

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №18»
ЦДО «Олимп»
Первомайского района города Ижевска**

Рассмотрено на заседании
методического совета школы
Протокол № 1
29 августа 2024 года

Утверждаю
Директора МБОУ СОШ 18
_____ Иванова О.А.

Приказ №176 о.д от 30.08.24 г

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
объединения
«Основы информатики»**

Возраст обучающихся: 10-13 лет
Срок реализации: 3 года
Составитель Бадерина А.О.
педагог дополнительного образования

2024-2025 учебный год

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа включает следующие структурные элементы:

1. Титульный лист
2. Комплекс основных характеристик программы
3. Комплекс организационно-педагогических условий
4. Список литературы

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

Пояснительная записка

– **Направленность программы** - техническая

– **Актуальность программы:**

Данная программа даёт каждому ребёнку возможность глубокого изучения основ компьютерной графики, укрепляя знания и умения, полученные в школе.

Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны рядовому владельцу компьютера. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности и уметь грамотно ими распорядиться.

Необходимость широкого использования программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием INTERNET, и в первую очередь благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, что бы понять что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Потребность в разработке привлекательных Web - страниц во много раз превышает возможности художников и дизайнеров, которым можно было поручить эту работу. В связи с этим современные графические средства дают возможность для продуктивной работы тем, кто не имеет необходимых профессиональных навыков и врождённых способностей к художественному творчеству.

В наше время данная программа актуальна, т.к. начальная компьютерная грамотность, навыки использования персонального компьютера необходимы каждому школьнику. В школе на уроках информатики своя узконаправленная специфика обучения. И чтобы получить дополнительные сведения, знания в этой области, а также навыки пользователя, дети обращаются в учреждения дополнительного образования. Работа с компьютерной графикой одно из самых популярных направлений использования ПК, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Крупные фирмы заказывают такую работу специальным дизайнерским бюро или рекламным агентствам. Малые предприятия, имеющие ограниченный бюджет, часто обходятся собственными силами и доступными программными средствами.

Интернет становится неотъемлемой частью нашей жизни, а профессионально созданные Web – страницы играют важную роль в успешной деятельности фирмы, формируя ее имидж и являясь эффективным средством электронного взаимодействия с клиентами.

Отличительной особенностью данной программы от других является увеличение часов для практической деятельности. Что позволяет раскрыть больше творческих возможностей воспитанников.

При написании программы «Информатика» для второго года обучения были проанализированы другие дополнительные образовательные программы такие как «Графит» (модифицированная) автор Пискарева А.Н. (Самарская область), «Информатика +» автор Еленчук В.И. (Ханты- Мансийский АО), «Мир мультимедиа проектов» автор Бирюкова С.В. (Ставропольский край).

Программа затрагивает такие темы для обучающихся, которые для них являются актуальными. Например, при изучении темы «Фотомонтаж» обучающиеся научатся изменять фотографии: создание явлений природы, зеркальных отражений, смена времен года, создание оригинальных рамок и многое другое. Они могут создать портфолио для своих отредактированных фотографий и изображений, где отобразят свои идеи и фантазии. Это позволит им быть не похожими на остальных, к чему они и стремятся.

Еще одной отличительной особенностью данной программы является то, что, некоторое количество часов отведено на развивающие и логические компьютерные игры. Игра дает ребенку возможность попробовать себя в новой роли, открыть в себе новые, ранее неведомые качества. Сегодня существуют множество игр различной направленности:

- Стратегии – развивают способность логически мыслить, учат собранности, терпению и усидчивости;

- 3 D Action и симуляторы - развивают реакцию и зрительно-моторные навыки;

- Квесты – находчивость и нестандартное мышление;

Через игру осваиваются навыки работы на компьютере, что повышает интерес к занятиям, а так же улучшают такие функции у обучающихся, как владение клавиатурой, манипулятором «мышь», скорость реакции, внимательность, наблюдательность.

В процессе изучения данной программы происходит процесс профессиональной ориентации обучающихся. Каждый подросток делает для себя вывод, нужно ему это или нет.

Взаимодействие программы со школьным курсом информатики заключается в более глубоком изучении основ компьютерной графики, графических редакторов Adobe Photoshop, Adobe ImageReady, а так же мультимедийных программ.

- Цель и задачи программы:

Цель программы - формирование и совершенствование у обучающихся навыков пользователя персонального компьютера и развитие его творческих способностей в области информационных технологий.

Задачи:

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;

- обучить навыкам работы в графических редакторах;

- дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;

- научить работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;

- обучить самостоятельной работе в изучаемых программах

- обучить работать в коллективе;

- создать условия для более глубокого изучения программ не входящих в базовый курс информатики (преимущественно графические редакторы, Adobe Photoshop, Визуальная архитектура ArCon, Sp Card 2.0 и т. п.);

- пополнить понятийный аппарат обучающихся.

- **Адресат программы:** 1 год обучения обучающиеся 10-11 лет;

- 2 год обучения обучающиеся 11-12 лет; 3 год обучения – 12-13 лет

- **Объем программы:** 108 часов (36 часов в год)

- **Формы обучения;** очная.

- **Виды занятий по программе:** беседа, занятие-инструктаж, занятие- объяснение, занятие- путешествие, занятие-практикум, практическое занятие, защита проекта.

- **Срок освоения программы:** 3 года

- **Режим занятий:** 1 час в неделю по 40 минут по расписанию

- **Уровень сложности программы.**

Возраст учащихся	Уровень сложности программы	Разноуровневая программа
10-13 лет	базовый	3 года

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1 год обучения

	Название раздела, темы	всего	теория	практика	Формы контроля
Введение					
1	Вводное занятие	1	1		Устный опрос
2	Техника безопасности	1	1		
Наш друг - компьютер					
1	Компьютер - художник	4	1	3	Творческое задание
2	Компьютер - писатель	4	1	3	Наблюдение
3	Проект «Газета»	4	1	3	проект
4	Публикация	4	1	3	наблюдение
5	Интернет. Легко и просто.	4	1	3	Практическая работа
6	Мир мультимедиа	4	1	3	Сам. работа
7	Мультфильм	4	1	3	проект
Массовые мероприятия					
1	Мое имя	2		2	
2	Путешествие в сказку	2		2	
3	Путешествие по неизведанным планетам	2		2	
всего		36	9	27	

Содержание 1 года обучения

I. Введение

1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности в кабинете. Введение в предмет.

