

Одобрено педагогическим советом
МБОУ СОШ №30 г. Пензы
28 августа 2025 г., протокол № 13

УТВЕРЖДЕНО
приказом № 203 от 28.08.2025
Директор МБОУ СОШ № 30 г. Пензы
_____ А.А. Долов

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №30 г. Пензы

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ТНР (вариант 5.1)

«Введение в информатику» 5-6 класс

(ФГОС ООО)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по курсу «Введение в информатику» для обучающихся с тяжелыми нарушениями речи (далее – ТНР) на уровне основного общего образования подготовлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 287, зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 05.07.2021 г., рег. номер 64101) (далее – ФГОС ООО), федеральной адаптированной образовательной программы основного общего образования обучающихся с ОВЗ, программы воспитания, с учетом распределенных по классам проверяемых требований к результатам освоения Адаптированной основной образовательной программы основного общего образования обучающихся с тяжелыми нарушениями речи.

Программа по курсу «Введение в информатику» на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по курсу «Введение в информатику» даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на углублённом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам, определяет распределение его по классам (годам изучения).

Программа по курсу «Введение в информатику» определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа по информатике является основой для составления авторских учебных программ и учебников, тематического планирования курса учителем.

Изучение курса «Введение в информатику» в 5-6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения; формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;

- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

Введение в информатику в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;

- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Изучение курса «Введение в информатику» оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный курс «Введение в информатику» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;

- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения курса «Введение в информатику» на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного курса в виде следующих четырёх тематических разделов:

цифровая грамотность;

теоретические основы информатики;

алгоритмы и программирование;

информационные технологии.

Общее число часов, направленных для изучения учебного курса «Введение в информатику» – 102 часов: в 5 класс – 68 часов (2 часа в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 КЛАСС

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. *Виртуальная 3D-модель компьютера. Устройства для просмотра виртуальных объектов.*

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). *Виртуальные объекты (3D-объекты, процессы).*

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные – записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. *3D-графика*.

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

Видео. Технологии 3D-анимации и 3D-видео (формат 360°).

6 КЛАСС

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации(данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите.

Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объем данных. Бит – минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт,

мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение курса «Введение в информатику» на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения курса «Введение в информатику» на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в Интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих

современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы курса «Введение в информатику» отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, проводить умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

проводить выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого;

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в **5 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

создавать и редактировать растровые изображения;

использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

К концу обучения **в 6 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;

сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

разбивать задачи на подзадачи;

составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;

объяснять различие между растровой и векторной графикой;

создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	
Раздел 1. Цифровая грамотность			
1.1.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
1.2.	Работа с клавиатурным тренажёром	2	
1.3.	Виртуальная модель компьютера. Устройства для просмотра виртуальных объектов	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство

			«Просвещение».
1.4.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
1.5.	Виртуальные объекты (3D-объекты)	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
1.6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернет	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		12	
Раздел 2. Теоретические основы информатики			
2.1.	Информация в жизни человека	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
2.2.	Обработка информации в информационных системах	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
2.3.	Виртуальные объекты-процессы	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
2.4.	Контрольная работа по темам «Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики»	1	
Итого по разделу		7	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования			
3.1.	Алгоритмы и исполнители	2	ЭОР «Домашние

			задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
3.2.	Работа в среде программирования	8	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
3.3.	Работа с графическим учебным исполнителем	10	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
3.4.	Контрольная работа по теме "Алгоритмизация и основы программирования "	1	
Итого по разделу		21	
Раздел 4. Информационные технологии			
4.1.	Графический редактор	6	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.2.	3D-графика	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.3.	Текстовый редактор	5	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.4.	Оформление документов	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство

			«Просвещение».
4.5.	Контрольная работа по темам «Графический редактор. Текстовый редактор»	1	
4.6.	Работа с электронными таблицами и диаграммами	4	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.7.	Компьютерная презентация	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.8.	Создание анимации	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.9.	Видео. Технологии 3D-анимации и 3D-видео	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		24	
Резервное время		4	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	
Раздел 1. Цифровая грамотность			
1.1	Компьютер	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».

1.2	Файловая система	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
1.3	Защита от вредоносных программ	1	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		4	
Раздел 2. Теоретические основы информатики			
2.1	Информация и информационные процессы	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
2.2	Двоичный код	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
2.3	Единицы измерения информации	2	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		6	
Раздел 3. Алгоритмы и программирование			
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9

			класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		12	
Раздел 4. Информационные технологии			
4.1	Векторная графика	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.2	Текстовый процессор	4	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	ЭОР «Домашние задания. Основное общее образование. Информатика», 5-9 класс, АО Издательство «Просвещение».
Итого по разделу		10	
Резервное время		2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЙ БЛОК.

Одной из основных функций Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования является реализация права каждого ребёнка на полноценное образование, отвечающее его потребностям и в полной мере использующее возможности его развития.

Поэтому, в образовательном учреждении необходимо создать оптимальные условия для развития личности каждого ребёнка, раскрывающие его внутренние возможности и резервы, организовать коррекционно-развивающую, реабилитационную и здоровьесберегающую среду, обеспечивающую частичное восстановление и сохранение физического и психического здоровья, необходимого для продолжения обучения.

