

филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Большенуркеевская средняя общеобразовательная школа»  
Сармановского муниципального района Республики Татарстан - «Карашай – Сакловская основная общеобразовательная школа»

Рассмотрено на ШМО  
Руководитель ШМО  
*Ахатова* Л.Ф.Ахатова/  
Протокол №1 от  
«21» августа 2023 г.

Согласовано  
Заместитель директора по УР  
*Хайруллина* /Л.Н.Хайруллина/  
Протокол №1 от  
«22»августа 2023 г.

«Утверждаю»  
Директор МБОУ  
*Шайхеразиева* /Л.Н.Шайхеразиева /  
Приказ №75 от  
«23» августа 2023 г.



**Рабочая программа**  
по предмету информатика для 7 класса

Принято на заседании  
педагогического совета  
протокол №2  
«23» августа 2023 г.

Составитель: учитель математики и  
информатики  
Махмутова Гулшат Якубовна

2023 – 2024 учебный год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе нормативных документов:

1. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» с изменениями и дополнениями Приказом Минобрнауки России от 29 декабря 2014 г. № 1644)
2. Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 №ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации».
3. Примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ (утверждена приказом Минобрнауки России от 09.03.04. № 1312).
4. Учебный план МБОУ "Большенуркеевская СОШ" на 2023-2024 учебный год, утвержденного приказом №75 от 23.08.2023г.

Изучение базового курса ориентировано на использование обучающимися учебников «Информатика» 7 класс, авторы И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В. Русаков, Л.В. Шестакова,

Изучение информатики в 7 классе вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя:

- формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики благодаря развитию представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимания роли информационных процессов в современном мире;
- совершенствованию общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией в процессе систематизации и обобщения имеющихся и получения новых знаний, умений и способов деятельности в области информатики и информационно-коммуникационных технологий; развитию навыков самостоятельной учебной деятельности школьников (учебного проектирования, моделирования, исследовательской деятельности и т. д.);
- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, воспитанию стремления к продолжению образования и созидательной деятельности с применением средств ИКТ.

Программа рассчитана на: общее - 68 часов; (2 часа в неделю + 1 час из компонента ОО, выделено курсивом). Из них -6 тестов, 14 практических работ.

Для реализации учебной программы используется учебно-методический комплект: Информатика: методическое пособие для 7–9 классов / И. Г. Семакин, М. С. Цветкова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 160 с., рекомендованный Министерством образования и науки Российской Федерации.

Примечание: На основании положения муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Большенуркеевская СОШ» «О структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ, учебных курсов и предметов муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Большенуркеевская СОШ» Сармановского муниципального района РТ», рассмотренного на педагогическом совете от 23 августа 2023 года, протокол №2, утвержденного Приказом директора №75 от 23 августа 2023 года, в случае совпадения уроков с праздничными и каникулярными днями, программу выполнить согласно п.5.1 данного положения

Планируемые результаты изучения предмета

Название раздела	Предметные результаты		Метапредметные результаты	Личностные результаты
	Ученик научится	Ученик получит возможность научиться		
Человек и информация	<p>-декодировать и кодировать информацию при заданных правилах кодирования;</p> <p>-оперировать единицами измерения количества информации;</p> <p>-оценивать количественные параметры информационных объектов и процессов (объём памяти, необходимый для хранения информации; время передачи информации и др.);</p> <p>-записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;</p> <p>-перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</p> <p>-составлять запросы для поиска информации в Интернете;</p>	<p>-углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;</p> <p>-научиться определять мощность алфавита, используемого для записи сообщения;</p> <p>-научиться оценивать информационный объём сообщения, записанного символами произвольного алфавита</p> <p>-познакомиться с тем, как информация представляется в компьютере, в том числе с двоичным кодированием текстов, графических изображений, звука;</p> <p>-научиться оценивать возможное количество результатов поиска информации в Интернете, полученных по</p>	<p>- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач</p> <p>- Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.</p> <p>- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.</p> <p>- Умения определять понятия, создавать обобщения, классифицировать, устанавливать причинно-</p>	<p>- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.</p> <p>- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.</p> <p>- Формирование ценности здорового и безопасного образа жизни</p>