Практика: Игры на знакомство. Упражнения: тренировка быстрого чтения, весёлый диктант.

2. Техника безопасности

Теория: Повторение ТБ в кабинете. Техника безопасности на дороге и на улице.

Практика: Игры на знакомство. Игры «ПДД», «Дорога в школу», «Путешествие во времени», «Живая планета». Устный опрос

II. Наш друг – компьютер

1. Компьютер – художник

Теория: Изучаем графический редактор. Преобразование рисунка.

Практика: Игра «Учимся рисовать». Рисуем из геометрических фигур. Конструирование из мозаики. Практические задания. Сборка рисунка из деталей. Разукрашивание. Создание своего рисунка. Творческое задание «Мой рисунок»

2. Компьютер – писатель

Теория: Назначение текстового процессора. Пункты меню. Основные правила ввода текста. Простейшие операции.

Практика: Набор и редактирование текста. Формирование текста. Действия с фрагментом текста. Работа над ошибками. Отправка на принтер. Создание колонок и рамок. Создание графики в текстовом редакторе. Создание открытки. Работа с таблицей. Создание кроссворда. Игра «Клуб художников». Клавиатурный тренажер. Наблюдение

3. Проект «Школьная газета»

Теория: О чём пишет газета? Какая она: школьная газета? Каково содержание газеты? Как стать хорошим юнкором? В каком текстовом редакторе издаётся газета? Способы получения данных? Способы представления данных? Как научиться быстро набирать текст? Как брать интервью?

Практика: Сбор информации. Выполнение запланированных действий. Внесение изменений. Подготовка материалов. Презентация своего проекта. Готовый проект «Школьная газета»

4. Публикация

Теория: Знакомство с программой Publisher.

Практика: Быстрые публикации. Открытки. Визитные карточки. Информационные таблички. Календари. Обложка книги (каталог). Почетные грамоты. Запуск программы Microsoft Publisher. Создание буклета «Вредные привычки», открытки к 23 февраля, грамоты для награждения, визитной карточки, приглашения на день рождения.

Практическая работа

5. Интернет: Легко и просто

Теория: Введение в интернет. Правила общения по электронной почте. Правила сетевого этикета. Язык поисковых запросов.

Практика: Детские сайты. Поиск информации в глобальной сети Интернет. Наблюдение

6. Мир мультимедиа

Теория: Основные понятия Power Point. Создание презентаций (советы). Анимация. Рисунок в презентации.

Практика: Прозрачный фон картинки. Создание шаблона. Создание движущих объектов. Анимированная открытка. Презентация на выбор: моя семья, мои интересы.

Самостоятельная работа

7. Проект «Праздник»

Теория: Разработка проектного задания. Подобрать теоретический материал. Сбор наглядного материала. Подбор картинок.

Практика: Коллективная защита проекта. Готовый проект «Праздник»

8. Мультфильм

Теория: Знакомство с программой «Конструктор мультфильмов».

Практика: Создание мультфильма. Проект «Мой мультфильм»

III. Массовые мероприятия (дни каникул)

1. Моё имя.

Мероприятие, посвященное ознакомлению имен. Для чего оно нужно? Что означают имена? - Комбинированное занятие.

2. Путешествие в сказку.

Мероприятие, посвященное русским сказкам. – Комбинированное занятие.

3. Путешествие по неизведанным планетам.

Мероприятие, посвященное Дню космонавта. – Комбинированное занятие.

Ожидаемые результаты освоения программы 1 год обучения:

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ основные устройства ПК;
- ✓ что такое информация; виды информации; средства получения, хранения, передачи информации;
- ✓ правила работы за компьютером;
- ✓ назначение и работу графического редактора PAINT;
- ✓ возможности текстового редактора WORD;
- ✓ возможности программы Power Point.
- ✓ соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- ✓ включить, выключить компьютер;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ набирать информацию на русском регистре;
- ✓ запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- ✓ работать с программами WORD, PAINT, Power Point.

**Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
2 год обучения**

№	тема	всего	теория	практика	Форма контроля
1	Введение	1	1		
II. Adobe Photoshop CS					
1	Введение Photoshop	1	0,5	0,5	Устный опрос
2	Выделение областей	1	0,5	0,5	
3	Маски и каналы	1	0,5	0,5	
4	Тоновая коррекция	1	0,5	0,5	
5	Ретуширование фотографий	1	0,5	0,5	
6	Рисование и раскрашивание	1	0,5	0,5	
7	Работа с текстом	1	0,5	0,5	
8	Основы работы со слоями	1	0,5	0,5	
9	Фотомонтаж	1	0,5	0,5	
10	Рекламный логотип	1	0,5	0,5	
III. Adobe ImageReady CS					
1	Анимированная графика	1	0,5	0,5	Твор. задание
2	Adobe Photoshop CS.	1	0,5	0,5	Твор. задание
IV. SP Card					
1.	Гиф - открытка	1	0,5	0,5	Творческое задание
2	Виртуальная открытка	1	0,5	0,5	Твор. задание
V. Программа визуальной архитектуры Arcon home 2					
1.	ArCon – краткий обзор	2	1	1	Устный опрос
2.	Проектируем первый этаж	2	1	1	Тест
3.	Создание верхнего этажа	2	1	1	Наблюдение
4.	Добавление крыши	2	1	1	Наблюдение
5.	Дизайн интерьера	2	1	1	Наблюдение
6.	Ландшафтное проектирование	2	1	1	Устный опрос
7.	Дом моей мечты	2	1	2	Проект «Дом моей мечты»
Компьютерные игры					
1.	Развивающие компьютерные игры	4	1	3	Устный опрос
Массовые мероприятия					
1.	Игра – конкурс «Сто к одному»	1		1	
2	Интеллектуальная	1			

	игра «Кто хочет стать миллионером?»			1	
3	Мероприятие «Путешествие по неизведанным планетам»	1		1	
	Всего	36	14	22	

Содержание 2 года обучения

I. Введение

1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности в кабинете. Техника безопасности на дороге и на улице.