Программа коррекционной работы направлена на обеспечение коррекции недостатков в физическом и (или) психическом развитии детей с ограниченными возможностями здоровья и оказание помощи детям с ограниченными возможностями здоровья в освоении основной образовательной программы.

Цель программы коррекционной работы заключается в определении комплексной системы психолого-медико-педагогической и социальной помощи обучающимся с ОВЗ для успешного освоения основной образовательной программы на основе компенсации первичных нарушений и пропедевтики производных отклонений в развитии, активизации ресурсов социально-психологической адаптации личности ребенка.

Задачи отражают разработку и реализацию содержания основных направлений коррекционной работы (диагностическое, коррекционно-развивающее, консультативное, информационно-просветительское). В соответствии с целью программы коррекционной работы выделены следующие задачи:

- определение особых образовательных потребностей обучающихся с ОВЗ и оказание им специализированной помощи при освоении основной образовательной программы основного общего образования;
- определение оптимальных специальных условий для получения основного общего образования обучающимися с ОВЗ, для развития их личностных, познавательных, коммуникативных способностей;
- разработка и использование индивидуально-ориентированных коррекционных образовательных программ, учебных планов для обучения школьников с ОВЗ с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей;
- реализация комплексного психолого-медико-социального сопровождения обучающихся с ОВЗ (в соответствии с рекомендациями психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК), психолого-педагогического консилиума образовательной организации (ППК));
- реализация комплексной системы мероприятий по социальной адаптации и профессиональной ориентации обучающихся с ОВЗ;
- обеспечение сетевого взаимодействия специалистов разного профиля в комплексной работе с обучающимися с ОВЗ;
- осуществление информационно-просветительской и консультативной работы с родителями (законными представителями) обучающихся с ОВЗ.

Существующие дидактические принципы (систематичности, активности, доступности, последовательности, наглядности и др.) возможно адаптировать с учетом категорий обучаемых школьников.

В программу включены специальные принципы, ориентированные на учет особенностей обучающихся с ОВЗ, такие, как:

- принцип системности – единство в подходах к диагностике, обучению и коррекции нарушений детей с ОВЗ, взаимодействие учителей и специалистов различного профиля в решении проблем этих детей;

- принцип обходного пути – формирование новой функциональной системы в обход пострадавшего звена, опоры на сохранные анализаторы;
- принцип комплексности – преодоление нарушений должно носить комплексный медико-психолого-педагогический характер и включать совместную работу педагогов и ряда специалистов (учитель-логопед, учитель-дефектолог (олигофренопедагог, сурдопедагог, тифлопедагог), педагог-психолог, медицинские работники, социальный педагог и др.).

Направления работы

Программа коррекционной работы школы на уровне основного общего образования включает в себя взаимосвязанные модули (направления), отражающие её основное содержание:

- *диагностическая работа* обеспечивает своевременное выявление детей с ограниченными возможностями здоровья, проведение их педагогического обследования и подготовку рекомендаций по оказанию им психолого-медико-педагогической помощи в условиях образовательного учреждения;
- *коррекционно-развивающая работа* обеспечивает своевременную специализированную помощь в освоении содержания основной образовательной программы основного общего образования и коррекцию недостатков в физическом и психическом развитии детей с ограниченными возможностями здоровья в условиях общеобразовательного учреждения; способствует формированию универсальных учебных действий у учащихся (личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных);
- *консультативная работа* обеспечивает непрерывность специального сопровождения детей с ограниченными возможностями здоровья и их семей по вопросам реализации дифференцированных психолого-педагогических условий обучения, воспитания, коррекции, развития и социализации учащихся;
- *информационно-просветительская работа* направлена на разъяснительную деятельность по вопросам, связанным с особенностями образовательного процесса для данной категории детей, со всеми участниками образовательного процесса — учащимися (как имеющими, так и не имеющими недостатки в развитии), их родителями (законными представителями), педагогическими работниками.

Трудности в изучении информатики

- трудности в выделении основного, главного в тексте;
 - проблемы пространственной ориентировки, неразличение, неправильное называние геометрических фигур, форм, размера окружающих предметов;
 - смешение математических понятий;
 - неспособность структурирования информации;
 - неспособность установить зависимость между величинами, отношения между множествами;
 - неспособность решать логические задачи;
 - неумение пользоваться компьютерной терминологией;
 - проблемы пространственной ориентировки (вверх-вниз, вправо-влево...);
 - неспособность составления алгоритма для исполнителя;
 - неспособность составления программ на формальном языке (языке программирования);
- проблемы в понимании математических отношений (больше/меньше, больше/меньше на..., больше/меньше в ..., на сколько/во сколько раз больше/меньше и др.).

Общая характеристика общеучебных трудностей обучения:

- неумение включиться в учебную работу; неспособность самостоятельно начать выполнение задания;
- неготовность выполнять задание без пошаговой инструкции и помощи;

- непонимание, неумение выполнить многокомпонентное задание (состоящее из нескольких простых);
- недостаточная осознанность в усвоении и применении алгоритмов (правил);
- неумение пользоваться полученными знаниями-умениями при решении стандартных учебных и практических задач;
- неспособность учесть все условия и этапы решения задания в ходе его выполнения (неполное выполнение задания);
- смешение (подмена) алгоритмов, понятий; нарушение последовательности шагов алгоритма при его выполнении;
- подмена задания (логически и алгоритмически более простым);
- неспособность контролировать ход (процесс) и результат выполнения задания;
- неумение понять и объяснить причину своей ошибки, исправить ее;
- неумение применить знания в нестандартной ситуации;
- неумение решить учебную задачу с использованием «другого» приема (способа), сравнить решения по степени рациональности.

