

## Приложение 4 к рабочей программе по информатике и ИКТ

### Формы контроля и учета достижений обучающихся

Обязательные формы и методы контроля	Иные формы учета достижений		
<i>текущая аттестация</i>	<i>итоговая (четверть, год) аттестация</i>	<i>урочная деятельность</i>	<i>внеурочная деятельность</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- письменная</li> <li>- самостоятельная работа</li> <li>- тестовые задания</li> <li>- практическая работа</li> <li>- творческая работа</li> <li>- посещение уроков по программам</li> <li>наблюдения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- диагностическая</li> <li>- контрольная работа</li> <li>- тестовая работа</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализ динамики текущей успеваемости</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- участие в выставках, конкурсах, соревнованиях</li> <li>- активность в проектах и программах внеурочной деятельности</li> <li>- творческий отчет</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- портфолио</li> <li>- анализ психолого-педагогических исследований</li> </ul>	

### Контрольно-измерительные материалы по информатике и ИКТ для 7-9 классов основной школы

#### 8 класс

#### Тест по теме «Информация и информационные процессы»

В тесте 10 вопросов. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

5-7 баллов — удовлетворительно;

8 - 9 баллов — хорошо;

10 баллов — отлично.

1. Измерение параметров окружающей среды (t воздуха, атмосферное давление и т.д.) представляет собой информационный процесс:

1. хранения      2. получения      3. передачи      4. защиты

2. По способу восприятия человек различает следующие виды информации:

- а) текстовую, числовую, графическую, табличную и пр.;
- б) научную, социальную, политическую, экономическую, религиозную и пр.;
- г) визуальную, звуковую, тактильную, обонятельную, вкусовую;
- д) математическую, биологическую, медицинскую, психологическую и пр.

3. Для шифровки букв используются коды: а – 22, е – 20, к – 10, л – 12, о – 02, п – 01.

Какое слово зашифровано как 01021220 ?

1. елка      2. полка      3. поле      4. пока      5. кол

4. Понятие информации в информатике означает:  
 а) сведения о чём-либо    б) уменьшение неопределённости    в) знания  
 г) компьютерную программу    д) компьютерные сообщения
5. Найти систему кодировки (шифр), если текст «красный арбуз» закодирован как текст «лсбтоък бсвфи». Закодировать с помощью этого шифра текст «автомобиль»
6. Выделить основные информационные процессы в ситуации постановки диагноза болезни врачом.
7. Информацию в бытовом смысле чаще всего понимают как:  
 а) всевозможные сведения, сообщения, знания;    б) сведения, передаваемые в форме знаков, сигналов;    в) сведения, уменьшающие неопределённость знаний;    г) знания, получаемые об окружающем нас мире;    д) сведения, хранящиеся на материальных носителях
8. Указать информационные процессы:  
 а) разговор по телефону    б) посадка дерева    в) письмо другу  
 г) выполнение контрольной работы    д) кассета рок-группы  
 е) просмотр телепередачи    ж) разгадывание кроссворда    з) учебник физики
9. Изменение формы представления информации без изменения её содержания может осуществляться в процессе  
 а) приёма информации    б) обмена информации    в) обработки информации  
 г) хранения информации    д) передачи информации
10. В алфавите некоторого языка всего два символа («0» и «1»). Каждое слово этого языка состоит из трёх символов. Какое максимальное число слов возможно в этом языке:  
 а) 32    б) 16    в) 8    г) 10    д) 64

### **Тест по теме «Архитектура компьютера»**

В тесте 15 вопросов. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценки:

7-11 баллов — удовлетворительно;

12-14 баллов — хорошо;

15 баллов — отлично.

1. К устройствам внешней памяти не относятся:
1. гибкие магнитные диски    2. жёсткий магнитный диск    3. CD-ROM;    4. оперативная память.
2. В высказывание «Программа, хранящаяся во внешней памяти, после вызова на выполнение попадает в ... и обрабатывается ...» вместо многоточия вставить правильные выражения.
- 1) устройство ввода, процессором;    2) видеопамять, процессором  
 3) ПЗУ, процессором    4) ОЗУ, процессором
3. Внешнее запоминающее устройство компьютера предназначено для

1. временного хранения активных программ.
2. выполнения арифметических и логических операций.
3. долговременного хранения данных и программ компьютера.
4. управления работой всех устройств компьютера.

4. Текст, обрабатываемый текстовым редактором,

- 1) находится на магнитном диске;
- 2) полностью находится в оперативной памяти
- 3) находится на устройстве вывода;
- 4) находится на устройстве ввода;

5. Выбрать неверное утверждение:

1. Магистрально-модульный принцип позволяет менять состав устройств ПК.
2. Внутренняя память ПК включает в себя ОЗУ и ПЗУ.
3. На устройствах внешней памяти информация представлена в двоичном виде.
4. Основное назначение жёсткого диска - переносить информацию

6. Под тактовой частотой процессора понимают:

- 1) количество обрабатываемой информации в единицу времени;
- 2) количество вырабатываемых за 1 сек импульсов, синхронизирующих работу узлов компьютера;
- 3) Скорость обмена информацией процессора с оперативной памятью;
- 4) частоту обращений к оперативной памяти.