Практика: Упражнения: тренировка быстрого чтения, весёлый диктант. Игры «ПДД», «Дорога в школу» Игра

II. Adobe Photoschop CS

1. Введение Photoschop

Теория: Интерфейс программы. Получение информации о файле.

Инструменты редактора Adobe Photoshop.

Практика: Загрузка и импорт файлов. Работа с вкладками. Работа с окнами. Устный опрос

2. Выделение областей

Теория: Знакомство с инструментами группы «область». Параметры инструментов. Коррекция выделенных областей.

Практика: Простое и составное выделение изображений. Устный опрос

3. Маски и каналы

Теория: Секреты маски. Режим быстрой маски. Какие бывают каналы? Что такое маска слоя?

Практика: Создание, отключение, редактирование и удаление маски слоя. Устный опрос

4. Тоновая коррекция

Теория: Инструменты автоматической коррекции. Просмотр гистограмм и значений пикселей. Команда уровни.

Практика: Настройка каналов автоматической корректировки. Коррекция изображения с помощью уровней, кривых, фотофильтров, теней. Устный опрос

5. Ретуширование фотографий

Теория: Обзор инструментов: резкость, размытие, палец, губка, осветлитель, затемнитель.

Практика: ретуширование фотографий Наблюдение

6. Рисование и раскрашивание

Теория: Инструменты рисования. Палитра. Выбор цвета. Заливка.

Практика: Раскрашивание черно – белой фотографии. Создание рисунков. Создание визитки. Наблюдение

7. Работа с текстом

Теория: Принципы работы с текстом. Формирование текста.

Практика: Создание надписи. Создание текста. Спецэффекты с текстом. Наблюдение

8. Основы работы со слоями

Теория: Слои изображений. Текстовые слои. Слой-фигуры. Активирование слоев. Режимы.

Практика: Создание коллажей. Работа с клипартами. Режим наложения.

Замена части изображения. Вставить фото в фоторамку. Создание отражения для изображения. Создание фоторамки.

Творческое задание «Фоторамка своими руками»

9. Фотомонтаж

Теория: Что такое фотомонтаж. Положительные стороны фотомонтажа. Идеи для фотомонтажа.

Практика: Выделение главного объекта. Создание явлений природы на изображениях. Меняем время года. Рисунок на кружку. Оригинальный рамки. Создание зеркального изображения. Фотоприколы. Сердце с эффектом размытия.

Выставка лучших работ

10. Рекламный логотип

Теория: Разработка дизайна рекламного логотипа.

Практика: Создание своего рекламного логотипа.

Проект «Рекламный логотип»

III. Adobe ImageReady CS

1. Анимированная графика

Теория: Палитра. Эффекты слоя. Элементы главного окна. Отличия от интерфейса Adobe Photoshop CS.

Практика: Создание анимации муравья, кролика, сердца, сияющего текста. Презентация анимаций

IV. SP Card

1. Гиф-открытка

Теория: Знакомство с программой. Возможности программы. Интерфейс программы.

Практика: Создание анимации для рабочего стола. Создание записок для рабочего стола. Создание открыток. Творческое задание «Виртуальная открытка»

V. ArCon Home 2

1. ArCon – краткий обзор

Теория: Каталог объектов, текстур и материалов. Варианты настройки.

Вспомогательные линии.

Практика: Установка масштаба и размера сетки. Компас. Установка границ.

Установка границ участка.

Устный опрос

2. Проектируем первый этаж

Теория: Размещение стен. Изменение толщины стен. Применение текстур к внешним стенам.

Практика: Установка высоты этажа. Добавление дверей, окон и лестниц, и их редактирование.

Тест «Инструменты программы ArCon Home 2»

3. Создание верхнего этажа

Теория: Размещение стен. Изменение толщины стен. Применение текстур к внешним стенам.

Практика: Установка высоты этажа. Добавление дверей, окон и лестниц, и их редактирование.

Наблюдение

4. Добавление крыши

Теория: Проектирование крыши. Проблемы крыши.

Практика: Добавление крыши. Наблюдение

5. Дизайн интерьер

Теория: Проблемы текстурирования. Разные текстуры на одной стене.

Практика: Добавление мебели. Добавление текстур пола, плитки, ковров. Добавление текстур стен. Наблюдение

6. Ландшафтное проектирование

Теория: Внутренний дворик. Этажи с несколькими уровнями.

Практика: Использование каменных плит.

Устный опрос

7. Дом моей мечты

Теория: Разработка архитектуры дома. Разработка дизайна дома.

Практика: Создание дома своей мечты. Проект «Дом моей мечты»

VI. Компьютерные игры

1. Развивающие компьютерные игры

Теория: Вред и польза, мифы и правда о компьютерных играх.

Практика: Развивающие игры

VII. Массовые мероприятия

1. Игра – конкурс «Сто к одному»

2. Интеллектуальная игра «Кто хочет стать миллионером?»

3. Мероприятие «Путешествие по неизведанным планетам»

Ожидаемые результаты освоения программы 2 год обучения:

- о компьютерной графике, мультимедиа, а так же об основах анимации.
- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- основы фотомонтажа и иллюстрирования;
- возможности визуальной архитектуры ArCon;
- возможности графических программ Adobe Photoshop, Adobe ImageReady;
- различные технологические приемы работы обработки цифровых изображений Adobe Photoshop, Adobe ImageReady;
- понятие анимации и способы её создания.
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- уметь применять графический редактор для создания и редактирования изображений;
- создавать анимацию в Adobe ImageReady;
- пользоваться локальными и глобальными сетями;
- производить поиск нужной информации;
- правильно формулировать запрос;
- использовать примитивы и шаблоны;
- работать в визуальной архитектурной программе ArCon;
- создавать план проекта будущего дома в программе ArCon;
- создавать визуальный дом в формате 3D.

**Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
3 год обучения**

№	ТЕМА	всего	теория	практика	контроль
1	Введение	1	1		Устный опрос
II. Программа Windows Movie Maker					
1	Введение в Movie Maker	2	1	1	Устный опрос
2	Монтаж фильма	2	1	1	Твор.работа
3	Творческая работа	2	1	1	
4	Рекламный ролик	2	1	1	
5	Индивид. проект	2	1	1	проект
III. Программа Photo Show					
1	Интерфейс Photo Show	2	1	1	Творческая работаа
2	Монтаж фильма	2	1	1	
3	Видео-открытка	2	1	1	
IV. Программа Ulead Video Studio 11					
1	Интерфейс Ulead Video Studio 11	2	1	1	Творческая работа
2	Слайд-шоу	2	1	1	
3	Работа с видеофрагментами	2	1	1	
4	Маска кадра	2	1	1	
5	Футажи и украшения	2	1	1	
6	Творческая работа на выбранную тему	2	1	1	
7	Индивид. проект	2	1	1	проект
Компьютерные игры				2	
Массовые мероприятия				3	
	Всего				

Содержание 3 года обучения

I. Введение

1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности в кабинете. Техника безопасности на дороге и на улице.

Практика: Упражнения: тренировка быстрого чтения, весёлый диктант. Игры «ПДД», «Дорога в школу»

Устный опрос

II. Программа Windows Movie Maker

1. Введение в Movie Maker

Теория: Интерфейс программы. Возможности программы.

Практика: Запуск программы. Импорт изображений. Устный опрос

2. Монтаж фильма

Теория: Знакомство с переходами, эффектами.

Практика: Наложение титров, переходов, эффектов. Работа со звуком. Сохранение проекта. Наблюдение

3. Творческая работа

Теория: Выбор темы. Сбор информации.
Практика: Создание видеоролика. Творческая работа
4.Рекламный ролик
Теория: Выбор рекламных логотипов. Написание слоганов. Защита своей рекламы.
Практика: Создание рекламного ролика
Самостоятельная работа
5. Индивидуальный проект
Теория: Выбор темы. Сбор информации.
Практика: Создание видеоролика Защита индивидуальных проектов
III. Программа Photo Show
1.Интерфейс Photo Show
Теория: Интерфейс программы. Возможности программы.
Практика: Запуск программы. Импорт изображений. Наблюдение
2.Монтаж фильма
Теория: Знакомство с переходами, эффектами.
Практика: Наложение титров, переходов, эффектов. Работа со звуком. Сохранение проекта. Наблюдение
3.Видео - Открытка
Теория: Разработка дизайна
Практика: Создание открытки
Творческое задание «Видео-открытка»
IV. Программа Ulead Video Studio 11
1.Интерфейс Ulead Video Studio 11
Теория: Интерфейс программы. Возможности программы.
Практика: Запуск программы. Импорт изображений. Устный опрос
2.Слайд – Шоу
Теория: Знакомство с переходами, эффектами.
Практика: Наложение титров, переходов, эффектов. Работа со звуком. Сохранение проекта. Создание слайд-шоу. Тематические задания
3.Работа с видеофрагментами
Теория: Импорт видео-файлов.
Практика: Обрезка видео. Изменение скорости видео. Искажение видео. Наблюдение
4.Маска кадра
Теория: Что такое маска кадра? Способ работы.
Практика: Применение маски кадра.
Творческая работа
5.Футажи и украшения
Теория: Знакомство с альфа-каналом.
Практика: Применение футажей к видео-клипам. Самостоятельная работа
6.Творческая работа на выбранную тему
Теория: Выбор темы. Сбор информации.
Практика: Создание видеоролика.
Творческая работа
7. Индивидуальный проект
Теория: Выбор темы. Сбор информации.
Практика: Создание видеоролика. Защита индивидуальных проектов
VI. Компьютерные игры
1.Развивающие компьютерные игры
Теория: Вред и польза, мифы и правда о компьютерных играх.
Практика: Развивающие игры
VII. Массовые мероприятия
1.Мероприятие «В здоровой семье – здоровые дети»

- 2.Конкурс веселых задач
3.Интеллектуальная игра «5х5»

Ожидаемые результаты освоения программы 3 год обучения:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- уметь применять программы для видеомонтажа;
- пользоваться локальными и глобальными сетями;
- производить поиск нужной информации;
- правильно формулировать запрос;
- использовать футажи;
- работать с маской кадра;
- создавать видеofilмы, видео-открытки.

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

- Календарный учебный график

Год обучения	Количество часов в неделю	Временные периоды								Всего недель	Всего часов
		Сентябрь, в том числе по неделям				Октябрь-май, в том числе по неделям					
		1	2	3	4	5-18	19	20-35	36	36	
1 год	1	У	У	У	У	У	У	У	У	36	36
2 год	1	У	У	У	У	У	У	У	У	36	36
3 год	1	У	У	У	У	У	У	У	У	36	36
итого											108

- Условия реализации программы

Перечень учебно-методического обеспечения

Название	Класс	ФИО автора	Издательство	Год издания
Информатика и ИКТ: Учебник для 7 класса – 2-е изд.	7	Л.Л. Босова	БИНОМ. Лаборатория знаний	2010
Информатика и ИКТ: Рабочая тетрадь для 7 класса - 2-е изд.	7	Л.Л. Босова	БИНОМ. Лаборатория знаний	2010
Набор цифровых образовательных ресурсов на диске «Информатика 5–7».	5-7	Л.Л. Босова	БИНОМ. Лаборатория знаний	2010
Занимательные задачи по информатике: сборник задач по информатике для 5-7 классов.	5-7	Л.Л. Босова	БИНОМ. Лаборатория знаний	2008
Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу	5-7	Л.Л. Босова, Босова А.Ю.	М.: Образование и Информатика	№6–2007

Электронного сопровождения УМК:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://goo.gl/SLdtZ>)
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»(<http://goo.gl/D7rrz>)

сервисов Google

1. Блог «Информатика – особенный предмет» (<http://goo.gl/TVXPO>)
2. Образовательная среда Web 2.0 (Google документы, таблицы, карты, игровые сервисы)

программного обеспечения:

1. OS Windows XP
2. Пакет офисных приложений MS Office 2007
3. Текстовый редактор БЛОКНОТ
4. Текстовый процессор WordPad
5. Текстовый процессор Word
6. Программа КАЛЬКУЛЯТОР
7. Графический редактор Paint
8. Программа PowerPoint
9. Клавиатурные тренажеры «BabyType 2000» (ДОКА, 1999), «Руки солиста» («БИНОМ. Лаборатория знаний», 2008).