Общая характеристика трудностей межличностных отношений

Характер взаимодействия ученика и учителя:

- непонимание, неготовность услышать учителя (взрослого), психологическая «несовместимость» (по результатам выполнения теста «Портрет учителя»);
- боязнь критики, негативной оценки;
- отсутствие положительного опыта общения со взрослыми.

Взаимодействие ученика и других учеников:

- эгоцентричность, неумение общаться,
- повышенная тревожность (по результатам выполнения теста «Цветные шарики»);
- неумение с троить совместную деятельность (по результатам выполнения теста «Рукавички»);
- заниженная (завышенная) самооценка (по результатам выполнения теста «Лестница», «Семья»).
- другие трудности...

Программа коррекционной работы направлена на:

- преодоление затруднений учащихся в учебной деятельности;
- овладение навыками адаптации учащихся к социуму;
- развитие творческого потенциала учащихся (одаренных детей);
- развитие потенциала учащихся с ограниченными возможностями.

1) Преодоление затруднений учащихся в учебной деятельности

Оказание помощи учащимся в преодолении их затруднений в учебной деятельности проводится педагогами на уроках.

На основе применения технологии деятельностного метода обучения у учащихся последовательно и поэтапно формируется понимание нормы учения (что мне «надо» делать как ученику). Одновременно для формирования у учащихся внутренней потребности включения в учебную деятельность («я это хочу») в классе создается психологически комфортная образовательная среда, где ребенок не боится высказать свое мнение, где его трудолюбие, старание, ответственное отношение к делу встречает доброжелательную поддержку, где он приобретает позитивный опыт переживания ситуации успеха, а с другой стороны обеспечивается возможность его развития в собственном темпе на уровне своего возможного максимума («я это могу»).

Технологически это обеспечивается реализацией в учебном процессе по всем учебным предметам деятельностного метода обучения и соответствующей системы дидактических принципов (принципов психологической комфортности, минимакса, вариативности, деятельности, непрерывности).

В курсе «Информатика» созданию психологически комфортной образовательной среды способствует содержание заданий, которое подобрано так, чтобы поддерживать у учащихся позитивное отношение к занятиям информатикой и желание включаться в учебный процесс по информатике в зоне своего ближайшего развития. С этой целью используются следующие педагогически приемы:

- включение в учебное содержание заданий, выполнение которых дает детям положительный эмоциональный заряд (разгадывание ребусов, решение занимательных задач, игровые ситуации и соревнования, расшифровка слов, построение изображений после вычислений и т.д.);

- включение заданий, содержание которых вызывает у учащихся интерес;
- разнообразие видов деятельности, выполняемых учеником на уроке;
- учет гендерных особенностей психологического развития детей;
- оптимизация количества выполняемых заданий и осваиваемых при этом операций;

По мере освоения учащимися нормы учебной деятельности, понимания и принятия ими на личностно значимом уровне социальной роли «ученика» внешние мотивы сменяются внутренними, и у учащихся формируется устойчивая учебно-познавательная мотивация и готовность к саморазвитию. Так же задания коррекционного блока включены в деятельность учителя на каждом уроке информатики.

Контрольно-измерительные материалы

5 класс

Контрольная работа по темам «Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики»

1. Что такое "информация"?
 - Всё, что можно измерить
 - **Знания, получаемые из различных источников**
 - Компьютер и другие устройства
 - Процесс мышления человека
2. По способу восприятия человеком информация НЕ бывает:
 - Вкусовой
 - **Обаятельной**
 - Зрительной
 - Слуховой
3. В каком примере нет обработки информации?
 - **Рассказ друзьям об интересном событии**
 - Записывание в тетрадь под диктовку учителя
 - Перевод текста на английский язык
 - Решение задачи
4. Что НЕ является устройством ввода информации?
 - Мышь
 - Микрофон
 - **Монитор**
 - Сканер
5. Каким устройством является процессор?
 - Устройство ввода информации
 - Устройство вывода информации
 - Устройство хранения информации
 - **Устройством обработки информации**
6. Выберите ВСЕ устройства, являющиеся устройствами вывода информации
 - клавиатура
 - **монитор**
 - сканер
 - **наушники**
 - микрофон
 - **принтер**
 - **колонки**
 - графический планшет
 - цифровой фотоаппарат
7. Особый пакет программ, управляющих работой компьютера и обеспечивающих взаимодействие между человеком и компьютером, называется:
 - программное обеспечение
 - прикладное программное обеспечение
 - служебное программное обеспечение
 - **операционная система**
 - дополнительное программное обеспечение
8. Информация, хранящаяся во внешней памяти компьютера и обозначенная именем называется
 - папка
 - **файл**
 - носитель
 - процессор

- плоттер

9. Каждой букве алфавита поставлена в соответствие пара чисел: первое число – номер столбца, а второе – номер строки следующей кодовой таблицы:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	к	л	м	н	о	ъ	ы	ь	э	ю	я	пробел
2	п	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	,
3	а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	.