		<p>тем или иным запросам.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-познакомиться с подходами к оценке достоверности информации (оценка надёжности источника, сравнение данных из разных источников и в разные моменты времени и т. п.);</li> </ul>	<p>следственные связи.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, схемы для решения учебных и познавательных задач.</li> <li>- Формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ (ИКТ-компетенции).</li> </ul>	
<p>Компьютер: устройство и программное обеспечение</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-называть функции и характеристики основных устройств компьютера;</li> <li>-описывать виды и состав программного обеспечения современных компьютеров;</li> <li>-подбирать программное обеспечение, соответствующее решаемой задаче;</li> <li>-оперировать объектами файловой системы;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- научиться систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;</li> <li>-научиться систематизировать знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;</li> <li>-закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных техноло-</li> </ul>		

		гий;		
Текстовая информация и компьютер	<ul style="list-style-type: none"> <li>-применять основные правила создания текстовых документов;</li> <li>-использовать средства автоматизации информационной деятельности при создании текстовых документов;</li> <li>-применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;</li> <li>-выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</li> <li>-использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;</li> <li>-создавать и форматировать списки;</li> <li>-создавать формулы;</li> <li>-создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, формулы, рисунки;</li> <li>-осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</li> <li>-оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста.</li> </ul>		
Графическая информация и компьютер	<ul style="list-style-type: none"> <li>-применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;</li> <li>-научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.</li> </ul>		
Мультимедиа и	<ul style="list-style-type: none"> <li>-использовать основные приемы со-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-научиться создавать на за-</li> </ul>		

компьютерные презентации	<p>здания презентаций в редакторах презентаций;</p> <p>-создавать презентации с графическими и звуковыми объектами;</p> <p>-создавать интерактивные презентации с управляющими кнопками, гиперссылками;</p>	<p>данную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения;</p> <p>-демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.</p>		
--------------------------	---	--	--	--

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Название раздела	Краткое содержание	Модуль воспитательной программы «Школьный урок»	Кол-во часов
Введение в предмет	<p>Предмет информатики. Роль информации в жизни людей.</p> <p>Содержание курса информатики основной школы.</p>	<p>установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;</p>	1
Информация и информационные процессы	<p>Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы.</p> <p>Измерение информации. Единицы измерения информации.</p> <p>Практика на компьютере: освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером; основные приемы редактирования.</p>	<p>побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p>	4
Компьютер как универ-	Начальные сведения об архитектуре компьютера.	привлечение внимания обучающихся к	7

<p>сальное устройство для работы с информацией</p>	<p>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. Практика на компьютере: знакомство с комплектацией устройств персонального компьютера, со способами их подключений; знакомство с пользовательским интерфейсом операционной системы; работа с файловой системой ОС (перенос, копирование и удаление файлов, создание и удаление папок, переименование файлов и папок, работа с файловым менеджером, поиск файлов на диске); работа со справочной системой ОС; использование антивирусных программ.</p>	<p>ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;</p>	
<p>Обработка графической информации</p>	<p>Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика. Графические редакторы и методы работы с ними. Практика на компьютере: создание изображения в средеграфического редактора растрового типа с использованием основных инструментов и приемов манипулирования рисунком (копирование, отражение, повороты, прорисовка); знакомство с работой в среде редактора векторного типа (можно использовать встроенную графику в текстовом процессоре).</p>	<p><i>использование</i> воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;</p>	<p>6</p>

	<p>При наличии технических и программных средств: сканирование изображений и их обработка в среде графического редактора.</p>		
Обработка текстовой информации	<p>Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. Работа с внешними носителями и принтерами при сохранении и печати текстовых документов.</p> <p>Текстовые редакторы и текстовые процессоры, назначение, возможности, принципы работы с ними. Интеллектуальные системы работы с текстом (распознавание текста, компьютерные словари и системы перевода).</p> <p>Практика на компьютере: основные приемы ввода и редактирования текста; постановка руки при вводе с клавиатуры; работа со шрифтами; приемы форматирования текста; работа с выделенными блоками через буфер обмена; работа с таблицами; работа с нумерованными и маркированными списками; вставка объектов в текст (рисунков, формул); знакомство со встроенными шаблонами и стилями, включение в текст гиперссылок.</p> <p>При наличии соответствующих технических и программных средств: практика по сканированию и распознаванию текста, машинному переводу.</p>	<p>применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;</p>	9
Мультимедиа	<p>Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика.</p> <p>Графические редакторы и методы работы с ними.</p> <p>Практика на компьютере: создание изображения в среде графического редактора растрового типа с использованием основных инструментов и приемов манипулирования рисунком (копирование, отражение, повороты, прорисовка); зна-</p>	<p>включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;</p>	5