7. В целях сохранения информации необходимо оберегать гибкие диски от

1. холода;
2. магнитных полей;
3. ударов;
4. перепадов атмосферного давления.

8. Микропроцессор входит в состав

- 1) монитора
- 2) дисководов
- 3) системного блока
- 4) клавиатуры

9. Устройствами ввода-вывода информации являются:

- 1) Принтер, CD-ROM, ОЗУ
- 2) мышь, сканер, монитор, принтер
- 3) Джойстик, монитор, ПЗУ
- 4) Клавиатура, сканер, процессор

10. Какое устройство преобразует информацию из формы, понятной человеку, в форму, понятную компьютеру?

- 1) устройство вывода;
- 2) запоминающее устройство;
- 3) процессор;
- 4) устройство ввода.

11. Минимально необходимый набор аппаратных средств ПК состоит из

- 1) винчестера, «мыши», процессора
- 2) монитора, системного блока, клавиатуры
- 3) принтера, клавиатуры, дисководов, ОЗУ
- 4) системного блока, дисководов, сканера

12. Выбрать устройства вывода информации:

- 1) сканер    2) модем    3) «винчестер»    4) принтер    5) колонки    6) микрофон  
7) процессор    8) наушники    9) монитор    10) мышь

13. Постоянное запоминающее устройство служит для:

- 1) Хранения программ пользователя во время работы    2) Записи особо ценных прикладных программ.  
3) Хранения программ начальной загрузки компьютера и тестирования его узлов  
4) Хранения постоянно используемых программ

14. Выбрать из списка устройства ввода информации (указать номера по возрастанию через пробел)

- 1) монитор    2) Клавиатура    3) модем    4) мышь    5) сканер    6) принтер

15. Выбрать носители информации:

- 1) микрофон    2) оптический диск    3) модем    4) гибкий магнитный диск    5) дисковод  
6) принтер    7) колонки    8) жёсткий магнитный диск    9) магнитная лента

**Проверочная работа по теме «Векторная и растровая графика»**

В проверочной работе 13 заданий. Часть 1 содержит 11 вопросов с выбором ответа (необходимо выбрать один ответ из четырёх предложенных вариантов), часть 2 содержит 2 задания с кратким ответом (учащийся должен самостоятельно решить поставленную задачу и записать ответ). Задания частей 1 и 2 оцениваются в один тестовый балл.

Критерии оценки:

7-9 баллов — удовлетворительно;

10-12 баллов — хорошо;

13 баллов — отлично.

1. Что такое пиксель?
  - 1) двоичный код графической информации
  - 2) двоичный код одного символа в памяти компьютера
  - 3) минимальный участок изображения на экране дисплея
  - 4) код одного алфавита естественного языка
  
2. Простейшие графические объекты (овал, прямоугольник и т.п.), создаваемые инструментами графического редактора, называются:
  - 1) инструменты
  - 2) Пиксели
  - 3) Геометрические объекты
  - 4) Примитивы
  
3. Что происходит с рисунком при его кодировании средствами растровой графики
  - 1) разбивается на ряд областей с одинаковой площадью
  - 2) представляется совокупностью координат точек, имеющих одинаковый цвет
  - 3) преобразуется в двумерный массив координат
  - 4) представляется в виде мозаики из квадратных элементов, каждый из которых имеет свой цвет
  
4. Для чего предназначен графический редактор?
  - 1) для управления ресурсами ПК при создании рисунка
  - 2) для работы с текстовой информацией в процессе издательской деятельности
  - 3) для работы с изображениями в процессе создания игровых программ
  - 4) для обработки изображений
  
5. Элементарным объектом растровой графики является
  - 1) то, что рисуется одним инструментом
  - 2) пиксель
  - 3) символ
  - 4) примитив
  
6. Что можно делать при помощи графического редактора с графической информацией?
  - 1) создавать, редактировать, сохранять
  - 2) только редактировать
  - 3) только создавать
  - 4) только создавать и сохранять
  
7. Как называется графика с представлением изображения в виде совокупностей точек?
  - 1) прямолинейной
  - 2) растровой
  - 3) векторной
  - 4) трехмерной
  
8. Элементарным объектом векторной графики является
  - 1) точка
  - 2) пиксель
  - 3) символ
  - 4) примитив
  
9. Качество растрового изображения оценивается:
  - 1) количеством пикселей
  - 2) количеством пикселей на дюйм изображения

- 3) размером изображения      4) количеством бит в сохранённом изображении

10. Что такое видеопамять?

- 1) электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран
- 2) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
- 3) устройство, управляющее работой графического дисплея
- 4) часть оперативного запоминающего устройства

11. Растровый графический файл содержит цветное изображение размером 10 x 10 точек. В палитре 256 цветов. Каков информационный объём этого файла?