Пользуясь данной таблицей, расшифруйте головоломку:

(3,4),(3,5),(3,6),(1,12),(3,5),(2,2),(2,5),(3,8),(3,2),(1,5),(3,11),(1,12),(3,5),(1,5),(2,2),(1,5),
(3,8),(3,1),(2,4),(2,12),(1,12),(2,4),(3,1),(1,3),(1,12),(3,3),(2,2),(3,1),(3,4),(3,10),(1,12),(3,
5),(2,2),(1,5),(3,8),(3,1),(2,4),(3,12)

Ответ: **Где дружкой дорожат, там враги дрожат.**

10. Что такое Web-браузер?

- совокупность Web-страниц
- программа для просмотра Web-страниц
- компания, предоставляющая доступ в Интернет
- устройство для подключения к сети Интернет

Оценка 5 – от 9 баллов

Оценка 4 – от 7 баллов

Оценка 3 – от 4 баллов

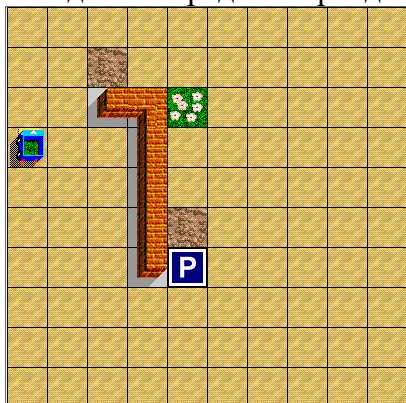
Оценка 2 – от 1 баллов

Оценка 1 – от 0 баллов

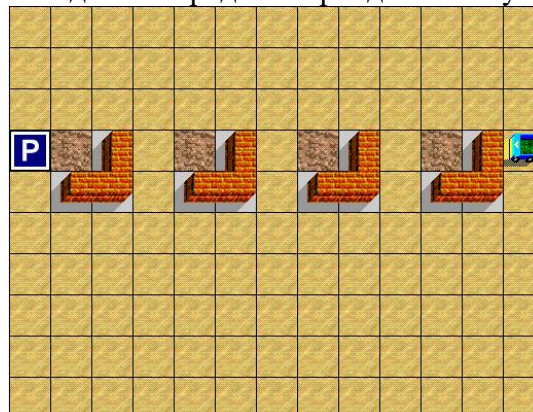
Контрольная работа

по теме: «Алгоритмизация и программирование»

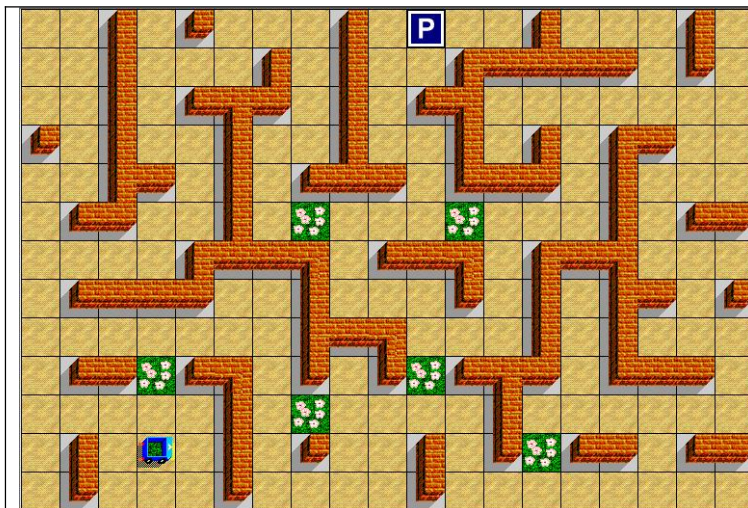
1. Напиши линейную программу для исполнителя Робот по которой он посадит все грядки и придет на базу.



2. Напиши программу с циклом «повтори» для исполнителя Робот по которой он посадит все грядки и придет на базу.



3. Вспомни программу лабиринт, которую ты уже делал и напиши для исполнителя Робот программу для прохождения лабиринта в котором кроме стен есть клумбы. Замечание: программа должна быть универсальной, то есть решать все подобные лабиринты.



Возможные варианты решения.

1. За задание ставиться 2 балла. Подходит любая программа по которой будут посажены все грядки и робот после выполнения всей программы окажется на базе. 1 балл ставиться в случае, если робот не пришёл на базу, но посадил все грядки или пришёл на базу но не посадил часть грядок, либо программа не работает из-за синтаксической ошибки, но логика её построения верная.

Например:

Программа

```
{
    вперед ( 2 );
    направо;
    вперед ( 2 );
    посади;
    вперед ( 3 );
    направо;
    вперед ( 4 );
    направо;
    вперед ( 1 );
    посади;
    налево;
    вперед ( 1 );
}
```

2. За задание ставиться 3 балла. Подходит любая программа в которой действия выполняются в цикле «повтори (4)» и по которой будут посажены все грядки и робот после выполнения всей программы окажется на базе. 2 балла ставится в случае если присутствует цикл «повтори», но часть команд находится вне цикла, при этом программа работает и Робот сажает все грядки и оказывается на базе. 1 балл ставиться, если Робот не посадил часть грядок или не приехал на базу, но присутствует правильно оформленный цикл «Повтори», либо Робот сажает все грядки, но врывается в край поля, либо программа не работает из-за синтаксической ошибки, но логика её построения верная.