	комство работой в среде редактора векторного типа (можно использовать встроенную графику в текстовом процессоре). При наличии технических и программных средств: сканирование изображений и их обработка в среде графического редактора.		
<i>Итоговое повторение</i>	Основные понятия курса. Итоговое тестирование.	инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы	2

Учебно-тематическое планирование (35 часов)

№ п/п	Учебная тема	Количество часов	Практические работы
1	Введение в предмет	1	
2	Человек и информация	4	1
3	Компьютер: устройство и программное обеспечение	7	4
4	Текстовая информация в компьютере	9	6
5	Графическая информация и компьютер	6	4
6	Мультимедиа и компьютерные презентации	5	4
7	Итоговое повторение	2	
<b>Итого</b>		<b>35</b>	<b>19</b>

В соответствии с учебным планом школы программа откорректирована по количеству часов и содержанию. 35 часов из компонента выделены следующим образом: темы в календарно-тематическом плане выделены курсивом.

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения	
			План	Факт
<b>1. Введение в предмет (2 час)</b>				
1.	Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	Находить сходство и различия в протекании информационных процессов у человека, в биологических, технических и социальных системах	1.09	
2	<i>Графика — это...</i>	<i>Знакомство с понятием «графика». Компьютерная графика.</i>	6.09	
<b>2. Человек и информация (8 часов)</b>				
3	Информация и знания. Восприятие информации Человеком.	Находить сходство и различия в протекании информационных процессов у человека, в биологических, технических и социальных системах.	8.09	
4	<i>Графический интерфейс операционных систем и приложений</i>	<i>Знакомство и работа с различными графическими интерфейсами</i>	13.09	
5	Информационные процессы. Работа с тренажером клавиатуры	Умение находить сходство и различия в протекании информационных процессов у человека, в биологических, технических и социальных системах. Классифицировать информационные процессы по принятому основанию. Выделять основные информационные процессы в реальных системах. Оценивать информацию с позиции ее свойств достоверность, объективность, полнота, актуальность и т.д.) Определять средства информатизации, необходимые для осуществления информационных процессов.	15.09	
6	<i>Практическое занятие по теме: «Знакомство с графическим интерфейсом Windows»</i>	<i>Создание заставки для рабочего стола</i>	20.09	

7	Измерение информации (алфавитный подход). Единицы измерения информации. Работа с тренажером клавиатуры	Определять средства информатизации, необходимые для осуществления информационных процессов. Оценивать числовые параметры информационных процессов	22.09	
8	<i>Растровая и векторная графика</i>	<i>Знакомство с растровыми и векторными изображениями. Область применения того и другого вида графики</i>	27.09	
9	<b>Контрольная работа №1 по теме: Человек и информация</b>	Оценивать числовые параметры информационных процессов	29.09	
10	<i>Практическое занятие «Создание изображения в Paint»</i>	<i>Работа с растровыми изображениями</i>	4.10	
<b>3. Компьютер: устройство и программное обеспечение (14 часов)</b>				
11	Назначение и устройство компьютера. Принципы организации внутренней и внешней памяти	Умение анализировать компьютер точки зрения единства аппаратных и программных средств. Умение анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, передачи, вывода информации.	6.10	
12	<i>Практическое занятие «Создание изображения в Word»</i>	<i>Работа с векторными изображениями.</i>	11.10	
13	Устройство персонального компьютера и его основные характеристики. Знакомство с комплектацией устройств персонального компьютера, подключение внешних устройств	Умение анализировать компьютер точки зрения единства аппаратных и программных средств. Умение анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, передачи, вывода информации. Кодировать (по таблице) и декодировать сообщения, используя азбуку Морзе. Вычислять значения арифметических выражений с помощью программы «Калькулятор» двоичные представления символов таблицы ASCII по их десятичному порядковому номеру	13.10	
14	<i>Принцип формирования изображений</i>	<i>Составления сравнительной таблицы</i>	18.10	

