая работа № 14 «Поиск информации в Интернете».

Практическая работа № 15 «Разработка сайта с использованием языка разметки текста HTML».

Контрольное тестирование № 1 «Количество информации».

Контрольное тестирование № 2. «Компьютер как универсальное устройство обработки информации».

Контрольное тестирование № 3 «Коммуникационные технологии».

Контрольное тестирование №4 «Итоговая Контрольное тестирование за курс 8 класса»

Контрольное тестирование № 1 Вариант – 1.

1. Информация, хранимая в книгах, на магнитных носителях, грампластинках, называется:

А) архивной; В) внутренней; С) полезной; D) внешней; E) оперативной.

2. Ученик пишет изложение. Какие информационные процессы выполняются учеником?

А) прием и передача;
В) прием и обработка;
С) прием, обработка и хранение;
D) прием, хранение, передача;
E) прием, обработка, хранение, передача.

3. Из предложенных высказываний выбрать декларативную информацию:

А) 1 байт = 8 битов.
В) Для перезагрузки компьютера необходимо нажать комбинацию клавиш Ctrl+Alt+Del.
С) Дисплей — устройство вывода информации.
D) А. С. Пушкин — автор сказки о Золотом петушке.
E) Земля обращается вокруг Солнца за 365 суток.

4. Племя Мульти пишет письма, пользуясь 32-сим-вольным алфавитом. Племя Пульти пользуется 64-символьным алфавитом. Вожди племен обменялись письмами. Письмо племени Мульти содержало 80 символов, а письмо племени Пульти — 70 символов. Сравнить объем информации, содержащийся в письмах.

А) объем письма племени Пульти меньше на 10 байтов;
В) объем письма племени Пульти больше на 20 байтов;
С) объем письма племени Мульти меньше на 20 битов;
D) объем письма племени Мульти больше на 10 битов;
E) объем письма племени Пульти больше на 1920 битов.

5. Перед отключением компьютера информацию можно сохранить:

А) в оперативной памяти;
В) во внешней памяти;
С) в регистрах процессора;
D) на дисковом; E) в контроллере магнитного диска.

6. Наименьшая адресуемая часть памяти компьютера:

А) бит; В) файл; С) килобайт; D) байт; E) ячейка.

7. Драйвер — это:

А) устройство длительного хранения информации;
В) программа, управляющая конкретным внешним устройством;
С) устройство ввода;
D) устройство, позволяющее подсоединить к компьютеру новое внешнее устройство;

E) устройство вывода.

8. Какое количество информации может обработать за одну операцию 16-разрядный процессор?

А) 16 байтов;
В) 16 килобайтов;
С) 1/16 килобайта;
D) 2 байта;
E) 160 битов.

9. Файл tetris.com находится на диске C: в каталоге GAMES, который является подкаталогом каталога DAY. Выбрать полное имя файла:

А) C:\tetris.com\GAMES\DAY;
В) C:\GAMES\tetris.com;
С) C:\DAY\GAMES\tetris.com;
D) C:\GAMES\DAY\tetris.com;
E) C:\DAY\tetris.com.

10. «... памяти означает, что любая информация заносится в память и извлекается из нее по...». Вместо многоточий вставить соответствующие слова:

А) дискретность; адресам; В) адресуемость; значениям;
С) дискретность; битам; D) адресуемость; байтам;
E) адресуемость; адресам.

Контрольное тестирование № 1 Вариант – 2.

1. Информация, которую нельзя хранить на внешних носителях, — это:

А) запахи;
В) изображение и звук;
С) только звук;
D) текст, записанный на каком-либо языке;
E) только изображение.

2. Ваня учится в первом классе и хорошо знает таблицу умножения, но не знает английского языка. Какое из сообщений будет для Вани информативным?

А) $2 \times 8 = 16$.
В) MY FRIEND IS SCHOOLBOY.
С) Ваня учится в школе.
D) В английском алфавите 26 букв.
E) 6 MULTIPLAY 8 EQUAL 48.

3. Сообщение на языке племени Мульти содержит 64 символа, что составляет 1/4 часть килобайта. Сколько символов содержит алфавит племени Мульти?

А) 8; В) 16; С) 32; D) 4; E) 64.

4. Информационное сообщение объемом 1,5 килобайта содержит 3072 символа. Сколько символов содержит алфавит, с помощью которого было записано это сообщение?

А) 16; В) 128; С) 32; D) 64; E) 256.

5. **Электронный блок, управляющий работой внешнего устройства, называется:**

- A) адаптер (контроллер);
- B) драйвер;
- C) регистр процессора;
- D) общая шина;
- E) интерфейс.

6. **«Каталог (папка) содержит информацию о ...-, хранящихся в ...». Вместо многоточий вставьте соответствующие слова:**

- A) программах, оперативной памяти;
- B) файлах, оперативной памяти;
- C) программах, внешней памяти;
- D) файлах, внешней памяти;
- E) программах, процессоре.

7. **Информацию из оперативной памяти можно сохранить на внешнем запоминающем устройстве в виде:**

- A) блока; B) каталога; C) директории; D) программы; E) файла.

8. **Приложение выгружается из памяти и прекращает свою работу, если**

- A) запустить другое приложение;
- B) свернуть окно приложения;
- C) переключиться в другое окно;
- D) переместить окно приложения;
- E) закрыть окно приложения.

9. **Предложены команды:**

- 1. создать файл home.txt;
- 2. создать папку TOWN;
- 3. создать папку STREET;
- 4. войти в созданную папку;
- 5. сделать диск A: текущим.

Расположите пронумерованные команды так, чтобы был получен алгоритм, с помощью которого на пустой дискете создается файл с полным именем

A: \TOWN\STREET\home.txt.

