


«Рассмотрено»
на заседании кафедры

Зав. кафедрой  Т.В.Маликова

Протокол № 1
«28» августа 2020 г.

«Согласовано»
Зам директора по НМР

 Н.А.Силаева

«31» августа 2020 г.

«Утверждаю»

Директор МОУ лицея № 6
кандидат педагогических наук

 Т.Н. Ловничая

Приказ № 200
«01» сентября 2020 г.



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Лицей №6 Ворошиловского района Волгограда»

Рабочая программа
учебного курса «**Информатика**»
для 7 класса

Составила: Дзюба Т.Е.,
учитель высшей квалификационной категории
информатики и ИКТ

2020-2021 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для 7 классов составлена с учетом следующих нормативно-правовых и инструктивно-методических документов:

- Рабочая программа учебного курса по информатике для 7 класса разработана на основе ФГОС второго поколения, примерной программы основного общего образования по информатике (базовый уровень) и авторской программы И.Г. Семакина, М.С. Цветковой (ФГОС программа для основной школы 7-9 классы И.Г. Семакин, М.С.Цветкова Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2014).
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ учебных предметов, курсов МОУ Лицея № 6
- Учебный план МОУ Лицея № 6 для учащихся 5-9 классов, обучающихся по ФГОС на 2019-2020 учебный год.

Общая характеристика предмета в учебном курсе.

Стремительное развитие информационно–коммуникационных технологий, их активное использование во всех сферах деятельности человека, требует профессиональной мобильности и готовности к саморазвитию и непрерывному образованию. В этих условиях возрастает роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных.

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации. Курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения и инженерного образования. Информатика имеет очень большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

В соответствии с ФГОС, изучение информатики в основной школе должно обеспечить:

- 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.

- принципы отбора основного и дополнительного содержания связаны с преемственностью целей образования на различных ступенях и уровнях обучения, логикой внутрипредметных связей, а так же с учётом психолого-педагогических принципов, возрастных особенностей школьников. В подростковом возрасте происходит развитие познавательной сферы, учебная деятельность приобретает черты деятельности по самоорганизации и самообразованию, учащиеся начинают овладевать теоретическим, формальным, рефлексивным мышлением. На первый план у подростков выдвигается формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих развитие гражданской идентичности, коммуникативных, познавательных качеств личности.

Цели и задачи обучения.

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления о таком понятии как информация, информационные процессы, информационные технологии;
- совершенствовать умения формализации и структурирования информации, выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- 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;
- повышение качества преподавания предмета.

Место предмета в учебном курсе.

Программа рассчитана на 35 часов в год (1 час в неделю). Программа построена так, что может использоваться как учениками, изучавшими информатику в начальной школе, так и служить «точкой входа» в предмет для школьников, приступающих к ее изучению впервые. Освоение данного курса вполне доступно для учащихся.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета.

Изучение данного предмета содействует дальнейшему развитию таких **универсальных учебных действий**, как: личностные (смыслообразование на основе развития мотивации и целеполагания учения; развитие Я-концепции и самооценки; развитие морального сознания); познавательные (поиск, переработка и структурирование информации; исследование; работа с научными понятиями и освоение общего приема доказательства как компонента воспитания логического мышления); коммуникативные (осуществление межличностного общения, умение работать в группе), регулятивные (целеполагание, планирование и организация деятельности, самоконтроль).

Информатика как предмет имеет ряд отличительных особенностей от других учебных дисциплин:

- 1.Наличием специальных технических средств (каждый ученик имеет, с одной стороны, индивидуальное рабочее место, а с другой - доступ к общим ресурсам);
- 2.Ответы у доски практикуются значительно реже, чем на других уроках, зато больше приветствуются ответы с места (особые условия для развития коммуникативных УУД);

3. На уроках информатики значительно активнее формируется самостоятельная деятельность учащихся, организованы условия для создания собственного, лично-значимого продукта.

Эти особенности позволяют использовать различные виды учебной деятельности на уроках информатики в 7 классе, что эффективно развивает целый ряд универсальных учебных действий.