Например:

Программа

```
{
    повтори ( 4 )
    {
        направо;
```

```

вперед ( 1 );
налево;
вперед ( 2 );
налево;
вперед ( 1 );
посади;
направо;
вперед ( 1 );
}
}

```

3. За задание ставится 4 балла. Из них: 1 балл за установку начального положения (робота надо привести к стене и повернуть к ней боком), 1 балл за наличие единого цикла «пока (не база)» и всей логики прохождения лабиринта внутри него, 2 балла за верную логику построения условий (если один из случаев не обрабатывается, то 1 балл).

Пример:

Программа

```

{
пока ( впереди_свободно )
{
    вперед ( 1 );
}
направо;
пока ( не база )
{
    если ( не впереди_свободно и не слева_свободно )
    {
        направо;
    }
    иначе
    {
        если ( слева_свободно )
        {
            налево;
        }
        вперед ( 1 );
    }
}
}

```

Оценка 5 – от 8 баллов

Оценка 4 – от 6 баллов

Оценка 3 – от 3 баллов

Оценка 2 – от 1 баллов

Оценка 1 – 0 баллов

Контрольная работа по темам «Графический редактор. Текстовый редактор»

Задание 1. Наберите и отформатируйте текст в соответствии с указанным образцом и требованиями:

- Не забывайте перед форматированием выделять нужный фрагмент текста.
 - Заголовок выравнивать по центру;

- 2 – 5 строки – выравнивание по левому краю;
 - 6 – 9 строки – выравнивание по правому краю;
 - В первом абзаце после списка продуктов установить абзацный отступ – 1,5 см, левую границу – 0 см, правую границу – 13 см, выравнивание по ширине;
 - Во втором абзаце после списка продуктов установить абзацный отступ – 9 см, левую границу – 8 см, правую границу – 16 см, выравнивание по ширине.
 - Использовать следующие шрифты:
 - Заголовок – Arial, полужирный, подчеркивание, размер 18;
 - Названия продуктов – Times New Roman, курсив, размер – 14;
 - Текст рецепта – Courier New, размер 14.
 - Сохраните текст под именем **Винегрет** в своей личной папке.
- Образец:

Винегрет овощной.

Картофель – 3 шт

Морковь – 2 шт

Свекла – 1 шт

Соленые огурцы – 2 шт

Лук зеленый – 50 г

Масло растительное – 2 ст. ложки

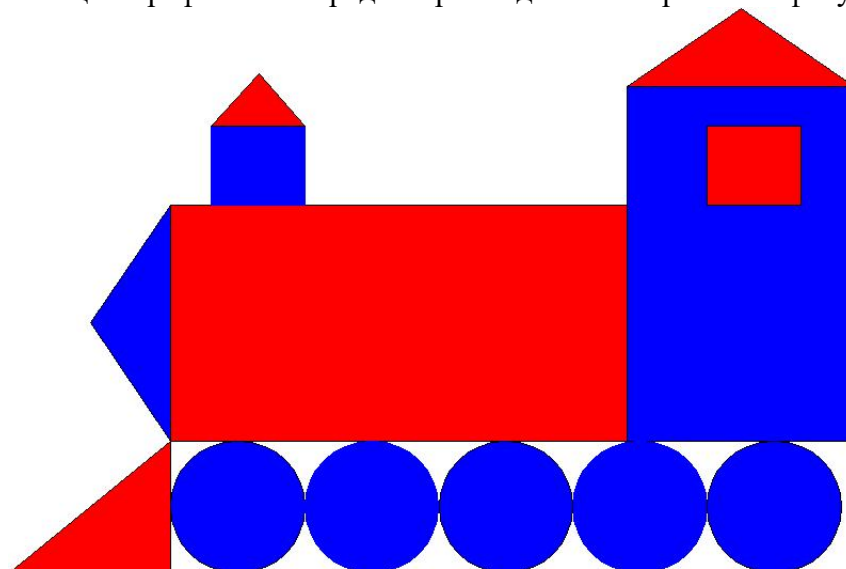
Перец молотый, горчица, укроп – по вкусу

Листья салата

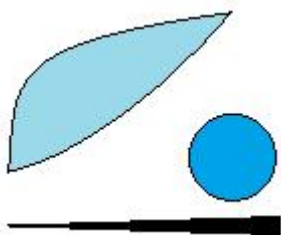
Огурцы, вареный картофель, свеклу, морковь нарезать тонкими ломтиками, лук нашинковать. Овощи выложить в посуду, перемешать, заправить маслом с добавлением перца, соли, горчицы. Готовый винегрет поставить в холодильник.

При подаче на стол винегрет уложить горкой в салатник, украсить зеленым салатом, посыпать укропом.