- A) 5; 2; 4; 3; 4; 1; B) 5; 2; 3; 1; C) 5; 1; 3; 4; 2;
- D) 5; 1; 2; 3; 4; E) 1; 3; 2; 5.

10. **В прикладное ПО входят:**

- A) языки программирования;
- B) операционные системы;
- C) диалоговая оболочка;
- D) совокупность всех программ, установленных на компьютере;
- E) текстовые редакторы.

Контрольное тестирование № 2 Вариант – 1.

1. **Координаты курсора текстового редактора фиксируются:**

- A) в меню текстового редактора;
- B) в словаре текстового редактора;
- C) в строке состояния текстового редактора;
- D) в окне текстового редактора;
- E) в буфере для копирования.

2. **Таблица кодировки символов устанавливает соответствие между:**

- A) символами, их десятичными номерами и двоичными кодами;
- B) символами разных алфавитов;
- C) символами и количеством байтов, которые они занимают;
- D) символами и номерами ячеек памяти, которые они занимают;
- E) символами и клавишами.

3. **Указать команду(ы), при выполнении которой(ых) выделенный фрагмент текста попадает в буфер обмена:**

- A) вставить;
- B) заменить;
- C) проверить орфографию;
- D) выровнять по центру;
- E) вырезать и копировать.

4. **Код (номер) буквы «j» в таблице кодировки символов равен 106. Какая последовательность букв будет соответствовать слову «file»? Алфавит латинских букв: abcdefghijklmnop...**

- A) 110 107 104 111;
- B) 74 98 120 66;
- C) 132 112 90 140;
- D) 102 105 108 101;
- E) 90 102 114 86.

5. **Для хранения текста требуется 84 000 битов. Сколько страниц займет этот текст, если на странице размещается 30 строк по 70 символов в строке?**

- A) 40;
- B) 5;
- C) 50;
- D) 400;
- E) 350.

6. **Назовите программу для распознавания текста.**

Контрольное тестирование № 2 Вариант – 2.

1. **Последовательность кодов 105 162 109 таблицы кодировки шифрует некоторые символы. Вставить вместо многоточия верное продолжение. «Среди этих символов ...»**

- A) не может быть букв русского алфавита;
- B) не может быть букв латинского алфавита;
- C) могут быть буквы русского и латинского алфавитов;
- D) не может быть букв русского и латинского алфавитов;
- E) может быть только одна буква латинского алфавита.

2. Выбрать действие, относящееся к форматированию текста:

- A) копирование фрагментов текста;
- B) исправление опечаток;
- C) проверка орфографии;
- D) изменение отступа красной строки;
- E) перемещение фрагментов текста.

3. Текст занимает 0,25 килобайта памяти компьютера. Сколько символов содержит текст?

- A) 256;
- B) 2048;
- C) 32;
- D) 250;
- E) 2000.

4. Какие символы могут быть зашифрованы кодами таблицы ASCII 119и251?

- A) «д» и «ш»;
- B) «j» и «s»;
- C) «d» и «D»;
- D) «я» и «t»;
- E) «w» и «ы».

5. В текстовом редакторе можно использовать только один шрифт и две кнопки для установки таких эффектов, как полужирное начертание и курсив. Сколько различных начертаний символов можно получить?

- A) 1;
- B) 2;
- C) 3;
- D) 4;
- E) 6.

6. Назовите программу – переводчик текста.

Контрольное тестирование №3 В-1.

1. Одной из основных функций графического редактора является:

- A) ввод изображений;
- B) хранение кода изображения;
- C) создание изображений;
- D) просмотр и вывод содержимого видеопамати.

2. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

- а) векторной графики;
- б) растровой графики.

3. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

- а) полный набор графических примитивов графического редактора;
- б) среду графического редактора;
- в) перечень режимов работы графического редактора;
- г) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

4. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:

- а) видеопамать;
- б) видеоадаптер;
- в) растр;
- г) дисплейный процессор.

5. Пиксель на экране дисплея представляет собой:

- а) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
- б) двоичный код графической информации;
- в) электронный луч;
- г) совокупность 16 зерен люминофора.

6. Видеопамять — это:

- а) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
- б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
- в) устройство, управляющее работой графического дисплея;
- г) часть оперативного запоминающего устройства.

7. Для кодирования синего цвета служит код 01101. Сколько цветов содержит палитра?

- A) 5; B) 3; В) 32; Г) 10; Д) 4.

8. К устройствам вывода графической информации относится:

- A) дисплей; B) мышь; В) клавиатура; Г) сканер; Д) графический редактор.

9. Для получения двухцветного изображения на каждый пиксель надо выделить:

- A) 1Б видеопамати; B) 1 бит видеопамати; В) 2 Б видеопамати; Г) 1 бита видеопамати.

10. Для хранения области экрана монитора размером 256 на 128 точек выделено 32 КБ видеопамати. Определить максимально возможное количество цветов в палитре.

- A) 64; B) 8; В) 512; Г) 256; Д) 2.

Контрольное тестирование №3 В-2.

1. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- а) точка экрана (пиксель);
- б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
- в) палитра цветов;
- г) знакоместо (символ).

2. Прimitivesми в графическом редакторе называют:

- а) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
- б) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
- в) среду графического редактора;
- г) режимы работы графического редактора.

3. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:

- а) точка;
- б) зерно люминофора;
- в) пиксель;
- г) растр.

4. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

- а) фрактальной;
- б) растровой;
- в) векторной;
- г) прямолинейной.

5. Видеоадаптер — это:

- а) устройство, управляющее работой графического дисплея;
- б) программа, распределяющая ресурсы видеопамати;
- в) электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
- г) дисплейный процессор.