Для формирования **личностных УУД**, эффективны не только уроки, но и предоставление возможности проявить себя вне школьной учебы:

- Создание комфортной здоровьесберегающей среды - знание правил техники безопасности в кабинете информатики, адекватная оценка пользы и вреда от работы за компьютером, умение организовать свое рабочее время, распределить силы и т.д.
- Создание условий для самопознания и самореализации – компьютер является как средство самопознания например: тестирование в режиме on-line, тренажеры, квесты; защита презентаций и т.д.
- Создание условий для получения знаний и навыков, выходящих за рамки преподаваемой темы - это может быть, например выбор литературы, обращение за помощью в сетевые сообщества и т.п.
- Наличие способности действовать в собственных интересах, получать, признание в некоторой области - участие в предметных олимпиадах и конкурсах, завоевание авторитета в глазах одноклассников с помощью уникальных результатов своей деятельности.

Регулятивные УУД обеспечивают учащимся организацию их учебной деятельности. Умение ставить личные цели, понимать и осознавать смысл своей деятельности, при этом, соотнося его с заданностями внешнего мира, определяет в значительной степени успех личности вообще и успех в образовательной сфере в частности:

- Умение формулировать собственные учебные цели - цели изучения данного предмета вообще, при изучении темы, при создании проекта, при выборе темы доклада и т.п.
- Умение принимать решение, брать ответственность на себя, например, быть лидером группового проекта; принимать решение в случае нестандартной ситуации допустим сбой в работе системы.
- Осуществлять индивидуальную образовательную траекторию.

В состав **познавательных УУД** можно включить:

- Умение осуществлять планирование, анализ, рефлексию, самооценку своей деятельности, например планирование собственной деятельности по разработке проекта, владение технологией решения задач с помощью компьютера, компьютерным моделированием.
- Умение ставить вопросы к наблюдаемым фактам и явлениям, оценивать начальные данные и планируемый результат.
- Владение навыками использования измерительной техники, специальных приборов, в качестве примера допустим практикум по изучению внутреннего устройства ПК.
- Умение работать со справочной литературой, инструкциями, например знакомство с новыми видами ПО, устройствами, анализ ошибок в программе.
- Умение оформить результаты своей деятельности, представить их на современном уровне - построение диаграмм и графиков, средства создания презентаций.
- Создание целостной картины мира на основе собственного опыта.

Развитие **коммуникативных УУД** происходит в процессе выполнения практических заданий, предполагающих работу в паре, а также лабораторных работ, выполняемых группой.

Можно выделить следующие виды деятельности этого направления, характерные для уроков информатики в 7 классе:

- Владение формами устной речи - монолог, диалог, умение задать вопрос, привести довод при устном ответе, дискуссии, защите проекта.
 - Ведение диалога "человек" - "техническая система" - понимание принципов построения интерфейса, работа с диалоговыми окнами, настройка параметров среды.
 - Умение представить себя устно и письменно, владение стилистическими приемами оформления текста – это может быть электронная переписка, сетевой этикет, создание текстовых документов по шаблону, правила подачи информации в презентации.
 - Понимание факта многообразия языков, владение языковой, лингвистической компетенцией в том числе - формальных языков, систем кодирования.
 - Умение работать в группе, искать и находить компромиссы, например работа над совместным программным проектом.
- Овладение различными видами учебной деятельности ведет к формированию способности самостоятельно успешно усваивать новые знания, умения и компетентности, включая самостоятельную организацию процесса усвоения, т.е. умение учиться.

Содержание программы.

Введение в предмет

Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Содержание базового курса информатики.

1. Человек и информация.

Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы
Измерение информации. Единицы измерения информации.

2. Компьютер: устройство и программное обеспечение.

Начальные сведения об архитектуре [компьютера](#). Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти [компьютера](#). Организация информации на внешних носителях, файлы. Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Правила техники безопасности и эргономики при работе за компьютером. Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Файловая структура внешней памяти. Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс.

3. Текстовая информация и компьютер.

Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. Работа с внешними носителями и принтерами при сохранении и печати текстовых документов.

Текстовые редакторы и текстовые процессоры, назначение, возможности, принципы работы с ними. Интеллектуальные системы работы с текстом (распознавание текста, компьютерные словари и системы перевода)

4. Графическая информация и компьютер.

Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика.

Графические редакторы и методы работы с ними.

5. Мультимедиа и компьютерные презентации.

