

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2 р.п. Дергачи»**

«РАССМОТРЕНА»  
на заседании ШМО  
Протокол №1  
от 30 августа 2022 г.

*Кириш*

«СОГЛАСОВАНА»  
с заместителем директора по  
УВР

*А. Крестов*

от 30 августа 2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор школы



Приказ № 169  
от 30 августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по информатике  
(учебный предмет)  
для 6 класса

## **Раздел 1. Планируемые предметные результаты освоения предмета информатика в 6 классе**

В рабочей программе по информатике для 6 класса основной школы, составленной на основе федерального государственного образовательного стандарта, определены требования к результатам освоения образовательной программы основного общего образования.

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Планируемые результаты, показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от ученика. Эти результаты потенциально достигаемы большинством учащихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность) или задания повышенного уровня (зона ближайшего развития).

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «Выпускник получит возможность научиться ...». Эти результаты достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Планирование по информатике для 6 класса составлено на основе Федерального компонента государственного образовательного стандарта основного общего образования, примерной программы основного общего образования, авторской программы Л.Л. Босовой, «Информатика» 5-9 классы.

### **Количество часов**

Всего часов 34, в неделю – 1 час.

### **Учебник и УМК**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([metodist.lbz.ru/](http://metodist.lbz.ru/))

### **Личностные, предметные, метапредметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса**

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

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

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

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации

в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

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

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

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Планируемые результаты сформулированы к каждому разделу учебной программы. Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении опорного учебного материала, размещены в рубрике «Выпускник научится ...». Они показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускника. Эти результаты потенциально достигаемы большинством учащихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность) или задания повышенного уровня (зона ближайшего развития). Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «Выпускник получит возможность научиться ...». Эти результаты

достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

## **Раздел 1. Информация вокруг нас**

Выпускник **научится**:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Выпускник **получит возможность**:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем;

## **Раздел 2. Информационные технологии**

Выпускник **научится**:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;

- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Выпускник *получит возможность*:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

### ***Раздел 3. Информационное моделирование***

Выпускник *научится*:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Выпускник *получит возможность*:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

- **Раздел 4. Элементы алгоритмизации**

Выпускник **научится**:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник **получит возможность**:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

## **Раздел 2. Содержание учебного предмета информатика в 6 классе, с указанием форм организации учебных занятий, основных занятий, основных видов учебной деятельности**

### **1. Компьютер и информация (11 ч)**

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**

Клавиатурный тренажер.

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

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

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

Практическая работа № 4 «Нумерованные списки».

Практическая работа № 5 «Маркированные списки».

### **2. Человек и информация (13 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».

### **3. Элементы алгоритмизации (9 ч)**

Что такое алгоритм. *О происхождении слова «алгоритм».*

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

*Графические исполнители в среде программирования QBasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.*

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

*Ханойская башня.*

#### **Компьютерный практикум**

Практическая работа № 12 «Рисунок на свободную тему».

Практическая работа № 13 «Power Point. Часы».

Практическая работа № 14 «Power Point. Времена года».

Практическая работа № 15 «Power Point. Скакалочка».

Практическая работа № 16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».

Практическая работа № 17 «Создаем слайд-шоу».

*Практическая работа № 18 «Знакомимся со средой программирования QBasic».*

*Практическая работа № 19 «Исполнитель DRAW».*

*Практическая работа № 20 «Исполнитель LINE».*



Практическая работа № 21 «Исполнитель CIRCLE».

№ раздела	Название раздела.	Кол-во часов по рабочей программе	Формы и типы контроля.
1	Компьютер и информация	11,5	Входной контроль. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы» Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы» Входной контроль Практическая работа №3 «Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3) Практическая работа №3 «Возможности графического редактора» (задания 5–6) Практическая работа №4 «Создаем текстовые объекты» Практическая работа №5 «Графические возможности текстового процессора» (зад 1–3) Практическая работа №5 «Графические возможности текстового процессора» (зад 4–5) Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6) Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»

2	Человек и информация	11,5	Практическая работа №7 «Графические объекты» (задание 1) Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3) Практическая контрольная работа. «Создаём графические модели Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» Практическая работа №10 «Создаём списки» Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы» Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4) Практическая работа №14 «Создаём модели – схемы, графы.» (задания 1, 2, 3) Практическая работа №14 «Создаём модели – графы, деревья» (задания 4 и 6)
3	Алгоритмы и исполнители	10	Практическая контрольная работа. Работа в среде исполнителя Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию» Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками» Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию» Итоговая контрольная работа Выполнение и защита итогового проекта.
	Итого	35	