6. Для хранения 256-цветного изображения на кодирование цвета одного пикселя выделяется:

- а) 2 байта; б) 4 байта; в) 256 бит; г) 1 байт.

7. Объем видеопамати составляет 31,25 КБ. Графический дисплей работает в режиме 320 на 200 пикселей. Какое максимальное количество цветов может содержать палитра?

- А) 4; Б) 2; В) 8; Г) 16; Д) 32.

8. Для кодирования зеленого цвета служит код 010. Сколько цветов содержит палитра?

- А) 4; Б) 3; В) 8; Г) 16; Д) 6.

9. Назовите, какие виды дисплеев бывают.

10. Точка графического экрана может быть окрашена в один из следующих цветов: красный, зеленый, коричневый, черный. Какой объем видеопамати будет выделен для кодирования каждого пикселя?

- А) 4 бита; Б) 2 Б; В) 4 Б; Г) 2 бита; Д) 3 бита.

Итоговая Контрольное тестирование №4 по информатике и ИКТ
за 20__-20__ учебный год
учени ____ 8 « ____ » класса

Фамилия, имя

К каждому из заданий 1-15 даны несколько вариантов ответа, из которых только один правильный. Букву этого ответа обведите кружком.

1. Чему равен 1 байт?

- а) 8 бит; б) 2^{10} бит; в) 10 бит;

2. Какое устройство предназначено для ввода алфавитно – цифровой информации?

- а) принтер; б) сканер; в) клавиатура;

3. Сколько правильных адресов ячеек электронной таблицы перечислено ниже?

- А. А45 Г. 2А Е. 123
- Б. Ж136 Д. АВ Ж. CD4512
- В. СС81

- а) 7; б) 3;
- в) 4.

4. При выключении компьютера вся информация теряется ...

- а) на жестком диске;
- б) на CD-ROM диске;
- в) в оперативной памяти.

5. Драйвер – это ...

- а) устройство компьютера;
- б) программа, обеспечивающая работу устройства компьютера;
- в) вирус.

6. Сколько цветов можно получить, если количество бит для их кодировки равно 3?

- а) 16; б) 8;
- в) 32.

7. Какой объем памяти (в байтах) необходим для кодировки изображения размером 640x480 для четырехцветной палитры?

- а) 76800 байт; б) 115200 байт; в) 307200 байт.

8. В каком пункте меню можно настроить параметры проверки правописания?

- а) *Сервис->Параметры;*
 б) *Файл->Параметры страницы;*
 в) *Правка->Заменить.*

9. В текстовом редакторе набран текст. Команда "Найти и заменить все" для исправления всех ошибок может иметь вид (один из пяти вариантов):

В НЕМ ПРОСТО НАХОДЯТСЯ ПРОЦЕДУРЫ ОБРОБОТКИ ДАТЫ И ВРЕМЕНИ ДНЯ, АНАЛИЗА СОСТОЯНИЯ МАГНИТНЫХ ДИСКОВ, СРЕДСТВА РОБОТЫ СО СПРАВОЧНИКАМИ И ОТДЕЛЬНЫМИ ФАЙЛАМИ.

- а) *"Найти РО заменить на РА";*
 б) *"Найти РОБ заменить на РАБ";*
 в) *"Найти БРОВ заменить на БРАВ".*

10. Какая из представленных программ является текстовым редактором?

- а) *calc;* б) *paint;* в) *wordpad.*

11. Векторное изображение представляет собой ...

- а) *совокупность точек...*
 б) *объект из графических примитивов...*
 в) *непрерывный сигнал.*

12. Сколько бит информации содержит сообщение объёмом 4 Мбайта?

- а) 2^{20} ; б) 2^{22} ; в) 2^{25} .

13. Считая, что каждый символ кодируется одним байтом, оцените информационный объём в битах следующего предложения: «Информатика – наука об информации и информационных процессах.» (кавычки не учитывать).

- а) *480 бит;* б) *488 бит;* в) *976 бит.*

14. Информационный объём предложения «Скорость в один узел равна 1,852 км/ч.» составляет 608 бит. Определите, сколькими байтами кодируется один символ (кавычки не учитывать).

- а) *4 байта;* б) *2 байта;* в) *8 бит.*

15. Назначение процессора состоит в...

- а) *подключать периферийные устройства к магистрали;*
 б) *выполнять команды одной программы в данный момент;*
 в) *выполнять арифметико-логические операции и управлять ходом вычислительного процесса.*

При выполнении заданий 16 – 19 необходимо записать ответ в месте, указанном в тексте задания.

16. Установите соответствие между термином и его определением. Каждому элементу первого столбца подберите позицию из второго столбца.

Б) Файл	2) Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи
В) Носитель	3) Объект в виде совокупности данных, хранящихся во внешней памяти компьютера
Г) Алгоритм	4) Материальный объект, предназначенный для хранения информации
Д) Модель	5) Описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи

Впишите в таблицу цифры – номера выбранных ответов.

А	Б	В	Г	Д

17. Выпишите в порядке убывания величины: 1 Кбайт, 1 Мбайт, 1000 Кбайт, 8 бит, 1024 бит.

Ответ: _____

18. Текстовый файл, содержащий сочинение «Мой класс», имеет объём 24 Кбайт. Гибкий магнитный диск имеет объём 720 Кбайт. В школе 35 классов. Поместятся ли сочинения всех классов школы на один диск? Если да, то сообщите, сколько останется свободного места на диске; если нет – сколько места не хватит.