Что такое мультимедиа; области применения. Представление звука в памяти [компьютера](#); понятие о дискретизации звука. Технические средства мультимедиа. Компьютерные презентации.

Планируемые результаты изучения учебного предмета.

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

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

- «Человек и информация» - **знания** о связи между информацией и знаниями человека; что такое информационные процессы; какие существуют носители информации; функции языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки; как определяется единица измерения информации — бит, что такое байт, килобайт, мегабайт, гигабайт; **умения** - приводить примеры информации и информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники; определять в конкретном процессе передачи информации источник, приемник, канал; приводить примеры информативных и неинформативных сообщений; измерять информационный объем текста в байтах (при использовании компьютерного алфавита); пересчитывать количество информации в различных единицах (битах, байтах, Кб, Мб, Гб); пользоваться клавиатурой компьютера для символического ввода данных.

- «Компьютер: устройство и программное обеспечение» - **знать** правила техники безопасности и при работе на компьютере; состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие; основные характеристики компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации); структуру внутренней памяти компьютера (биты, байты); понятие адреса памяти; типы и свойства устройств внешней памяти; типы и назначение устройств ввода/вывода; сущность программного управления работой компьютера; принципы организации информации на внешних носителях: что такое файл, каталог (папка), файловая структура; назначение программного обеспечения и его состав; историю развития вычислительной техники; как защитить компьютер от вирусов;

- **уметь** - включать и выключать [компьютер](#); пользоваться клавиатурой; ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами; инициализировать выполнение программ из программных файлов; просматривать на экране директорию диска; выполнять основные операции с файлами и каталогами (папками): копирование, перемещение, удаление, переименование, поиск; использовать антивирусные программы.

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

- «Графическая информация и компьютер» – **знать** способы представления изображений в памяти компьютера; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамати; какие существуют области применения компьютерной графики; назначение графических редакторов; назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа: рабочего поля, меню инструментов,

графических примитивов, палитры, ножниц, ластика и пр; **уметь** - строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов; сохранять рисунки на диске и загружать с диска; выводить на печать.

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

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

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

МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО - ТЕХНИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-методическое обеспечение

1. **Учебник «Информатика» для 7 класса.** *Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В.* — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

2. **Методическое пособие для учителя** (авторы: Семакин И.Г., Шеина Т.Ю.). Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011

3. **Комплект цифровых образовательных ресурсов** (далее ЦОР), помещенный в Единую коллекцию ЦОР (<http://school-collection.edu.ru/>). **Комплект дидактических материалов** для текущего контроля результатов обучения по информатике в основной школе, под. ред. Семакина И.Г. (доступ через авторскую мастерскую на сайте методической службы).

Материально-техническое и программное обеспечение

1. Операционная система Windows.

2. Пакет офисных приложений Microsoft Office

3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).

4. Материалы авторской мастерской Семакина И.Г. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika>).

5. Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ «Клякса.net»: <http://klyaksa.net>

6. Методическая копилка учителя информатики: <http://www.metod-kopilka.ru>

		Назначение и устройство компьютера.	формирование опосредованной коммуникации (использование знаков и символов).	§ 5 С40-42 №5						
		Компьютерная память. Как устроен персональный компьютер	<i>формирование умения объяснять свой выбор, строить фразы, отвечать на поставленный вопрос, аргументировать</i>	§ 6,7 С43-52 №2(с52)						
		Основные характеристики ПК	формирование опосредованной коммуникации (использование знаков и символов).	§ 8,9,10 С52-61 №2(с61)						
		Пользовательский интерфейс. Файлы и файловые структуры.	<i>определение цели, функций участников, способов взаимодействия; умения с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</i>	§ 11,12 С61-70 №3(с70)						
		Практическая работа «Работа с файловой структурой ОС». Контрольное тестирование.	<i>умения с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</i>	§ 12 С65-70						
	Текстовая информация и компьютер(9ч)									
		Тексты в компьютерной памяти	<i>умения с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; формирование умения работать в парах и малых группах</i>	§ 13 С76-82 №6						
		Текстовые редакторы и текстовые процессоры.	оценка информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.)	§ 14,15 С83-91 №1(с85)						
		Практическая работа «Основные приемы ввода и	оценка информации, в том числе получаемой из средств массовой	§14 с83-85						