технические средства обучения:

1. Рабочее место ученика (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
2. Рабочее место учителя (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
3. Проектор.
4. Лазерный принтер черно-белый.
5. Локальная вычислительная сеть.

Литература для обучающегося

1. Л.Л.Босова. Информатика и ИКТ: учебники для 5-7 кл. – М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
2. Л.Л.Босова. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 5-7 кл. – М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

Литература для учителя

1. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. Информатика и ИКТ. Учебная программа и поурочное планирование для 5-7 классов. 2-е издание. – М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
2. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. Информатика и ИКТ. 5-7 классы: методическое пособие.– М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
3. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова, Ю.Г.Коломенская. Занимательные задачи по информатике. М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

электронного сопровождения УМК:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://goo.gl/SLdtZ>)
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»(<http://goo.gl/D7rrz>)

сервисов Google

1. Блог «Информатика – особенный предмет» (<http://goo.gl/TVXPO>)
2. Образовательная среда Web 2.0 (Google документы, таблицы, карты, игровые сервисы)

Цикл видеолекций «Методика обучения информатике и ИКТ в 5–7 классах по УМК Босовой Л. Л.». URL: <http://metodist.lbz.ru/content/video/bosova.php>

Дополнительная литература:

1. Информатика и ИКТ: методическое пособие для учителей. 5-7 класс. / Л.Л. Босова. - БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009
2. Информатика и ИКТ. Учебная программа и поурочное планирование для 5–7 классов. / Л.Л. Босова. - БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010
3. Преподавание информатики в 5–7 классах. / Л.Л. Босова. - БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Информатика. Задачник-практикум в 2т. / под ред. И. Семакина, Е..К. Хенера.– М.: Лаборатория базовых Знаний, 2001.
5. И.А. Иванова Информатика 7 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.

Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточной аттестации 1 года обучения

Спецификация

1. **Цель работы:** итоговая проверка по информатике учащихся 1 года обучения
3. **Форма работы** – комплексная. Теоретическая часть - тест с выбором вариантов ответов, практическая часть – практическая работа с использованием ПК.
4. **Структура работы**

Работа рассчитана на два варианта.

Общее количество заданий в тестовой работе – 6.

Комплексная работа состоит из двух частей, тестовая содержит 5 заданий с выбором нескольких вариантов ответа, одно задание без выбора ответа, практическая работа подразумевает набор и форматирование текста в текстовом процессоре. Задания относятся к основным тематическим блокам.

5. Распределение содержания работы по видам деятельности

Перечень элементов содержания, проверяемых итоговым тестом по информатике.

№	Элементы содержания, проверяемые итоговым тестом и практической работой
1 1	Информация
2 2	Компьютер. Ввод информации в память компьютера. Управление компьютером
3 3	Хранение информации. Создание и сохранение файлов
4 4	Передача информации
5 5	Кодирование информации
6 6	Текстовая информация
7 7	Наглядные формы представления информации
8 8	Компьютерная графика
9 9	Обработка информации

Уровень тестовой работы - базовый

Время проведения работы

Комплексная работа проводится в урочное время согласно рабочей программе.

На выполнение комплексной работы по информатике отводится 40 минут.

Критерии оценивания работы

Для того чтобы настроить обучающихся на вдумчивую работу с тестами, важно им объяснить правила, которых рекомендуется придерживаться при оценивании:

за каждый правильный ответ начисляется 1 балл;

за каждый ошибочный ответ начисляется штраф в 1 балл;

за вопрос, оставленный без ответа (пропущенный вопрос), ничего не начисляется.

Критерии оценивания практической работы:

Оценка 5 ставится, если учащийся выполняет работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности форматирования текста; самостоятельно и рационально выполняет задания; соблюдает требования правил техники безопасности; правильно выполняет все требования к работе.

Оценка 4 ставится, если выполнены требования к оценке 5, но было допущено два-три недочета, не более одной негрубой ошибки и одного недочета.

Оценка 3 ставится, если работа выполнена не полностью; или если в ходе выполнения работы допущены ошибки набора и форматирования текста.

Оценка 2 ставится, если работа выполнена не полностью, не прослеживается форматирование текста.

Каждый ученик получает две оценки - одна за теоретическую часть, вторая за практическую. В журнал выставляется общая оценка.

Требования к оборудованию

Индивидуально распечатанный тест и практическая работа, ПК.

Условия проведения работы

При выполнении работы в аудиторию допускаются преподаватели информатики, которые работали с данными учащимися, а также ассистенты.

Рекомендации для учителя по подготовке к работе

К тесту можно готовиться по учебникам Л.Босовой для 5 класса.

Итоговый контроль осуществляется по завершении каждого года обучения. В качестве одной из основных форм контроля рассматривается тестирование (теоретическая часть) и практическая работа (практическая часть). Организации тестирования следует уделить особое внимание, так как, возможно, для большинства учеников это будет первый опыт соответствующей деятельности. Если обучающиеся не работали с тестами, то до организации первого тестирования их следует более детально познакомить с тестовыми заданиями, рассказать о системе оценивания, продемонстрировать бланк с тестовыми заданиями, дать подробную инструкцию по их выполнению, обратить внимание на временные ограничения.

Такой подход позволяет добиться вдумчивого отношения к тестированию, позволяет сформировать у школьников навыки самооценки и ответственного отношения к собственному выбору. Тем не менее, педагог может отказаться от начисления штрафных баллов, особенно на начальном этапе тестирования.