Ответ: _____

А) Программа	1) Аналог оригинала, отражающий некоторые его характеристики
---------------------	--

9 класс

Тексты и задания для практических работ №1 – 34 представлены в учебнике «Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012г.:

Практическая работа №1 Кодирование графической информации

Практическая работа №2 Редактирование изображений в растровом графическом редакторе

Практическая работа №3 Создание рисунков в векторном графическом редакторе

Практическая работа №4 Анимация

Практическая работа №5 Кодирование и обработка звуковой информации

Практическая работа №6 Захват цифрового фото и создание слайд-шоу

Практическая работа №6 Захват и редактирование цифрового видео с использованием системы нелинейного видеомонтажа

Практическая работа №7 Кодирование текстовой информации

Практическая работа №8 Вставка в документ формул

Практическая работа №9 Форматирование символов и абзацев

Практическая работа №10 Создание и форматирование списков

Практическая работа №11 Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными

Практическая работа №12 Перевод текста с помощью компьютерного словаря

Практическая работа №13 Сканирование и распознавание «бумажного» текстового документа

Практическая работа №14 Перевод чисел из одной системы счисления в другую с помощью калькулятора

Практическая работа №15 Относительные, абсолютные и смешанные ссылки в электронных таблицах

Практическая работа №16 Создание таблиц значений функций в электронных таблицах

Практическая работа №17 Построение диаграмм различных типов

Практическая работа №18 Сортировка и поиск данных в электронных таблицах

Практическая работа №19 Знакомство с системами объектно-ориентированного и алгоритмического программирования

Практическая работа №20 Проект «Переменные»

Практическая работа №21 Проект «Калькулятор»

Практическая работа № 22 Проект «Строковый калькулятор»

Практическая работа № 23 Проект «Даты и время»

Практическая работа № 24 Проект «Сравнение кодов символов»

Практическая работа № 25 Проект «Отметка»

Практическая работа № 26 Проект «Коды символов»

Практическая работа № 27 Проект «Слово-перевертыш»

Практическая работа № 28 Проект «Графический редактор

Практическая работа № 29 Проект «Системы координат»

Практическая работа № 30 Проект «Анимация»

Практическая работа № 31 Проект «Бросание мячика в площадку

Практическая работа № 32 «Графическое решение уравнения»

Практическая работа № 33 Проект «Распознавание удобрений»

Практическая работа № 34 Проект «Модели систем управления»

Контрольное тестирование №1 по теме «Кодирование графической информации»

1. Для хранения графической информации, как правило, не используют:
 - а) дискету;
 - б) бумагу;
 - в) грампластинку;
 - г) холст
2. В процессе преобразования растрового графического изображения количество цветов уменьшилось с 16 до 256. Его информационный объём уменьшился в:
 - а) в 2 раза;
 - б) в 4 раза;
 - в) в 8 раз;
 - г) в 16 раз.
3. Пиксель – это:
 - а) изображение, создаваемое пользователем;
 - б) количество информации, используемое для кодирования цвета точки изображения;
 - в) минимальный участок изображения, для которого независимым образом задаётся цвет;
 - г) один из графических редакторов.
4. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
 - а) увеличивает объём памяти, необходимой для хранения изображения;
 - б) не влияет на объём памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоёмкость редактирования изображения;
 - в) сокращает объём памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего;
 - г) усложняет редактирование рисунка;
5. Учебник по математике содержит информацию следующих видов:
 - а) графическую, текстовую и числовую;
 - б) графическую, звуковую и числовую;
 - в) исключительно числовую информацию;
 - г) только текстовую информацию;
6. Глубина цвета – это:
 - а) изображение, создаваемое пользователем;
 - б) количество информации, используемое для кодирования цвета точки изображения;
 - в) минимальный участок изображения, для которого независимым образом задаётся цвет;
 - г) один из графических редакторов
7. Набор пиктограмм с изображением инструментов для рисования, палитра, рабочее поле, меню образуют:
 - а) среду графического редактора;
 - б) полный набор графических примитивов редактора;
 - в) перечень режимов работы графического редактора;
 - г) набор команд графического редактора;
8. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:
 - а) растровым
 - б) векторным
 - в) фрактальным
 - г) линейным
9. Растровый газетный рисунок содержит 4 цвета: чёрный, тёмно-серый, светло-серый, белый. сколько бит понадобится для двоичного кодирования цвета?
 - а) 1
 - б) 2
 - в) 3
 - г) 4
10. Минимальный элемент экрана дисплея называется:
 - а) вектор;
 - б) пиксель;
 - в) точка;
 - г) растр;
11. Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным?
 - а) Corel Draw
 - б) Photo Paint
 - в) Paint
 - г) Adobe Photoshop
12. Какой объём памяти видеокарты займёт изображение 32-разрядного файла типа BMP, экранный размер которого 1024x768 пикселей.
 - а) 3 Кбайта
 - б) 24 Кбайта
 - в) 3 Мбайта
 - г) 24 Мбайта
13. Укажите вид компьютерной графики, получающийся в результате сканирования изображения:
 - 1) растровым
 - 2) векторным
 - 3) фрактальным
 - 4) линейным
14. Выберите из предложенного списка расширения графических файлов.
 - А) .doc
 - Б) .gif
 - В) .jpg
 - Г) .exe
 - Д) .bmp
 - Е) .bak
15. Из сочетания каких цветов складывается на экране вся красочная палитра, основанная на методе кодирования RGB?
 - а) белый, чёрный, серый
 - б) красный, голубой, зелёный
 - в) синий, зелёный, красный
 - г) белый, чёрный, бесцветный

Контрольное тестирование № 2 «Кодирование и обработка текстовой информации»

1) Microsoft Word – это

- А. программа – оболочка.
- Б. работа с окнами.
- В. Обучающая программа.

- Г. Текстовый процессор.
- Д. Нет правильного ответа.

2) Под строкой меню в окне Microsoft Word могут находиться

- А. Панели инструментов.
- Б. Линейка.
- В. Описание функциональных клавиш.
- Г. Нет правильного ответа.