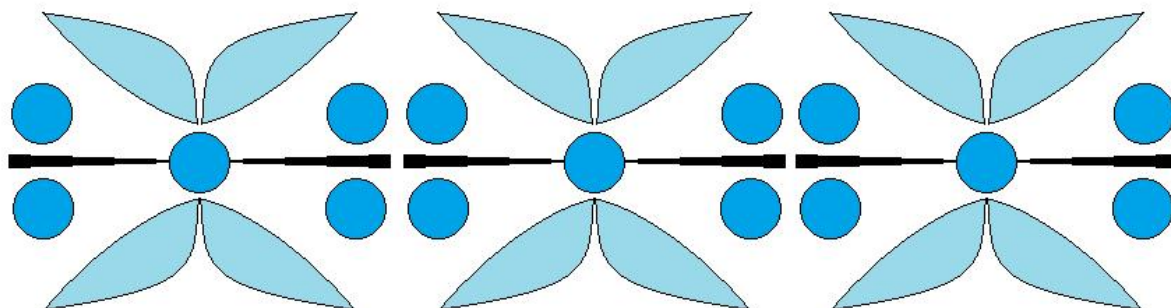
Задание 2. С помощью графического редактора создайте изображение фигуры:



Задание 3. С помощью данного графического фрагмента:



создайте орнамент:



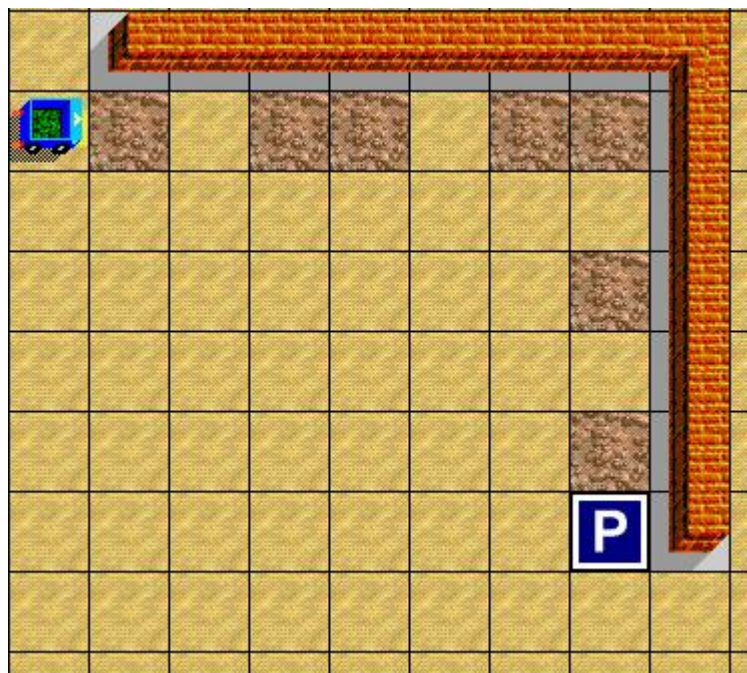
Итоговая контрольная работа за курс 5 класса

Создайте папку с именем «Итоговая работа» в своей папке на компьютере. Ответы на 1, 2 вопросы напишите в текстовом документе с именем «Ответы» и сохраните его в созданную папку. Таблицу по 3 заданию оформить в этом же файле.

1. Перечислите устройства ввода в современном компьютере (не менее трёх).
2. Назовите прикладные программы, с которыми вы работали на уроках информатики.
3. Используя поисковую систему найдите информацию о Билле Гейтсе и оформите результаты поиска в виде таблицы:

№	Вопрос	Ответ
1	Фамилия и Имя	
2	Дата рождения	
3	Страна	
4	Создателем какой известной компании является	
5	Фотография	

4. Написать программу с использованием цикла с условием, которая будет считать количество посаженных роботом грядок. Длины участков стен могут быть любыми, грядки расположены под горизонтальным участком стены и слева от вертикального участка в произвольном порядке. Сохранить программу под именем «Счёт» в папке «Итоговая работа».



Возможные варианты решения и оценивание:

1. 2 балла ставиться, если указаны 3 любых устройства ввода, например, клавиатура, мышь, сканер (или более трёх устройств), но при этом в перечислении нет устройств, которые не относятся к устройствам ввода. 1 балл ставиться, если указано менее трёх устройств, но при этом в перечислении нет устройств, которые не относятся к устройствам ввода. 0 баллов – если устройства не названы вообще или в перечислении есть устройства, которые не относятся к устройствам ввода.
2. 2 балла ставиться за перечисление всех прикладных программ с которыми работали учащиеся в 5 классе. 1 балл за неполный перечень программ.
3. Пример оформления таблицы:

№	Вопрос	Ответ
1	Фамилия и Имя	Уильям Генри Гейтс
2	Дата рождения	28 октября 1955 года
3	Страна	США
4	Создателем какой известной компании является	Microsoft
5	Фотография	

4 балла ставиться за полное выполнение задания (с верно указанными данными).

3 балла ставиться, если допущена одна из ошибок:

- неверно указаны какие-либо данные
- оформление отличается от шаблона (не так сформулированы вопросы, нет выравнивания заголовка столбцов по центру, заголовки не выделены жирным, различные шрифты в разных ячейках и т.д.)
- не вставлена фотография

2 балла ставиться, если допущено более одной из перечисленных ошибок

1 балл ставиться за эпизодическое выполнение задания (данные не оформлены в таблицу, таблица пустая)

4. За задание ставиться 4 балла. Подходит любая программа в которой используется один или два цикла «пока ()» и по которой будут посажены все грядки и робот после выполнения всей программы окажется на базе и на экран будет выведено сообщение о количестве посаженных грядок.

3 балла ставится в случае если часть команд находится вне цикла, при этом программа работает полностью.

2 балла ставиться, если Робот не посадил часть грядок или не приехал на базу, но присутствует правильно оформленный цикл «пока ()», либо Робот сажает все грядки и выводит их неверное количество, или врезается в край поля, либо программа не работает из-за синтаксической ошибки, но логика её построения верная.