При выставлении оценок желательно придерживаться следующих общепринятых соотношений:

менее 49% - «2» - (низкий уровень)

50-70% — «3» - (достаточный уровень)

71-85% — «4» - (высокий уровень)

86-100% — «5» - (оптимальный уровень)

По усмотрению учителя эти требования могут быть снижены. Особенно внимательно следует относиться к «пограничным» ситуациям, когда один балл определяет «судьбу» оценки, а иногда и ученика. В таких случаях следует внимательно проанализировать ошибочные ответы и, по возможности, принять решение в пользу ученика. Важно создать обстановку взаимопонимания и сотрудничества, сняв излишнее эмоциональное напряжение, возникающее во время тестирования. При правильном подходе к организации тестирования, как правило, в дальнейшем эта форма контроля уже не вызывает у школьников особых затруднений.

При выполнении практической работы ученик должен продемонстрировать на каком уровне он владеет ИКТ. Именно на уроках информатики у школьников формируется достаточно широкий спектр пользовательских навыков, позволяющих им эффективно применять ИКТ в своей информационно-учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития.

Демонстрационный вариант

Тест

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 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

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 WordPad.

- Название приложения
- Строка меню
- Кнопка Закрыть
- Кнопка Свернуть
- Панель инструментов
- Палитра
- 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

Ответы

Вариант 1.

1. Работа на компьютере с клавиатурным тренажером, прослушивание музыкальной кассеты, чтение книги, заучивание правила, выполнение домашнего задания по истории.
2. Принтер, монитор, графопостроитель, акустические колонки.
3. Бумага, дискета, лазерный диск, видеокассета.
4. Название приложения, строка меню, кнопка Закрыть, кнопка Свернуть, панель инструментов, палитра, рабочая область, полосы прокрутки.

5. Изменение шрифта, изменение начертания, изменение цвета, выравнивание.
6. 1) При форматировании текстового документа происходит обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания.
- 2) При разработке плана действий происходит обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации.

Вариант 2.

1. Разговор по телефону, выполнение контрольной работы, разгадывание кроссворда, просмотр телепередачи.
2. Сканер, джойстик, клавиатура, мышь, микрофон.
3. Глиняные таблички, береста, пергамент, папирус.
4. Название приложения, строка меню, кнопка Закрыть, кнопка Свернуть, панель инструментов, панель Форматирование, рабочая область, полосы прокрутки.
5. Вставка, удаление, замена, поиск и замена.
6. 1) При упорядочивании информации в хронологической последовательности происходит обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания.
- 2) При вычислениях по известным формулам происходит обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации.

Практическая работа

1 вариант

Задание 1. *Создайте таблицу в MSWord по образцу, соблюдая форматирование текста*

<i>Документ</i> – это деловая бумага, подтверждающая какой-либо факт или право на что-либо.	Информация – это то, что несет человеку объекты окружающего мира. Человек воспринимает информацию с помощью своих органов чувств.
Информационный объект – описание или изображение некоторого другого объекта (в виде текста, рисунка, схемы, таблицы).	<u>Использование информации</u> – действие с информацией для решения человеком своих проблем, учебных или жизненных задач.

Задание 2. *Набрать текст по образцу, соблюдая критерии форматирования:*

1. Свойства воды:

- при нагревании вода расширяется
- при охлаждении сжимается
- прозрачная
- без запаха
- без вкуса
- бесцветная
- текучесть
- растворитель
- испаряется

2. Свойства льда:

- хрупкий
- скользкий
- холодный
- твердое тело
- не тонет
- бесцветен и прозрачен
- в тепле тает и превращается в воду

3. Свойства пара:

- *прозрачный бесцветный газ без запаха*
- *невидим*

4. Туман – мельчайшие капельки воды, которые образовались из пара в более холодном воздухе.

5. Облака – волнистые слои в небе, скопление сгустившегося водяного пара.

2 вариант

Задание 1. *Создайте таблицу в MSWord по образцу, соблюдая форматирование текста*

Источник информации – объект, который поставляет человеку информацию.	Компьютер – универсальное программно управляемое устройство, созданное человеком для хранения, передачи и обработки информации.
<u>Приемник информации</u> – объект, воспринимающий информацию в виде звуков, речи, музыки, изображений, запахов и вкусов, способный хранить или использовать её для решения своих задач. Приемниками информации могут быть только человек или животные.	<u>Работа с информацией</u> – действия человека, такие как: наблюдение и запоминание, анализ и обобщение, чтение и вычисление, сбор, хранение и передача, преобразование, кодирование, обработка и использование информации, в том числе с помощью компьютера.

Задание 2. *Набрать текст по образцу, соблюдая критерии форматирования:*

1. Виды облаков:

- *перистые*
- *высоко-кучевые*
- *кучевые*
- *дождевые*
- *слоистые*

2. Роса – мелкие капельки влаги, оседающие на растениях, почве при наступлении прохлады.

3. Воздух состоит из:

- *азота*
- *кислорода*
- *углекислого газа и других газов*

4. Свойства воздуха:

- *прозрачен, без запаха*
- *занимает пространство*
- *упругость*
- *можно сжать*
- *при нагревании расширяется*
- *при охлаждении сжимается*
- *теплый воздух легче холодного*

5. Ветер – это явление природы, которое возникает при движении воздуха.

**Контрольно-измерительные материалы
для проведения
промежуточной аттестации
2 год обучения**

Спецификация

1. Цель работы: итоговая проверка по информатике. Проверка знаний и умения представлять информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.

2. Форма работы – выполнение и защита проекта.

4. Структура работы

1. Определение темы и цели проекта
2. Составление плана выполнения проекта
3. Реализация проекта
4. Защита проекта

5. Распределение содержания работы по видам деятельности

В итоговом проекте средствами MS PowerPoint необходимо продемонстрировать полученные знания и умения по представлению объектов окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем, графических изображений и т.д. В презентации должна быть реализована навигация по гиперссылкам и с помощью управляющих кнопок.

Суть итоговой работы и требования к ее выполнению доводятся до сведения учащихся заранее. Тему проекта (объект окружающего мира) учащиеся определяют самостоятельно, согласовав ее с учителем.