3) В Microsoft Word многие операции можно выполнить

- А. С помощью кнопок на панели инструментов.
- Б. С помощью меню.
- В. С помощью контекстного меню.
- Г. С помощью панели управления.
- Д. Нет правильного ответа.

4) В правом верхнем углу любого окна Microsoft Word находятся

- А. Кнопка «развернуть».
- Б. Кнопка «свернуть».
- В. Кнопка «заккрыть».
- Г. Кнопка системного меню.
- Д. Кнопка «запустить».
- Е. Нет правильного ответа.

5) Для вставки символа в Microsoft Word необходимо выполнить

- А. Меню «Вставка», «Символ».
- Б. В строке подсказки щелкнуть на нужном символе.
- В. На панели инструментов «Форматирование» выбрать шрифт и нужный символ.
- Г. Нет правильного ответа.

6) Для проверки орфографии в Microsoft Word нужно нажать

- А. На кнопку АБВ на панели инструментов «Стандартная».
- Б. Нет правильного ответа.
- В. В меню «Сервис», «Правописание».
- 7. Нажать F7.

7) Окно редактирования текста может быть отображено в следующем виде

- А. Обычный.
- Б. Электронный документ.
- В. Разметка страницы.
- Г. Структура.
- Д. Главный документ.
- Е. Нет правильного ответа.

8) Расширения файлов могут представлять собой последовательность из

- А. 8 символов.
- Б. 3 символов.
- В. 255 символов
- Г. Нет правильного ответа.

9) Microsoft Word позволяет вставлять в текст

- А. Рисунок.
- Б. Буквицу.
- В. Математическую формулу.
- Г. Объект WordArt.
- Д. Нет правильного ответа.

10) Чтобы сохранить текст в Microsoft Word, нужно

- А. В меню «Файл» выбрать «сохранить как» и т.д.
- Б. Нажать на кнопку с изображением дискеты на панели инструментов «Стандартная».
- В. Нажать Shift+F12.
- Г. Нет правильного ответа.

11) Выделить участок текста в Microsoft Word можно следующим образом:

- А. Щелчком в начале или конце строки.
- Б. В меню «Правка» - «Выделить все».
- В. Подведя указатель мыши к началу выделения и, нажав на кнопку мыши, перевести указатель мыши в конец выделения и отпустить мышь.
- Г. Нет правильного ответа.

12) Чтобы активизировать другое «окно» с другим документом в Microsoft Word, нужно:

- А. Щелкнуть в меню «окно» по имени нужного окна.
- Б. Щелкнуть мышью в любом месте нужного окна.
- В. Нажать одновременно Alt+Tab и в списке выбрать нужное окно для работы.
- Г. Нет правильного ответа.

Контрольное тестирование №3 «Кодирование числовой информации»

1 вариант.

1) Переведите число 180,75 из десятичной системы счисления в двоичную.

- а) 10010100,11; б) 10101111,01; в) 10011001,10; г) 10110100,11; д) нет правильного ответа

2) Основание системы счисления – это:

- а) количество цифр, используемых в системе счисления для записи чисел;
- б) отношение значений единиц соседних разрядов;
- в) арифметическая основа ЭВМ;
- г) сумма всех цифр системы счисления;
- д) нет правильного ответа.

3) Переведите число 10111011,01 из двоичной системы счисления в десятичную.

а) 1515; б) 379,25; в) 766,25; г) 1469.

4) В непозиционной системе счисления:

- а) используются только арабские цифры;
- б) количественное значение цифры не зависит от ее позиции в числе;
- в) цифра умножается на основание системы счисления;
- г) количественное значение цифры зависит от ее позиции в числе;
- д) нет правильного ответа.

5) Шестнадцатеричная система счисления имеет основание:

а) 2; б) 4; в) 8; г) 10; д) 16.

6) Для представления чисел в восьмеричной системе счисления используются цифры:

а) от 0 до 8; б) от 0 до 7; в) от 1 до 8; г) от 0 до F; д) нет правильного ответа.

7) выполните сложение чисел в двоичной системе счисления: 1111,01+110,11

а) 10110,00; б) 11001,00; в) 1001,00; г) 1221,12; д) нет правильного ответа.

8) выполните вычитание чисел в двоичной системе счисления: 11110-1011.

а) 1100; б) 10001; в) 10111; г) 10011; д) нет правильного ответа.

9) выполните умножение чисел в двоичной системе счисления: 1100,1*101,1.

а) 1000100,11; б) 1100111,11; в) 1101111,01; г) 1001111,01; д) нет правильного ответа.

10) Двоичная система счисления, использующая цифры 0 и 1, применяется в ЭВМ потому, что:

- а) в ней не переносятся единицы в старшие отряды при сложении;
- б) в ней таблица умножения самая простая;
- в) в ней сложение наиболее простое;
- г) элементы ЭВМ могут находиться в двух устойчивых состояниях;
- д) ЭВМ работает на постоянном токе.

2 вариант.

1) Переведите число 180,75 из десятичной системы счисления в двоичную.

а) 10010100,11; б) 10101111,01; в) 10011001,10; г) 10110100,11; д) нет правильного ответа

2) Переведите число 101110111,101 из двоичной системы счисления в десятичную.

а) 741,624; б) 751,625; в) 750,624; г) 750,625; д) нет правильного ответа

3) Система счисления - это:

- а) цифры 0,1,2,3,4,...,9;
- б) правила арифметических действий;
- в) компьютерная программа для выполнения арифметических действий;
- г) знаковая система, в которой числа записываются по определенным правилам, с помощью знаков некоторого алфавита;
- д) нет правильного ответа.

4) Двоичная система счисления имеет основание:

а) 0; б) 4; в) 2; г) 3 д) 1.