1 балл ставиться, если программа работает, но неверно считается количество грядок или присутствует много ошибок или программа выполнена линейно (без использования цикла).

Например:

Программа
{

```

целые кол;
кол = 0;
пока ( не база )
{
    если ( грядка )
    {
        посади;
        кол = кол + 1;
    }
    если ( впереди_стена )
    {
        направо;
    }
    иначе
    {
        вперед( 1 );
    }
}
вывод "грядок посажено ", кол;
}

```

Оценка 5 – от 11 баллов

Оценка 4 – от 8 баллов

Оценка 3 – от 5 баллов

Оценка 2 – от 2 баллов

Оценка 1 – от 0 баллов

6 класс

Контрольная работа по темам «Цифровая грамотность. Теоретические основы информатики»

1. Файл – это ...
2. Как связаны между собой байт и бит? Килобайт и байт?
3. Установите соответствие:

1	2	3	4	5
2^8	2^5	2^2	2^{10}	2^6
А	Б	В	Г	Д
4	1024	256	32	64

В ответ выпишите последовательность букв

4. В кодировке КОИ-8 каждый символ кодируется 8 битами. Определите размер следующего предложения в данной кодировке:

Я памятник себе воздвиг нерукотворный.

5. Выберите из списка файл с текстовой информацией

-) Proba.ppt
-) Proba.bmp
-) Proba.doc
-) Proba.avi

6. Выберите правильное имя файла:

-) les.bmp
-) ldocum.
-) List%3.exe
-) info\rmatika.txt

7. Определите тип файла Закат.jpg

-) видео
-) текстовый
-) звуковой
-) графический

8. Папкой называется:

-) объект Windows, предназначенный для объединения файлов и других папок в группы
-) список программ
-) именованная область памяти компьютера

Ответы

1. Файл – это информация, которая храниться в долговременной памяти как единое целое и имеет своё название – имя файла.
2. 1 байт = 8 бит, 1 килобайт = 1024 байта
3. ВГАБД
4. 38 символов, 38 байт или 304 бит
5. в
6. а
7. г
8. а

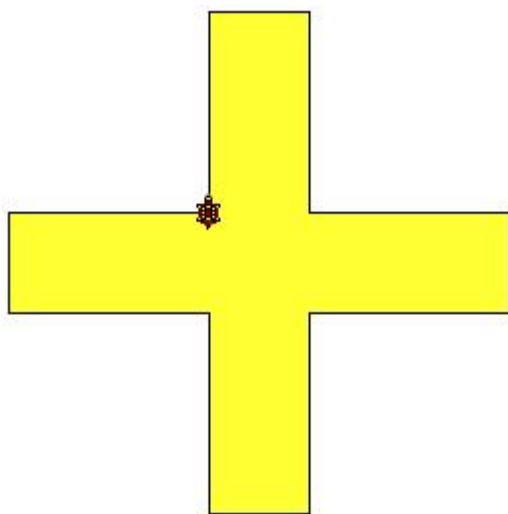
Оценка 5 – от 7-8 баллов

Оценка 4 – от 5-6 баллов

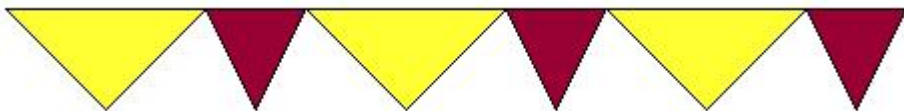
Оценка 3 – от 3-4 баллов

Контрольная работа по теме «Алгоритмы и программирование»

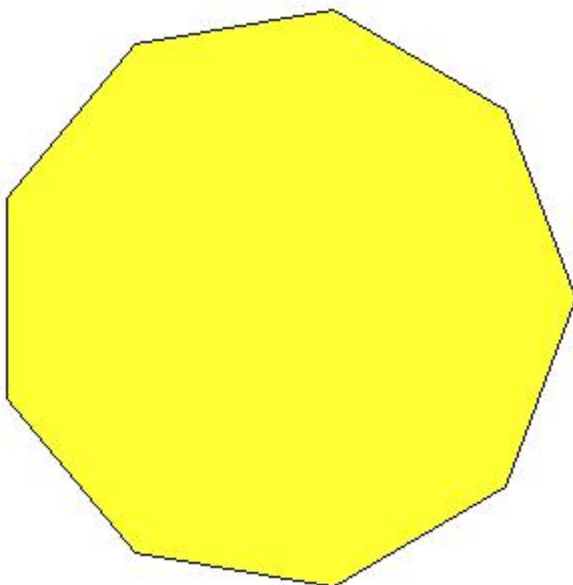
1. Напишите две программы (одну для исполнителя «Чертёжник», вторую для исполнителя «Черепаха») рисующие данное изображение:



2. Напишите программу для исполнителя «Чертёжник» в которой есть процедура треугольник и рисуется фигура:



3. Напишите программу для исполнителя «Черепаха» рисующую правильный семиугольник:



Ответы

1. Исполнитель «Черепашка». За задание ставится 2 балла, если решено с использованием цикла «повтори» и 1 балл если без использования цикла, либо фигура не закрашена.