В работе может быть реализован как базовый, так и повышенный уровни.

Время проведения работы

Итоговый проект проводится в урочное время согласно рабочей программе.

На выполнение данного проекта отводится 2 урока (80 минут).

Критерии оценивания ученического проекта:

Максимальная оценка 35 баллов

Глубина и степень проработанности проекта	0-5
Соответствие способа развертывания содержания в проекте поставленному основополагающему вопросу	0-5
Четкость структурирования информации	0-5
Доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы	0-5
Привлечение знаний из других областей	0-5
Убедительность и яркость представления проекта	0-5
Эстетика оформления результатов проведенного проекта	0-5
Итого:	

При выставлении оценок желательно придерживаться следующих общепринятых соотношений:

менее 49% - «2» - (низкий уровень)

50-70% — «3» - (достаточный уровень)

71-85% — «4» - (высокий уровень)

86-100% — «5» - (оптимальный уровень)

При выполнении проекта ученик должен продемонстрировать, на каком уровне он владеет ИКТ. Именно на занятиях информатики у школьников формируется достаточно широкий спектр пользовательских навыков, позволяющих им эффективно применять ИКТ в своей информационно-учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития.

Требования к оборудованию- персональный компьютер.

Рекомендации по подготовке к проекту

К проекту можно готовиться по учебникам Л. Босовой для 6 класса, а также дополнительным источникам.

Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточной аттестации 3 год обучения

Спецификация

1. Цель работы: итоговая проверка по информатике

3. Форма работы – тест.

4. Структура работы

Работа рассчитана на два варианта. Общее количество заданий в тестовой работе – 6. Данный тест предполагает задания с выбором правильных ответов из нескольких предложенных. Задания относятся к основным тематическим блокам.

5. Распределение содержания работы по видам деятельности

Перечень элементов содержания, проверяемых итоговым тестом по информатике.

№	Элементы содержания, проверяемые итоговым тестом и практической работой
10 1	Информация и информационные процессы
11 2	Компьютер как универсальное устройство для работы с информацией
12 3	Обработка текстовой информации
13 4	Мультимедиа

Уровень тестовой работы - базовый.

Время проведения работы

Тестовая работа проводится в урочное время согласно рабочей программе.

На выполнение тестовой работы по информатике отводится 40 минут.

Критерии оценивания работы.

При выставлении оценок желательно придерживаться следующих общепринятых соотношений:

менее 49% - «2» - (низкий уровень)

50-70% — «3» - (достаточный уровень)

71-85% — «4» - (высокий уровень)

86-100% — «5» - (оптимальный уровень)

Требования к оборудованию– индивидуально распечатанный тест.

Условия проведения работы

При выполнении работы в аудиторию допускаются преподаватели информатики, которые работали с данными учащимися, а также ассистенты.

Рекомендации по подготовке к работе

К тесту можно готовиться по учебникам Л.Босовой для 7 класса.

Демонстрация работы.

Вариант 1

1. Какое из следующих утверждений точнее всего раскрывает смысл понятия «информация» с быденной точки зрения?

- а) последовательность знаков некоторого алфавита
- б) книжный фонд библиотеки
- в) сведения об окружающем мире и протекающих в нем процессах, воспринимаемые человеком непосредственно или с помощью специальных устройств.
- г) сведения, содержащиеся в научных теориях.

2. Дискретным называют сигнал:

- а) принимающий конечное число определенных значений
- б) непрерывно изменяющийся во времени
- в) который можно декодировать
- г) несущий какую-либо информацию

3. Информацию, существенную и важную в настоящий момент, называют:

- а) полезной
- б) актуальной
- в) достоверной
- г) объективной

4. Известно, что наибольший объем информации физически здоровый человек получает при помощи:

- а) органов слуха
- б) органов зрения
- в) органов осязания
- г) органов обоняния
- д) вкусовых рецепторов

5. Укажите «лишний» объект с точки зрения вида письменности:

- а) русский язык
- б) английский язык
- в) китайский язык
- г) французский язык

6. По форме представления информацию можно условно разделить на следующие виды:

- а) математическую, биологическую, медицинскую, психологическую и пр.
- б) знаковую и образную
- в) быденную, производственную, техническую, управленческую
- г) визуальную, аудиальную, тактильную, обонятельную, вкусовую

7. В какой строке единицы измерения информации расположены по возрастанию?

- а) гигабайт, мегабайт, килобайт, байт, бит
- б) бит, байт, мегабайт, килобайт, гигабайт
- в) байт, бит, килобайт, мегабайт, гигабайт
- г) бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт

8. Поисковой системой НЕ является:

- а) Google
- б) FireFox
- в) Rambler
- г) Яндекс

9. Выберите наиболее полное определение.

- а) Компьютер – это электронный прибор с клавиатурой и экраном
- б) Компьютер – это устройство для выполнения вычислений
- в) Компьютер – это устройство для хранения и передачи информации
- г) Компьютер – это универсальное электронное программно управляемое устройство для работы с информацией.

10. После отключения питания компьютера сохраняется информация, находящаяся:

- а) в оперативной памяти
- б) в процессоре
- в) во внешней памяти

г) в видеопамяти

11. Дополните по аналогии: человек – записная книжка, компьютер:

а) процессор

б) долговременная память

в) клавиатура

г) монитор

12. Совокупность всех программ, предназначенных для выполнения на компьютере, называют:

а) системой программирования

б) программным обеспечением

в) операционной системой

г) приложениями

13. Файл – это:

а) используемое в компьютере имя программы или данных

б) поименованная область во внешней памяти

в) программа, помещённая в оперативную память и готовая к исполнению

г) данные, размещённые в памяти и используемые какой-либо программой

14. Тип файла можно определить, зная его:

а) размер

б) расширение

в) дату создания

д) размещение

15. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:

а) аппаратным интерфейсом

б) процессом

в) объектом управления

г) пользовательским интерфейсом

16. Текстовый редактор — приложение, предназначенное:

а) для создания, редактирования и форматирования текстовой информации

б) для обработки изображений в процессе создания доклада

в) для создания мультимедийных документов

г) для управления ресурсами ПК в процессе создания документов

17. Что из перечисленного ниже относится к числу основных функций текстового редактора?