5) Для представления чисел в шестнадцатеричной системе счисления используются цифры:

а) от 0 до 15; б) от А до Q; в) цифры от 0 до 9 и буквы от А до F; г) от 0 до F; д) нет правильного ответа.

6) В позиционной системе счисления:

- а) используются только арабские цифры;
- б) количественное значение цифры не зависит от ее позиции в числе;
- в) цифра умножается на основание системы счисления;
- г) количественное значение цифры зависит от ее позиции в числе;
- д) нет правильного ответа.

7) выполните сложение чисел в двоичной системе счисления: 1101,11+101,1

а) 10011,01; б) 1202,21; в) 10010,01; г) 11011,01; д) нет правильного ответа.

8) выполните вычитание чисел в двоичной системе счисления: 11110-1011.

а) 11010; б) 10111; в) 10010; г) 10011; д) нет правильного ответа.

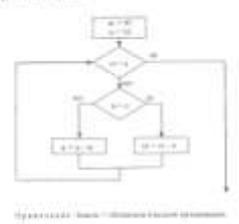
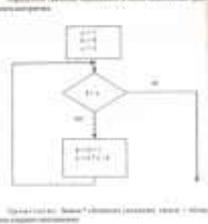
9) выполните умножение чисел в двоичной системе счисления: 11011*11,01.

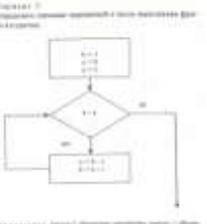
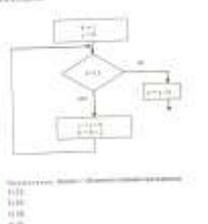
а) 1010111,11; б) 1101001,11; в) 101111,01; г) 110111,01; д) нет правильного ответа.

10) Укажите выражение, которое следует использовать для перевода двоичного числа 10111 в десятичную систему счисления

- а) $1*10^4+0*10^3+1*10^2+1*10^1+1*10^0$;
- б) $1*10^5+0*10^4+1*10^3+1*10^2+1*10^1$;
- в) $1*2^4+0*2^3+1*2^2+1*2^1+1*2^0$;
- г) $1*2^5+0*2^4+1*2^3+1*2^2+1*2^1$;
- д) $1*8^4+0*8^3+1*8^2+1*8^1+1*8^0$.

Контрольное тестирование №4 по теме «Алгоритмизация и основы объектно-ориентированного программирования»

I вариант	II вариант
<p>1. Алгоритм – это ...</p> <p>2. Классификация языков программирования.</p> <p>3. Перечислите функции на языке VB. Приведите пример математических функций.</p> <p>4. Опишите графический метод построения прямоугольника.</p> <p>5. Перечислите основные этапы создания проекта.</p>	<p>1. Проект – это ...</p> <p>2. Свойства алгоритма.</p> <p>3. Перечислите функции на языке VB. Приведите пример логических функций.</p> <p>4. Опишите графический метод для построения эллипса.</p> <p>5. Алгоритм – это ...</p>
 <p style="text-align: center;">Примеры простых алгоритмов в виде блок-схем</p>	 <p style="text-align: center;">Примеры простых алгоритмов в виде блок-схем</p>
<p>Для составления цепочек используются бусины, помеченные буквами: М, N, O, P, S. В середине цепочки стоит одна из бусин N, P, B. На третьем – любая гласная, если первая буква согласная, и любая согласная, если первая гласная. На первом месте – одна из бусин N, P, B, не стоящая в цепочке в середине.</p> <p>Какая из перечисленных цепочек создана по этому правилу?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) SPM; 2) MSP; 3) BNO; 4) OBN. 	<p>Для составления цепочек разрешается использовать бусины 5 типов, обозначаемых буквами А, Б, В, О, У. Каждая цепочка должна состоять из трех бусин, при этом должны соблюдаться следующие правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) на первом месте стоит одна из букв: А, О, У; 2) после гласной буквы в цепочке не может снова идти гласная, а после согласной – согласная; 3) последней буквой не может быть А. <p>Какая из цепочек построена по этим правилам?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) АОБ; 2) ОВА; 3) БОВ; 4) УБУ.

III вариант	IV вариант
<p>Исполнитель алгоритма – это ...</p> <p>Перечислите виды алгоритмов (определение, схемы)</p> <p>Перечислите функции на языке VB. Приведите пример функций даты и время.</p> <p>Опишите графический метод для закрашки эллипса.</p> <p>Проект – это ...</p>	<p>1. Форма – это ...</p> <p>2. Перечислите способы представления алгоритма</p> <p>3. Перечислите функции на языке VB. Приведите пример строковых функций.</p> <p>Опишите графический метод для закрашки прямоугольника</p> <p>Исполнитель алгоритма – это ...</p>
 <p style="text-align: center;">Примеры простых алгоритмов в виде блок-схем</p>	 <p style="text-align: center;">Примеры простых алгоритмов в виде блок-схем</p>
<p>Для составления цепочек используются бусины, помеченные буквами: N, O, P, S, Q. В середине цепочки стоит одна из бусин O, S, Q. На третьем – любая гласная, если первая буква согласная, и любая согласная, если первая гласная. На первом месте – одна из бусин O, P, S, не стоящая в цепочке в середине.</p> <p>Какая из перечисленных цепочек создана по этому правилу?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) SQP; 2) QSO; 3) NOS; 4) ONS. 	<p>Для составления цепочек разрешается использовать бусины 5 типов, обозначаемых буквами А, Г, Д, Е, И. Каждая цепочка должна состоять из трех бусин, при этом должны соблюдаться следующие правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) на первом месте стоит одна из букв: А, Е, И; 2) после гласной буквы в цепочке не может снова идти гласная, а после согласной – согласная; 3) последней буквой не может быть А. <p>Какая из цепочек построена по этим правилам?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) АИГ; 2) ЕВА;