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ,  
ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ**

<b>Компьютер и информация</b>		
1	1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности. Объекты окружающего мира Входной контроль
2	2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»
3	3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа № 2 «Работаем с объектами файловой системы»
4	4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Практическая работа №3 «Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)
5	5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Возможности графического редактора» (задания 5–6)
6	6.	Разновидности объекта и их классификация.
7	7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Создаем текстовые объекты»
8	8.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Графические возможности текстового процессора» (зад 1–3)
9	9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Графические возможности текстового процессора» (зад 4–5)
10	10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)
<b>Человек и информация</b>		
11	1	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»
12	2	Понятие как форма мышления. Понятия. Практическая работа №7 «Графические объекты» (задание 1)
13	3	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)
14	4	Информационное моделирование. Практическая контрольная работа. «Создаём графические модели»
15	5	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»
16	6	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём списки»
17	7	Табличные информационные модели. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»

18	8	Решение логических задач. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы»
19	9	Графики и диаграммы. Наглядное представление.. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)
20	10	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»
<b>Алгоритмы и исполнители</b>		
21	1	Многообразие схем. Практическая работа №14 «Создаём модели – схемы, графы» (задания 1, 2, 3)
22	2	Информационные модели. Практическая работа №14 «Создаём модели – графы, деревья» (задания 4 и 6)
23	3	Что такое алгоритм. Работа в виртуальной лаборатории «Переправы»
24	4	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик
25	5	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей. Практическая контрольная работа.
26	6	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»
27	7	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»
28	8	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»
29	9	Исполнитель Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертёжник
30	10	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник
31	11	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Контрольная работа «Алгоритмика»
32	12	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»
33	13	Итоговая контрольная работа
34	14	Выполнение и защита итогового проекта.

## Входной контроль в 6 классе

### Вариант 1

1. Дайте самый полный ответ. Информация — это...

- сведения об окружающем нас мире
- то, что передают по телевизору в выпусках новостей
- прогноз погоды
- то, что печатают в газете

2. С помощью какого органа чувств здоровый человек получает большую часть информации?

- Глаза
- Уши
- Кожа
- Нос
- Язык

3. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии — это примеры

- числовой информации
- текстовой информации
- графической информации
- звуковой информации
- видео информации

4. Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

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

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

- Текст
- Таблица
- Схема

- Рисунок

6. Для ввода текстовой информации в компьютер служит ...

- Сканер
- Принтер
- Клавиатура
- Монитор

7. Отметьте «лишнее»:

- Жесткий диск
- Монитор
- Дискета
- Лазерный диск
- Магнитная лента

8. Продолжите ряд: монитор, принтер, ...

- Системный блок
- Клавиатура
- Сканер
- Акустические колонки
- Мышь

9. Положение курсора в слове с ошибкой отмечено чертой: МО|АНИТОР

Чтобы исправить ошибку следует нажать клавишу:

- <Delete>
- <Backspace>
- <Delete> или <Backspace>

10. Иван набирал текст на компьютере. Вдруг все буквы у него стали вводиться прописными. Что произошло?

- Сломался компьютер
- Сбой в текстовом редакторе
- Случайно была нажата клавиша CapsLock
- Случайно был зафиксирован режим ввода заглавных букв

## Вариант 2

1. Дайте самый полный ответ.

Информатика – это ...

- умение обращаться с компьютером;
- наука об информации и способах ее хранения, обработки и передачи с помощью компьютера
- умение составлять компьютерные программы.

2. Укажите «лишнее»

- Глаза
- Уши
- Лицо
- Нос
- Язык

3. Все, что напечатано или написано на любом из существующих языков, относится к

- числовой информации
- текстовой информации
- графической информации
- звуковой информации
- видео информации

4. 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.

5. Наиболее удобной формой для наглядного представления числовых данных является

- Текст
- Диаграмма
- Схема

- Рисунок

6. Для ввода в компьютер графической информации с бумажного оригинала служит ...

- Сканер
- Принтер
- Клавиатура
- Монитор

7. Отметьте «лишнее»:

- Бумага
- Магнитная лента
- Карандаш
- Лазерный диск
- Дискета

8. Продолжите ряд: микрофон, сканер, мышь, ...

- Системный блок
- Клавиатура
- Наушники
- Монитор
- Принтер

9. Положение курсора в слове с ошибкой отмечено чертой: ПРОЦЕС|ССОР

Чтобы исправить ошибку следует нажать клавишу:

- <Delete>
- <Backspace>
- <Delete> или <Backspace>

10. Для ввода цифр Маша хотела воспользоваться дополнительной клавиатурой. Но как она не нажимала на эти удобно расположенные цифровые клавиши, цифры на экране не появлялись. В чем здесь дело?