15	Понятие программного обеспечения и его типы. Назначение операционной системы и ее основные функции	Определять средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Осуществлять компьютерный эксперимент для выявления системы команд и системы отказов данного программного средства. Определять основные характеристики операционной системы. Умение анализировать пользовательский интерфейс программного средства, используемого в учебной деятельности, по определенной схеме.	20.10	
16	<i>Достоинства и недостатки растровых и векторных изображений</i>	<i>Составление таблицы</i>	25.10	
17	Пользовательский интерфейс.	Умение анализировать условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	27.10	
18	<i>Растровые и векторные графические редакторы</i>	<i>Знакомство с интерфейсами различных графических редакторов</i>	8.11	
19	Файлы и файловые структуры	Умение анализировать пользовательский интерфейс программного средства, используемого в учебной деятельности, по определенной схеме. Умение анализировать условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	10.11	
20	<i>Практическое занятие «Сравнительная характеристика графических редакторов»</i>	<i>Создание презентации</i>	15.11	
21	Работа с файловой структурой операционной системы	Умение анализировать пользовательский интерфейс программного средства, используемого в учебной деятельности, по определенной схеме.	17.11	

22	<i>Знакомство с графическими редакторами Gimp.</i>	<i>Изучение создания растрового рисунка в редакторе Paint. Изучение форматирования и редактирования объектов растровой графики. Изучение масштабирования объектов растровой графики. Назначение графического редактора GIMP. Основные элементы рабочего окна программы GIMP.</i>	22.11	
23	<b>Контрольная работа №2 «Компьютер:устройство и ПО»</b>	Определять средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Осуществлять компьютерный эксперимент для выявления системы команд и системы отказов данного программного средства. Кодировать (по таблице) и декодировать сообщения, используя азбуку Морзе. Вычислять значения арифметических выражений с помощью программы «Калькулятор» двоичные представления символов таблицы ASCII по их десятичному порядковому номеру	24.11	
24	<i>Создаём простейшие рисунки.</i>	<i>Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков</i>	29.11	
<b>4. Текстовая информация в компьютер. (9 часа)</b>				
25	Представление текстов в памяти компьютера. Кодировочные таблицы	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства. Выполнять основные операции над файлами.Выбирать и загружать нужную программу.	1.12	
26	<i>Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов</i>	<i>Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа со слоями. Повторение коррекции тона, освещенности и насыщенности. Инструменты кисть и градиент.</i>	6.12	
27	Текстовые редакторы и текстовые процессоры	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства. Выполнять основные операции над файлами. Выбирать и загружать нужную программу.	8.12	

28	<i>Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.</i>	<i>Назначение инструмента Ластик</i>	13.12	
29	Сохранение и загрузка файлов. Основные приемы ввода и редактирования текста	Использовать текстовый редактор для создания и редактирования текстовых документов (набирать и редактировать тексты, сохранять на диске и загружать с диска).	15.12	
30	<i>Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.</i>	<i>Понятие слоев. Создание, перемещение, удаление слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало. Цветовые модели RGB и CMY.</i>	20.12	
31	Работа со шрифтами, приемы форматирования текста. Орфографическая проверка текста. Печать документа.	Использовать текстовый редактор для создания и редактирования текстовых документов (набирать и редактировать тексты, сохранять на диске и загружать с диска).	22.12	
32	<i>Создание анимации в Gimp.</i>	<i>Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений.</i>	27.12	
33	Использование буфера обмена для копирования и перемещения текста. Режим поиска и замены	Умение ориентироваться среди основных режимов работы текстовых редакторов.	29.12	
34	<i>Итоговая работа-рисунок на свободную тему.</i>	<i>Создание рисунка на свободную тему.</i>	10.01	
35	Работа с таблицами	Использовать текстовый редактор для создания и редактирования текстовых документов	12.01	
36	<i>Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.</i>	<i>Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент</i>	17.01	

37	Дополнительные возможности текстового процессора: орфографический контроль, стили и шаблоны, списки, графика, формулы в текстовых документах, перевод и распознавание текстов.	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства.	19.01	
38	<i>Редактирование текста.</i>	<i>Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.</i>	24.01	
39	Итоговое практическое задание на создание и обработку текстовых документов	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства.	26.01	
40	<i>Форматирование текста.</i>	<i>Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.</i>	31.01	
41	<b>Контрольная работа №3 «Текстовая информация и компьютер»</b>	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства.	2.02	
42	<i>Работа с таблицами.</i>	<i>Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.</i>	7.02	
<b>5. Графическая информация и компьютер. (6 часа)</b>				
43	Компьютерная графика и области ее применения. Понятие растровой и векторной графики.	Реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью конкретного программного средства.	9.02	
44	<i>Сложные таблицы.</i>	<i>Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы</i>	14.02	
45	Технические средства компьютерной графики	Умение ориентироваться среди основных компонентов графического редактора растрового и векторного типов.	16.02	
46	<i>Создаём векторные изображения.</i>	<i>Графический редактор, графический примитив</i>	21.02	