	3) ГИД: 4) ИГИ.
--	--------------------

Контрольное тестирование №5 по теме «Моделирование и формализация»

1 вариант

1. Модель – это...
2. Формализация – это...
3. Классификация моделей по области использования (с примерами)
4. Заполните таблицу

Название	Определение	Пример
Материальные	Уменьшенная копия реального объекта	
Информационные	Описание объекта, полная информация о нем	
Вербальные	Словесное описание объекта, процесса или явления, с использованием естественных языков	
Знаковые	Знаковое описание объекта, процесса или явления (в виде схем, символов, формул)	
Компьютерные		
Некомпьютерные		

Список моделей: карта, таблица, схемы, маятник, электрическая цепь, ролевая игра, подготовка космонавтов, обучение вождению автомобиля или самолета на специальном имитаторе, показатель успеваемости за четверть, успеваемость ученика за год, схема дома, модель движения Земной коры, игрушки, модели автомобилей и самолетов, $F=m*a$, $S=v*t$, паспорт технического устройства.

5. Перечислите основные этапы разработки моделей.
6. Установите связь

А) Стрелецкая задача Старшина Солдат

Б) Эмоциональный настрой Артист Зрители

2 вариант

1. Моделирование – это...
2. Формализация – это...
3. Классификация моделей по способу представления (с примерами)
4. Заполните таблицу

Название	Определение	Пример
Учебные	Используются во время учебного процесса	
Опытные		
Научно-технические		
Игровые		
Имитационные		
Статистические	Отражают состояние объекта в определенный момент времени	
Динамические		

Список моделей: карта, таблица, схемы, маятник, электрическая цепь, ролевая игра, подготовка космонавтов, обучение вождению автомобиля или самолета на специальном имитаторе, показатель успеваемости за четверть, успеваемость ученика за год, схема дома, модель движения Земной коры, игрушки, модели автомобилей и самолетов, $F=m*a$, $S=v*t$, паспорт технического устройства.

5. Перечислите основные этапы разработки моделей.
6. Установите связь

А) Необходимая температура Термостат Отопительные приборы

Б) Необходимая температура Термостат Отопительные приборы

Итоговая Контрольное тестирование №6

Вариант №1

1. Что такое системная программа?
2. Путь к файлу - это ...?
3. Перевести число в двоичную систему счисления число: - 100.
4. Что обозначает указатель мыши: \times
5. В каком файле может храниться заставка к игре BALL.
6. (ball.exe; ball.txt; ball.bmp; ball.mid; ball.wav; ball.com; ball.doc; ball.win;)
7. Для чего нужна КОРЗИНА?
8. Как можно изменить имя папки в Windows ?
9. Структура изображения на экране дисплея?
10. Что такое палитра?
11. Что такое текстовый документ?
12. Как можно создать формулу без редактора формул, в текстовом редакторе?
13. Что означает термин "Активная ячейка", в электронных документах?
14. Каким образом производится выбор функции в электронных документах?
15. Что такое информационная сеть?

Итоговая Контрольное тестирование №6

Вариант №2

1. Что такое программа?
2. Что представляет собой большая интегральная схема?
3. Перевести число в двоичную систему счисления число: - 99.
4. Что обозначает указатель мыши: +
5. В каком файле может храниться музыкальное сопровождение к игре BALL.
6. (ball.exe; ball.txt; ball.bmp; ball.mid; ball.wav; ball.com; ball.doc; ball.win;)
7. Как просмотреть содержимое КОРЗИНЫ и очистить ее?
8. Какие особенности имеются у ярлыков?
9. Что такое растр, разрешающая способность экрана?
10. Как осуществляется выбор основного цвета и цвета фона в графическом редакторе?
11. Основные элементы среды текстового редактора?
12. Каким образом можно в текст добавить сохраненный ранее рисунок?
13. Что такое БЛОК и как его выделить, в электронных таблицах?
14. Какие способы адресации используются при записи формул, в электронных таблицах?
15. Назовите, какие языки программирования Вы знаете (несколько)?

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

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 контрольными тестирующими заданиями. 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.

При тестировании

отметка выставляется в соответствии с таблицей:

Процент выполнения задания	Отметка
90% и более	отлично
75-89%	хорошо
50-74%	удовлетворительно
менее 50%	неудовлетворительно

При выполнении практической работы:

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 описки и т.п.

Исходя из норм (система оценивания), 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 поданной теме в полной мере (незнание основного программного материала):

В тех случаях, когда учащийся показал оригинальный и наиболее рациональный подход к выполнению работы и в процессе работы, но не избежал тех или иных недостатков, оценка за выполнение работы по усмотрению учителя может быть повышена по сравнению с указанными выше нормами.

Устный опрос

осуществляется на каждом уроке (эвристическая беседа, опрос). Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение про-

блемных 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;
- 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.

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОСНАЩЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Учебно-методическое оснащение

5 класс

Основная литература

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

Дополнительная литература:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009

6 класс

Основная литература

Босова Л.Л., учебник «Информатика 6», М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007

Дополнительная литература:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009

7 класс

Основная литература

Угринович Н.Д. Информатика -7. Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ, 2010

Дополнительная литература:

Угринович Н.Д., Босова Л.Л., Михайлова Н.И. Практикум по информатике и информационным технологиям. Учебное пособие для общеобразовательных учреждений. – М.: БИНОМ, 2010. Угринович Н.Д. Компьютерный практикум на CD-ROM. – М.: БИНОМ, 2010.