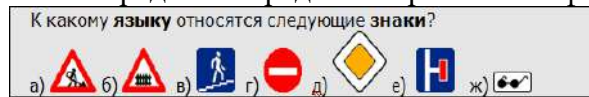
		редактирования».	информации, свидетельств очевидцев, умение отличать корректную аргументацию от некорректной							
		Работа с текстовым редактором.	понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации	§15, с85-91, №2(с91)						
		Практическая работа «Форматирование текста».	оценка информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.)	§15, с85-91, №4(с91)						
		Работа с фрагментами текста.	<i>формирование умения работать в парах и малых группах. определение цели, функций участников, способов взаимодействия</i>	§15, с85-91, №8(с91)						
		Практическая работа «Работа с таблицами».	<i>формирование умения работать в парах и малых группах</i>	§16, с92-97, №10						
		Дополнительные возможности текстового редактора. Практическая работа «Возможности текстового редактора».	<i>формирование умения работать в парах и малых группах. определение цели, функций участников, способов взаимодействия</i>	§17, с97-100, №4						
		Контрольная работа «Обработка текстовой информации».	понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной	§13-17, с76-100						

		Что такое мультимедиа	оценка информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.)	§24, с146-148, №2						
		Практическая работа «Создание презентации».	понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации	§24, с146-148						
		Аналоговый и цифровой звук	<i>постановка вопросов инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;</i>	§25, с148-150, №3						
		Технические средства мультимедиа	<i>умения с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</i>	§26, с151-152, №4						
		Компьютерные презентации	оценка информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.)	§27, с152-157, №7						
		Контрольная работа «Технология мультимедиа».	<i>формирование умения работать в парах и малых группах;</i>	§24-27, с146-157						
		Резерв								

Контрольно-измерительные материалы

Контрольная работа №1 «Человек и информация».

- Что такое информация?
 1. Информация, которая храниться на носителе;
 2. Сведения и знания, содержащиеся в сообщении;
 3. Сведения из книг и журналов;
 4. Новое и понятное сообщение на формальном языке
- В какой форме хранится, передается, обрабатывается информация?
 1. В образной форме;
 2. В двоичной форме;
 3. В символьной (знаковой) форме;
 4. В понятной мне форме
- Что такое язык?
 1. Определенная знаковая система представления информации;
 2. Система передачи информации;
 3. Средство общения;
 4. Средство передачи и хранения информации.



1. Дорожные знаки;
 2. Формальный язык;
 3. Естественный язык;
 4. Символьный язык.
- Байт, килобайт и т. п.:
 1. Скорость передачи информации;
 2. Кличество информации;
 3. Вес информации;
 4. Представление информации
 - По способу восприятия человеком различают следующие виды информации:
 1. Текстовую, числовую, графическую, табличную;
 2. Научную, социальную, политическую, экономическую, религиозную;
 3. Обыденную, производственную, техническую, управленческую;
 4. Визуальную, звуковую, тактильную, обонятельную, вкусовую;

5. Математическую, биологическую, медицинскую, психологическую.

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

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

• Качество решений, принятых на основании полученной информации, зависит от ...

1. Вида информации;

2. Свойств информации;

3. Количества информации;

4. Способа передачи и хранения информации?

Контрольная работа №2 «Компьютер: устройство и ПО».

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

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

1. Системное ПО
2. Прикладное ПО
3. Сервисное ПО
4. Средства программирования
- Пользователь работал с каталогом C:\Архив\Рисунки\Натюрморты.

Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем еще раз поднялся на один уровень вверх и после этого спустился в каталог **Фотографии**. Укажите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.

1. C:\Архив\Рисунки\Фотографии
 2. C:\Архив\Фотографии
 3. C:\Фотографии\Архив
- C:\Фотографии

Контрольная работа №3 «Текстовая информация и компьютер».

- Текстовый редактор - программа, предназначенная для:

- 1.Создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
- 2.Работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- 3.Управление ресурсами ПК при создании документов;
- 4.Автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;

- Курсор - это

- 1.Устройство ввода текстовой информации;
- 2.Клавиша на клавиатуре;
- 3.Наименьший элемент отображения на экране;
- 4.Метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.