47	Растровая и векторная графика. Как кодируется изображение.	Выполнять основные операции над файлами. Выбирать и загружать нужную программу. Ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами и т.п. Умение строить несложные изображения с помощью графических редакторов.	28.02	
48	<i>Редактор формул.</i>	<i>Ввод математических формул и вычисление по ним.</i>	1.03	
49	Графические редакторы растрового типа.	Понимать способы представления изображений в памяти компьютера (понятие пикселя, растра, кодирование цвета).	6.03	
50	<i>Газетные колонки, поиск и замена слов.</i>	<i>Знакомство с издательской системой</i>	13.03	
51	Работа с векторным графическим редактором	Понимать какие существуют области применения компьютерной графики. Умение ориентироваться среди основных компонентов графического редактора растрового и векторного типов.	15.03	
52	<i>Итоговая работа-создание документа.</i>	<i>Создание документа на заданную тему</i>	20.03	
53	<b>Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер».</b>	Умение строить несложные изображения с помощью графических редакторов.	22.03	
54	<i>Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка</i>	<i>Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем Черепаха.</i>	3.04	
<b>6. Мультимедиа и компьютерные презентации (5 часа)</b>				
55	Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации	Понимать, что такое мультимедиа, как осуществляется запись звука в компьютерную память.	5.04	
56	<i>Исполнитель Робот. Составление простейших программ.</i>	<i>Исполнитель Робот.</i>	10.04	

57	Аналоговый и цифровой звук. Технические средства мультимедиа.	Понимать принцип дискретизации, представления звука в памяти компьютера.	12.04	
58	<i>Алгоритмические конструкции</i>	<i>Команда ветвления. Цикл со счетчиком.</i>	17.04	
59	Создание презентации с использованием текста, графики и звука	Умение применять цифровую технику для записи изображения	19.04	
60	<i>Составление задач и написание программ к ним.</i>	<i>Составление простейших программ на алгоритмических языках.</i>	24.04	
61	Создание презентации на произвольную тему. Демонстрация презентации.	Умение создавать несложную презентацию в среде типовой программы, совмещающей изображение, звук, анимацию и текст.	26.04	
62	<i>Исполнитель-Чертежник. Общие сведения. Описание команд.</i>	<i>Знакомство с исполнителем Чертежник Управление Чертежником Программы управления Чертежником.</i>	3.05	
63	<b>Контрольная работа №5 по теме «Мультимедиа и компьютерные презентации»</b>	Иметь представление о мультимедиа; областях применения; о технических средствах мультимедиа; об аналоговом и цифровом представлении звука; о монтаже информационного объекта. Знать характеристику компьютерной презентации, виды презентаций, этапы ее создания. Уметь создавать слайд презентации, с использованием готовых шаблонов, подбирать иллюстративный материал; создавать текст слайда, форматировать, структурировать текст, вставленный в презентацию. Уметь вставлять в слайды презентации графические объекты, записывать речь с помощью микрофона и вставлять в слайд, настраивать показ презентации и демонстрировать ее на экране компьютера	8.05	
64	<i>Выполнение простейших чертежей.</i>	<i>Рисуем простейшие чертежи.</i>	10.05	

65	Итоговое повторение	Формирование устойчивой мотивации к изучению и закреплению нового, к самостоятельной и коллективной исследовательской деятельности. Развитие умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов. Формирование опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности.	15.05	
66	<i>Использование алгоритмических конструкций. Создание простого орнамента.</i>	<i>Использование вспомогательных алгоритмов.</i>	17.05	
67	Итоговое повторение 1	Формирование устойчивой мотивации к изучению и закреплению нового, к самостоятельной и коллективной исследовательской деятельности. Развитие умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов. Формирование опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности.	22.05	
68	<i>Итоговое повторение. Исполнитель-Чертёжник, Робот.</i>	<i>Создание программ.</i>	24.05	

#### **Система оценки достижений учащихся.**

Деятельность учащихся на уроках информатики оценивается с позиций современных образовательных технологий: личностного подхода в обучении, развивающего обучения и успешности деятельности учащихся. Задания носят сильный развивающий характер. Оценивание имеет форму стимулирования обучения и саморазвития школьника в рамках возможностей учащихся.