8 класс

Основная литература

1. Учебник по информатике и ИКТ 8 класс / Угринович Н.Д.– М.: Бином, 2008

Дополнительная литература

1. Учебное пособие для ОУ Практикум по информатике и информационным технологиям. / под. ред. Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. – М.: БИНОМ, 2008.

9 класс

Основная литература

1. Учебник по информатике и ИКТ 9 класс / Угринович Н.Д.– М.: Бином, 2008

Дополнительная литература

1. Учебное пособие для ОУ Практикум по информатике и информационным технологиям. / под. ред. Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. – М.: БИНОМ, 2008.

Интернет-ресурсы:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).
3. www.1september.ru

4. www.metodkopilka.ru
5. www.uchportal.ru
6. www.openklass.ru
7. www.metodkabinet.ru
8. www.school.edu.ru
9. www.ipkps.bsu.edu.ru

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА И ИКТ»**

№	Название	КОЛ-ВО
ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ (СРЕДСТВА ИКТ)		
1	Экран (на штативе или настенный)	1
2	Мультимедиа проектор 1024x768, верт. коррекция трапеции, входы VGA, S-video, композитный, аудио, USB.	1
3	Персональный компьютер – рабочее место учителя Манипулятор Mouse Logitech S90 Optical PS/2 OEM Клавиатура Logitech Deluxe 250 PS/2 Black (967642) Колонки Speakers Genius SP-E120 Системный блок AcceNT 7200/2Gb/HDD250Gb/DVDRW/ CardReader/ATX 400W Монитор Aser TFT 19" AL1917 Fsd Silver-Black (2ms, M/Media)	1
4	Персональный компьютер – рабочее место ученика Монитор Aser TFT 17" AL1717 Fs (5ms) SilverBlack 4899 Системный блок AtlaNT X2 4400/250 Athlon64X2 4400/GF7025/HD3650 512 Мб/1Gb/250Gb/DVD-RW/CardReader/ATX 400W Клавиатура DEFENDER E Slim KS-910 PS/2 Black	К
5	Принтер лазерный Формат А4 Быстродействие не ниже 8 стр./мин, разрешение не ниже 600 × 600 dpi	1
6	Комплект сетевого оборудования - кабельные системы, сетевые карты, сетевые коммутаторы, маршрутизаторы	1
7	Сканер планшетный не менее 1200×2400 dpi 48bit, USB	1
8	Акустические системы (колонки)	1
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ СРЕДСТВА		
1	<i>Программные средства</i>	
2	Операционная система Windows XP, Windows 7	К
3	Полный пакет прикладных программ Microsoft Office 2007	К
4	Программная оболочка для организации единого информационного пространства школы 1С:Хронограф Школа, Класс	1
5	Менеджеры загрузки ReGet Deluxe	1
6	Программное обеспечение для организации управляемого коллективного и безопасного доступа в Internet. Брандмауэр и HTTP-прокси сервер McAfee Total Protection	1
7	Антивирусная программа	К
8	Программа-архиватор WinRar	К
9	Система оптического распознавания текста (OCR) для русского языка АБВУУ FineReader 8.0 Professional Edition	1
10	Программа для записи CD и DVD дисков Nero Express	1
11	Звуковой редактор. Audacity 1.2	1
12	Программа для организации аудиоархивов iTunes	К
13	Программы обработки видео и звука CDex, AVS	К
14	Редакторы растровой графики Adobe PhotoShop CS2	1
15	Редакторы векторной графики Adobe Illustrator	1
16	Программа просмотра pdf-документов Acrobat Reader	К
17	Программа для просмотра статических изображений XnView	К

18	Мультимедиа проигрыватель Windows Media Player	К
19	Мультимедиа проигрыватель QuickTime	К
20	Программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов QuickTime Pro	1
21	Программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов Adobe Premiere Pro	1
22	Преобразование pdf формата PDF Transformer	1
23	Редактор Web-страниц Macromedia Dreamweaver MX	1-К
24	Браузер Internet Explorer	К
25	Система управления базами данных, обеспечивающая необходимые требования. FileMaker Pro	1
26	Системы автоматизированного проектирования. Компас-3D	1
27	Интегрированные творческие среды. Конструктор мультфильмов	1
28	Программы-переводчики, многоязычный электронный словарь ABBY Lingva	1
29	Система программирования ЛОГО-миры, QBasic, Turbo Pascal, VBA, Visual Basic, Borland Delphi	1
30	Клавиатурный тренажер BabyType 2000	1
31	Настольно-издательская система Page Maker 7	1
32	Программы для создания анимации Macromedia Flash MX,	1
33	Проигрыватель Flash файлов Flash Player Pro	
НОРМАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ		
1	Стандарт основного общего образования по информатике	1
2	Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике (базовый уровень)	1
3	Примерная программа основного общего образования по информатике	1
4	Примерная программа среднего (полного) общего образования на базовом уровне по информатике	1
ТАБЛИЦЫ		
1	Обработка информации с помощью ПК	
2	Логические операции	
3	Законы логики	
4	Позиционные системы счисления	
5	Основные этапы компьютерного моделирования	
6	Базовые алгоритмические структуры	
7	Архитектура ПК: системная плата	
8	Архитектура ПК: устройство внешней памяти	
9	Архитектура ПК: устройства ввода-вывода	
10	Информационные революции, поколения компьютеров	
11	Обмен данными в телекоммуникационных сетях	
МОДЕЛИ (Модели могут быть представлены в цифровом формате для демонстрации на компьютере)		
1	Устройство персонального компьютера	1/ф
2	Преобразование информации в компьютере	1/ф
3	Информационные сети и передача информации	1/ф
4	Модели основных устройств ИКТ	1/ф
НАТУРАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ		
	В качестве натуральных объектов предполагается использование вышедших из строя средств ИКТ, описанных в разделах «Технические средства обучения»	