Примерный вариант решения:

Программа

```
{  
покажись;  
повтори(4)  
{  
опусти_перо;  
вперед(100);  
вправо(90);  
вперед(40);  
вправо(90);  
вперед(100);  
влево(90);  
}  
вправо(90);  
подними_перо;  
вперед(20);  
опусти_перо;  
закрась(14);  
}
```

1. Исполнитель «Чертёжник». За задание ставится 2 балла, если решено с использованием команды «вектор» и 1 балл если используется команда «в_точку», либо фигура не закрашена.

Примерный вариант решения:

Программа

```
{  
покажись;  
опусти_перо;  
вектор(0,100);  
вектор(50,0);  
вектор(0,-100);  
вектор(100,0);  
вектор(0,-50);  
вектор(-100,0);  
вектор(0,-100);  
вектор(-50,0);  
вектор(0,100);  
вектор(-100,0);  
вектор(0,50);  
вектор(100,0);  
подними_перо;  
вектор(25,0);  
опусти_перо;  
закрась(1);  
}
```

2. За задание ставить 3 балла, если решение содержит процедуру с параметрами (как минимум ширина треугольника и цвет), рисующую треугольник и цикл «повтори», для их повторения. 2 балла, если отсутствует цикл «повтори» или процедуры без параметров, 1 балл, если программа работает без процедур.

Примерный вариант решения:

Программа

```
{
покажись;
вектор( - 100, 0);
повтори(3)
{
треугл(80, 14);
вектор (80 , 0 );
треугл(40, 4);
вектор (40 , 0 );
}
}
треугл (целые шир, целые цв)
{
опусти_перо;
вектор(шир, 0);
вектор( - шир/2, - 40);
вектор ( - шир/2, 40);
подними_перо;
вектор ( шир/2, - 20 );
опусти_перо;
закрась ( цв );
подними_перо;
вектор ( - шир/2, 20 );
}
```

3. За задание ставиться 2 балла. Должен быть цикл «повтори (9)», расчёт угла поворота. 1 балл ставиться, если программа линейная или фигура не закрашена или фигура не является 9-тиугольником.

Примерный вариант решения:

Программа

```
{
покажись;
опусти_перо;
повтори(9)
{
вперед(80);
вправо(360/9);
}
вправо(90);
подними_перо;
вперед(40);
опусти_перо;
закрась(5);
}
```

Оценка 5 – от 8-9 баллов

Оценка 4 – от 6-7 баллов

Оценка 3 – от 3-5 баллов

Оценка 2 – от 0-2 баллов

Итоговая контрольная работа за курс 6 класса

1. Какие программы предназначены для обработки текстовой информации?
—) Paint
—) Word
—) Калькулятор
—) Gimp
2. Как называют представление информации, изображённой в виде нулей и единиц?
—) двоичное кодирование
—) десятичное кодирование
—) компьютерные величины
—) цифровая кодировка
3. Что такое файл?
—) программа, хранящаяся на компьютере;
—) минимальная единица измерения количества информации;
—) это информация, хранящаяся в долговременной памяти как единое целое и обозначенная именем
—) абзац текста, распечатанный на принтере.
4. Сколько битов составляет 72 байт?
5. В одной из кодировок КОИ-8 каждый символ кодируется 8 битами. Определите информационный объем следующего предложения в данной кодировке.
И уносят меня в звенящую снежную даль.
6. Расширение txt, rtf, doc имеют:
—) исполняемые файлы
—) графические файлы
—) текстовые файлы
—) звуковые файл

7. Соберите слово по адресам ячеек. Что это за слово?

	A	B	C	D	E	F	G
1	а	т	е	в	н		
2	ф	м	о	ж	д		
3	р	б	а	х	е		
4	л	ж	м	о	ю		
5	к	и	р	ы	п		
6							
7	B2	D4	E1	B5	B1	C2	A3
8							

8. Укажите недостающее понятие: Человек — мозг = компьютер — ...
—) клавиатура
—) системный блок
—) память
—) процессор
9. Алгоритм, записанный на языке, понятном исполнителю, называется
—) программой
—) запиской
—) сообщением

И) письмом

10. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, т.е. последовательно друг за другом называется:

-) линейным
-) алгоритмом с ветвлением
-) циклическим алгоритмом
- И) алгоритмом с повторениями

11. Пользователь находился в каталоге **Расписание**. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем еще раз поднялся на один уровень вверх, потом спустился на один уровень вниз. В результате он оказался в каталоге

C:\учеба\математика\ГИА.

Укажите полный путь каталога, с которым пользователь начинал работу.

-) C:\учеба\Расписание
-) C:\учеба\математика\Расписание
-) C:\учеба\2013\Расписание
- И) C:\учеба\математика\2013\Расписание

12. Ваня и Коля переписываются при помощи придуманного шифра. Фрагмент кодовой таблицы приведен ниже.

П	Р	И	В	Е	Т
@@@&	@&&	&@	&&@	&&&@	@&@

Расшифруйте сообщение, если известно, что в нем содержатся только буквы из предложенной таблицы. Разделителей между кодами букв нет:

&&@&&&@&@&&&@&@&&

Запишите в ответе расшифрованное сообщение.

Ответы

№	Вариант правильного ответа
1	б
2	а
3	в
4	576 бит
5	304 бит или 38 байт
6	в
7	монитор
8	г
9	а
10	а
11	г
12	ветер

Оценка 5 – от 11-12 баллов

Оценка 4 – от 8-10 баллов

Оценка 3 – от 5-7 баллов

Оценка 2 – от 0-4 баллов