- Сломался компьютер
- Неисправна клавиатура
- Не включен цифровой режим дополнительной клавиатуры NumLock
- Случайно был зафиксирован режим ввода заглавных букв

## Контрольная работа по информатике по теме «Алгоритмика» для 6 класса

### Проверяемые элементы содержания

- Основные понятия темы;
- Формальные, неформальные исполнители;
- Действия исполнителя Чертёжник.

### Текст контрольной работы

1. Закончите определения.

Исполнитель – это \_\_\_\_\_

Управление – это \_\_\_\_\_

Алгоритм – это \_\_\_\_\_

2. Укажите примеры формальных исполнителей в предложенных ситуациях:

1. симфонический оркестр исполняет музыкальное произведение;
2. ученик 7 класса решает задачи по алгебре;
3. фармацевт готовит лекарство по рецепту;
4. врач устанавливает причину плохого самочувствия у больного;
5. автомат на конвейере наполняет бутылки лимонадом;
6. компьютер выполняет программу проверки правописания.

3. Опишите любого известного вам формального исполнителя по плану:

1) Имя \_\_\_\_\_

2) Круг решаемых задач \_\_\_\_\_

3) Среда \_\_\_\_\_

4) СКИ \_\_\_\_\_

5) Система отказов \_\_\_\_\_

6) Режимы работы \_\_\_\_\_

4. Что получится в результате действий исполнителя Чертежник по следующему алгоритму:

Переведи в точку  $(1, 1)$

Опусти перо

Повторить 5 раз

Сдвинь на вектор  $(1, 3)$

Сдвинь на вектор  $(1, -$

3)

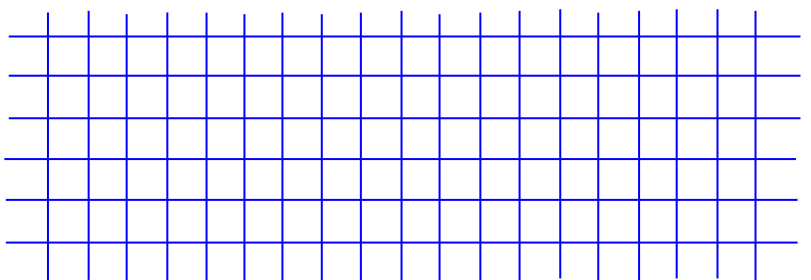
Сдвинь на вектор  $(-2,$

0)

Подними перо

Сдвинь на вектор  $(3, 0)$

Конец



## Итоговая контрольная работа по информатике для 6 класса

1. Что такое информатика?
2. Закончите предложение: «Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком как единое целое, называется ...»
  1. Понятием
  2. Объектом
  3. Предметом
  4. системой
3. Отметьте единичные имена объектов:
  1. машина
  2. Береза
  3. Москва
  4. Байкал
  5. Пушкин А.С.
  6. операционная система
  7. клавиатурный тренажер
  8. Windows XP
4. Отметьте объекты операционной системы:
  1. рабочий стол
  2. Окно
  3. папка
  4. файл
  5. компьютер
5. Закончите предложение: «Моделью называют объект, имеющий...»
  1. внешнее сходство с объектом
  2. все признаки объекта-оригинала
  3. существенные признаки объекта-оригинала
  4. особенности поведения объекта-оригинала
6. Укажите примеры знаковых информационных моделей:
  1. рисунок
  2. фотография
  3. словесное описание
  4. формула
7. Отметьте пропущенное слово: «Атлас автомобильных дорог является примером ... модели»
  1. образной
  2. знаковой
  3. смешанной
  4. натурной
8. Исполнитель – это
9. Алгоритм – это
10. Укажите примеры формальных исполнителей в предложенных ситуациях:
  7. симфонический оркестр исполняет музыкальное произведение;
  8. ученик 7 класса решает задачи по алгебре;
  9. фармацевт готовит лекарство по рецепту;
  10. врач устанавливает причину плохого самочувствия у больного;
  11. автомат на конвейере наполняет бутылки лимонадом;
  12. компьютер выполняет программу проверки правописания.

### Критерии оценивания работы

- Верный ответ оценивается в один балл.  
Максимальное число баллов 10.  
Оценка «3» ставится за 5-6 набранных баллов.  
Оценка «4» ставится за 7-8 набранных баллов.  
Оценка «5» ставится за 9-10 набранных баллов.