- При наборе текста одно слово от другого отделяется:

- 1.Точкой;
- 2.Пробелом;
- 3.Запятой;
- 4.Двоеточием.

- В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:

- 1.Гарнитура, размер, начертание;
- 2.Отступ, интервал;
- 3.Поля, ориентация;
- 4.Стиль, шаблон.

- Меню текстового редактора - это:

- 1.Часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;
- 2.Подпрограмма, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа;
- 3.Своеобразное "окно", через которое текст просматривается на экране;
- 4.Информация о текущем состоянии текстового редактора.

- Замена слова в тексте по заданному образцу является процессом:

- 1.Обработки информации;
- 2.Хранения информации;
- 3.Передачи информации;

4. Уничтожение информации;

- Текст, набранный в тестовом редакторе, храниться на внешнем запоминающем устройстве в виде:

1. Файла;
2. Таблицы кодировки;
3. Рисунка;
4. Ярлыка.

- Гипертекст - это

1. Структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;
2. Обычный, но очень большой по объему текст;
3. Текст, буквы которого набраны шрифтом очень большого размера;
4. Распределенная совокупность баз данных, содержащих тексты

Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер».

- **С какой информацией не работали машины 1-го и 2-го поколения?**
 1. Числовой
 2. Символьной
 3. Графической

- **В каком режиме были представлены первые изображения?**
 1. В режиме конструкторской графики
 2. В режиме наскальных рисунков
 3. В режиме текстовой печати
 4. В режиме символьной печати

- **Какое направление компьютерной графики появилось самым первым?**
 1. Архитектурная
 2. Конструкторская
 3. Научная
 4. Деловая
 5. Иллюстративная

- **Что послужило бурному развитию киноиндустрии?**
 1. Развитие специальных устройств вывода изображения на печать
 2. Массовое применение компьютеров
 3. Создание анимированных графических пакетов
 4. Применение спецэффектов

- **Благодаря чему, компьютерная графика стала доступна широкому кругу пользователей?**
 1. Развитию киноиндустрии
 2. Развитию анимации
 3. Развитию операционных систем
 4. Развитию прикладных графических пакетов

- **Где хранится информация о состоянии каждого пикселя?**
 1. Видеопамяти
 2. Видеоадаптере
 3. Дисплейном процессоре

- **Какой способ представления графической информации экономнее по использованию памяти?**
 1. Растровый

2. Векторный
3. Одинаково
- **Что такое графические примитивы?**
 1. Способ хранения графического файла
 2. Методы сжатия файла
 3. Геометрические элементы
- **Что такое графические примитивы?**
 1. Способ хранения графического файла
 2. Методы сжатия файла
 3. Геометрические элементы

Контрольная работа №5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».

- **Устройство для демонстрации мультимедиа приложения в большой аудитории используют:**
 1. Ватман
 2. Эпидиаскопы
 3. Слайд-проекторы
 4. Кодоскопы
 5. Мультимедиа проектор
- **Что можно использовать для связи между отдельными фрагментами презентации?**
 1. Нумерацию
 2. Гиперссылки
 3. Анимацию
 4. Вид
 5. Дизайн
- **Что такое сценарий презентации?**
 1. Количество слайдов
 2. Схема презентации
 3. Способ показа презентации
 4. Защита презентации
- **Звуковой называют информацию, которая воспринимается посредством органов(органа):**
 1. Зрения
 2. Осязания
 3. Обоняния
 4. Слуха
 5. Восприятия вкуса
- **К звуковой можно отнести информацию, которая передается посредством:**
 1. Переноса вещества
 2. Электромагнитных волн
 3. Световых волн
 4. Звуковых волн
 5. Знаковых моделей
- **Звуковое общение наиболее развито у:**
 1. Насекомых
 2. Рыб
 3. Бактерий
 4. Морских животных
 5. Позвоночных животных и птиц

- Дополните предложение: "Звук представляет собой.."
- 1. Интенсивность
- 2. Волну
- 3. Частоту
- 4. Колебание воздуха

Наибольший объем будет иметь файл, содержащий:

1. Аудиоклип длительностью 1 минута
2. Презентация из 50 слайдов
3. 1 страницу текста
4. Черно-белый рисунок 100x100