- а) 800 байт      б) 400 бит      в) 8 Кбайт      г) 100 байт

12. Разрешение экрана монитора – 1024 x 768 точек, глубина цвета – 24 бита. Каков необходимый объём видеопамати (в Мбайтах) для данного графического режима?

13. Размер окна графического редактора, работающего в 16-цветном режиме, 80x80 пикселей. Картинка, занимающая всё рабочее поле графического редактора, передаётся за 5 сек. Определить скоростные характеристики модема, используемого для пересылки графической информации (скорость информации указать в битах в секунду).

### **Проверочная работа по теме «Алгоритм»**

В проверочной работе 10 заданий. Часть 1 содержит 4 вопроса с выбором ответа (необходимо выбрать один ответ из четырёх предложенных вариантов), часть 2 содержит 6 заданий с кратким ответом (учащийся должен самостоятельно решить поставленную задачу и записать ответ). Задания частей 1 и 2 оцениваются в один тестовый балл.

Критерии оценки:

5-7 баллов — удовлетворительно;

8-9 баллов — хорошо;

10 баллов — отлично.

1. Алгоритм – это:

- а) правила выполнения определённых действий;
- б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;
- в) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленной цели;
- г) набор команд для компьютера;

2. Указать наиболее полный перечень способов записи алгоритмов:

- а) словесный, графический
- б) графический, язык программирования
- в) словесный, графический, язык программирования
- г) словесный, язык программирования

3. Суть такого свойства алгоритма, как результативность, заключается в том, что

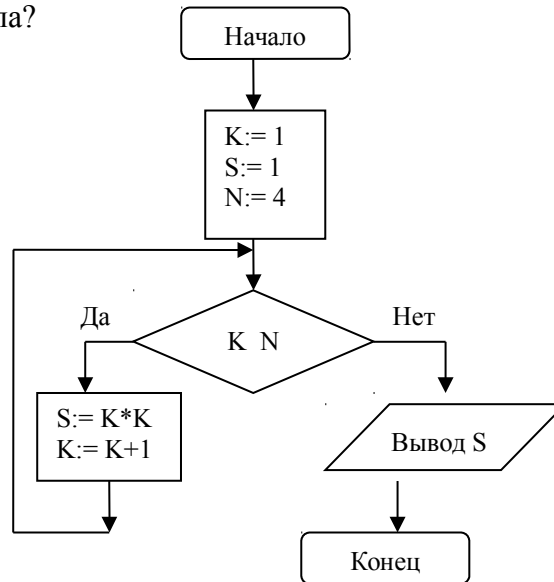
- а) алгоритм всегда состоит из последовательности дискретных шагов
- б) для записи алгоритма используются команды, понятные исполнителю (команды, которые входят в систему команд исполнителя)
- в) алгоритм обеспечивает решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач;

г) выполнение алгоритма завершается за конечное число шагов и приводит к определённому результату

4. Указать последовательность команд, в результате выполнения которых значения переменных X и Y поменяются местами

а) C:=X X:=Y X:=C	б) B:=X X:=Y Y:=X	в) Y:=X B:=X X:=Y	г) X:=X+Y Y:=X-Y X:=X - Y
-------------------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------------

5. Определить значение переменной S после выполнения алгоритма:  
Сколько раз выполнится тело цикла?



6. Является ли следующее предписание действием в алгоритме:  
«Казнить нельзя помиловать». Ответ пояснить.

7. Представить в виде блок-схемы фрагмент алгоритма и выписать проверяемое условие.  
Зайти в библиотеку.

Выбрать книгу по каталогу.

Если книги нет, то оставить запрос, сообщить свои данные; иначе расписаться в абонентской карточке; выйти из библиотеки.

8. Исполнитель Вычислитель имеет следующую систему пронумерованных команд:

1. Приписать 2
2. Разделить на 2

Первая команда приписывает к числу справа цифру 2, а вторая делит число на 2.

Записать порядок команд в алгоритме получения из числа 6 числа 161, содержащем не более 4-х команд, указывая только номера команд.

9. Некоторый алгоритм из одной цепочки символов получает новую цепочку следующим образом:

- 1) Сначала вычисляется количество нечётных цифр в цепочке (0 не относится к нечетным цифрам)
- 2) Если их количество нечётно, к цепочке справа дописывается цифра 1, в противном случае – цифра 0.
- 3) Все нули в цепочке заменяются на цифру 1.
- 4) Из цепочки удаляется первая слева самая длинная подцепочка, составленная из последовательно идущих единиц.

Получившаяся таким образом цепочка является результатом работы алгоритма.

Например, если исходной была цепочка **5431**, то результатом работы алгоритма будет цепочка **543**, а если исходной была цепочка **7013**, то результатом работы алгоритма будет цепочка **731**.

Дана цепочка символов **819**. Какая цепочка символов получится, если к данной цепочке применить описанный алгоритм дважды (т.е. применить алгоритм к данной цепочке, а затем к его результату)?

10.  
а) Выполнить блок-схему при  $a=4$ ,  $b=5$ ,  $c=-6$   
Записать результат  $S$ .  
б) Сформулировать общий вывод, что является результатом блок-схемы.