#### **Инструментарий для оценивания результатов.**

Контрольные работы, самостоятельные работы, индивидуальные задания, тесты, устный опрос, викторины и практические задания, выполнение нормативов в практических видах деятельности – главная составляющая учебного процесса.

### **Формы промежуточного и итогового контроля.**

Для контроля за усвоением учащимися пройденного материала используются такие методы как индивидуальный и фронтальный опрос, метод проектов, а также контрольные работы в виде тестирования ЭОР.

Контрольные работы по разделам:

№1 «Человек и информация».

№2 «Компьютер:устройство и ПО».

№3«Текстовая информация и компьютер».

№4«Графическая информация и компьютер».

№5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».

### **Критерии оценки контроля**

Оценка “5” ставится, если ученик:выполнил работу без ошибок и недочетов или допустил не более одного недочета.

Оценка “4” ставится, если ученик выполнил работу полностью, но допустил в ней не более одной негрубой ошибки и одного недочета или не более двух недочетов.

Оценка “3” ставится, если ученик правильно выполнил не менее половины работы или допустил не более двух грубых ошибок или не более одной грубой и одной негрубой ошибки и одного недочета или не более двух-трех негрубых ошибок или одной негрубой ошибки и трех недочетов или при отсутствии ошибок, но при наличии четырех-пяти недочетов.

Оценка “2” ставится, если ученик допустил число ошибок и недочетов превосходящее норму, при которой может быть выставлена оценка “3” или если правильно выполнил менее половины работы.*Примечание.* 1) Учитель имеет право поставить ученику оценку выше той, которая предусмотрена нормами, если учеником оригинально выполнена работа.

2) Оценки с анализом доводятся до сведения учащихся, как правило, на последующем уроке, предусматривается работа над ошибками, устранение пробелов.

### **Перечень учебно-методического обеспечения.**

**Основная литература:** Информатика: учебник для 7 класса/ И.Г.Семакин, Л.А.Залогова, С.В.Русаков, Л.В.Шестакова. – 5 – изд. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2017. – 167 с.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информатика: методическое пособие для 7–9 классов / И. Г. Семакин, М. С. Цветкова. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 160 с.[Электронный ресурс] Режим доступа:[www.catalog.prosv.ru](http://www.catalog.prosv.ru)
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования/ М – во образования и науки Рос. Федерации. – 5 – е изд., перераб. – М.: Просвещение, 2016. – 62 с. – (Стандарт второго поколения).
3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (<http://sc.edu.ru>).
4. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (<http://fcior.edu.ru>).
5. **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).
6. **Электронное приложение к учебникам «Информатика»** для 8-9 класса (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor6.php>)

включают:

- методические материалы для учителя;
- файлы-заготовки (тексты, изображения), необходимые для выполнения работ компьютерного практикума;
- текстовые файлы с дидактическими материалами (для печати);
- дополнительные материалы для чтения;
- мультимедийные презентации ко всем параграфам каждого из учебников;
- интерактивные тесты.

Контрольная работа 1 «Человек и информация»  
1 вариант Часть А.

1. Что строго запрещается в кабинете информатики:

а) работать при плохом освещении б) трогать разъемы кабелей в) выполнять практическую работу на компьютере г) дотрагиваться до монитора д) работать во влажной одежде и влажными руками е) сообщать учителю о появлении запаха гари ж) работать при плохом самочувствии

2. Какие из предложенных процессов являются информационными:

а) разговор по телефону; б) посадка дерева; в) кассета любимой музыкальной группы; г) письмо другу; д) выполнение контрольной работы; е) разгадывание кроссворда; ж) просмотр телепередачи; з) учебник математики.

3. Выберите ответы, соответствующие современным информационным носителям

а) телевидение; б) бумага; в) Интернет; г) телефон; д) дискета; е) лазерный диск; ж) телеграф; з) видеокассета.

4. Отметьте, информация какого вида может быть использована в музыкальной поздравительной открытке

а) текстовая; б) графическая; в) числовая; г) звуковая.

5. Укажите, что принято за единицу измерения информации:

а) бит б) байт в) килобайт г) бод

Часть Б.

1. Сообщение занимает 3 страницы по 25 строк. В каждой строке записано по 60 символов. Сколько символов в использованном алфавите, если все сообщение содержит 1125 байтов?