а) копирование, перемещение, сортировка текста

б) создание, редактирование, сохранение, печать текстов

в) строгое соблюдение правописания

г) автоматическая обработка информации, имеющейся в текстовом файле

18. Символ, вводимый с клавиатуры, отображается на экране в позиции, определяемой:

а) текущими координатами

б) позицией курсора

в) адресацией

г) положением предыдущей набранной буквы

19. При задании параметров страницы в текстовом редакторе устанавливаются:

а) гарнитура, начертание, размер

б) поля, ориентация

в) отступ, интервал

г) стиль, шаблон

20. Что пропущено в ряду: «Символ - ... - строка – фрагмент текста»?

а) слово

- б) предложение
- в) абзац
- г) страница

21. К устройствам ввода графической информации относится:

- а) принтер
- б) монитор
- в) мышь
- г) видеокарта

22. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:

- а) курсор
- б) символ
- в) пиксель
- г) линия

23. Графический редактор – это:

- а) устройство для создания и редактирования рисунков
- б) программа для создания и редактирования текстовых изображений
- в) устройство для печати рисунков на бумаге
- г) программа для создания и редактирования рисунков

Вариант 2

1. Непрерывным называют сигнал:

- а) принимающий конечное число определенных значений
- б) непрерывно изменяющийся во времени
- в) несущий текстовую информацию
- г) несущий какую-либо информацию

2. Информацию, не зависящую от личного мнения или суждения, называют:

- а) понятной
- б) актуальной
- в) объективной
- г) полезной

3. По способу восприятия человеком различают следующие виды информации:

- а) текстовую, числовую, графическую, табличную и пр.
- б) научную, социальную, политическую, экономическую, религиозную и пр.
- в) обыденную, производственную, техническую, управленческую
- г) визуальную, аудиальную, тактильную, обонятельную, вкусовую

4. Укажите «лишний» объект с точки зрения соглашения о смысле используемых знаков:

- а) буквы
- б) дорожные знаки
- в) цифры
- г) нотные знаки

5. К формальным языкам можно отнести:

- а) русский язык
- б) латынь
- в) китайский язык
- г) французский язык

6. Информационные процессы – это:

- а) процессы строительства зданий и сооружений
- б) процессы химической и механической очистки воды
- в) процессы сбора, хранения, обработки, поиска и передачи информации
- г) процессы производства электроэнергии

7. В какой строке единицы измерения информации расположены по убыванию?

- а) гигабайт, мегабайт, килобайт, байт, бит
- б) бит, байт, мегабайт, килобайт, гигабайт
- в) байт, бит, килобайт, мегабайт, гигабайт
- г) бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт

8. Под носителем информации принято подразумевать:

- а) линию связи
- б) сеть Интернет
- в) компьютер
- г) материальный объект, на котором можно тем или иным способом зафиксировать информацию.

9. Укажите, в какой из групп устройств перечислены только устройства ввода информации:

- а) принтер, монитор, акустические колонки, микрофон
- б) клавиатура, сканер, микрофон, мышь
- в) клавиатура, джойстик, монитор, мышь
- г) флеш-память, сканер, микрофон, мышь

10. Компьютерная программа может управлять работой компьютера, если она находится:

- а) в оперативной памяти
- б) на DVD
- в) на жёстком диске
- г) на CD

11. Производительность работы компьютера (быстрота выполнения операций) зависит от:

- а) тактовой частоты процессора
- б) размера экрана монитора
- в) напряжения сети
- г) быстроты нажатия клавиш

12. Комплекс программ, обеспечивающих совместное функционирование всех устройств компьютера и представляющих пользователю доступ к его ресурсам, - это:

- а) файловая система
- б) прикладные программы
- в) операционная система
- г) сервисные программы

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

- а) драйверами
- б) сервисными программами
- в) прикладными программами
- г) текстовыми редакторами

14. Файл – это:

- а) единица измерения информации
- б) программа в оперативной памяти
- в) программа или часть памяти, имеющее имя
- г) текст, напечатанный на принтере

15. Для удобства работы с файлами их группируют:

- а) в корневые каталоги
- б) в архивы
- в) в каталоги
- д) на дискете

16. Текстовый редактор — приложение, предназначенное:

- а) для обработки изображений в процессе создания игровых программ
- б) для создания, редактирования и форматирования текстовой информации
- в) для управления ресурсами ПК при создании документов

г) для автоматического перевода с символических языков на язык машинных кодов

17. Что из перечисленного ниже не относится к числу основных функций текстового редактора?

- а) создание текстовой информации
- б) редактирование текстовой информации
- в) строгое соблюдение правописания
- г) форматирование текстовой информации

18. Курсор — это:

- а) клавиша на клавиатуре
- б) устройство ввода информации
- в) метка на экране монитора, указывающая местоположение вводимых символов
- г) наименьший элемент изображения на экране

19. При задании параметров шрифта в текстовом редакторе устанавливаются:

- а) гарнитура, начертание, размер
- б) поля, ориентация
- в) отступ, интервал
- г) стиль, шаблон

20. Меню текстового редактора – это:

- а) часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом
- б) программа, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа
- в) окно, через которое текст просматривается на экране
- г) информация о текущем состоянии текстового редактора

21. К устройствам вывода графической информации относится:

- а) сканер
- б) монитор
- в) джойстик
- г) графический редактор

22. Достоинство растрового изображения:

- а) четкие и ясные контуры
- б) небольшой размер файлов
- в) точность цветопередачи
- г) возможность масштабирования без потери качества

23. Векторные изображения строятся из:

- а) отдельных пикселей
- б) графических примитивов
- в) фрагментов готовых изображений
- г) отрезков и прямоугольников.

Ключ для проверки теста

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	
										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
I	в	а	б	б	в	б	г	б	г	в	б	б	б	б	г	б	в	в	а	а	в	в	г
II	б	в	г	б	б	в	а	г	б	а	а	в	в	в	в	а	б	б	б	а	б	в	б