2. Считая, что каждый символ кодируется 16-ю битами, оцените информационный объем следующей пушкинской фразы в кодировке Unicode: Привычка свыше нам дана: Замена счастию она.

1) 44 бита                    2) 704 бита    3) 44 байта    4) 704 байта

2 вариант Часть А.

1. Что не рекомендуется делать в кабинете информатики:

а) работать при плохом освещении б) трогать разъемы кабелей в) выполнять практическую работу на компьютере г) дотрагиваться до монитора д) работать во влажной одежде и влажными руками е) сообщать учителю о появлении запаха гари ж) работать при плохом самочувствии

2. Отметьте информационные процессы (действия с информацией)

а) работа на компьютере с клавиатурным тренажером; б) установка телефона; в) прослушивание музыкальной кассеты; г) чтение книги; д) видеокассета; е) заучивание правила; ж) толковый словарь; з) выполнение домашнего задания по истории.

3. Отметьте современные информационные каналы.

а) телевидение; б) бумага; в) Интернет; г) телефон; д) дискета; е) лазерный диск;

ж) телеграф; з) видеокассета.

4. Отметьте, информация какого вида может быть использована в школьном учебнике.

а) текстовая; б) графическая; в) числовая; г) звуковая.

5. Мощностью алфавита называется:

а) количество символов в тексте б) конечный набор знаков в) количество букв в алфавите

Часть Б.

1. Для записи сообщения использовали 64-х символьный алфавит. Каждая страница содержит 30 строк. Все сообщение содержит 8775 байтов информации и занимает 6 страниц. Сколько символов в строке?

2. Считая, что каждый символ кодируется 16-ю битами, оцените информационный объем следующей пушкинской фразы в кодировке Unicode: Привычка свыше нам дана: Замена счастию она.

1) 44 бита                    2) 704 бита    3) 44 байта    4) 704 байта

Контрольная работа 2 по теме: «Компьютер: устройство и ПО»

Вариант №1

1) Компьютер - это

- а) приспособление для усиления умственных способностей человека.
- б) универсальное техническое средство для работы человека с информацией.
- в) электронно-механическое устройство.
- г) устройство для ускорения счета.

2) Какое устройство в компьютере обрабатывает информацию?

- а) устройства памяти;
- б) процессор;
- в) устройства ввода;
- г) устройства вывода;

3) Данные – это...

- а) обрабатываемая информация, представленная в памяти компьютера в специальной форме.
- б) все содержимое внешней и внутренней памяти компьютера.
- в) знания, которыми обладает компьютер.

- d) описание последовательности действий, которые должен выполнить компьютер для решения поставленной задачи обработки данных.
- 4) Внешняя память компьютера – это:
- a) жесткий диск;
  - b) постоянная;
  - c) flash-память;
  - d) оперативная;
  - e) лазерный диск.
- 5) Основные характеристики микропроцессора:
- a) дискретность;
  - b) адресуемость;
  - c) разрядность;
  - d) тактовая частота.
- 6) Отметьте, на какие виды делится программное обеспечение?
- a) системное;
  - b) общее;
  - c) прикладное;
  - d) систематическое.
  - e) системы программирования.
- 7) Какой вид программного обеспечения является инструментом для работы программиста:
- a) системное;
  - b) общее;
  - c) прикладное;
  - d) систематическое;
  - e) системы программирования.
- 8) Файловая структура диска – это...
- a) вся совокупность файлов на диске и взаимосвязей между ними;
  - b) отметки форматирования на диске;
  - c) информация о типах файлов;
  - d) физическая характеристика диска.

- 9) Меню – это:
- a) графические элементы для выбора действий над выделенными объектами;
  - b) необходимый элемент обработки информации;
  - c) выводимый на экран список, из которого можно выбрать нужный элемент;
  - d) часть операционной системы.
- 10) Отметьте элементы окна:
- a) кнопка «закреть»;
  - b) Панель задач;
  - c) строка состояния;
  - d) стандартная программа.

Вариант №2

- 1) Для приема информации в компьютере используют:
- a) устройства памяти;
  - b) процессор;
  - c) устройства ввода;
  - d) устройства вывода;
- 2) Программа – это...
- e) обрабатываемая информация, представленная в памяти компьютера в специальной форме.
  - f) все содержимое внешней и внутренней памяти компьютера.
  - g) знания, которыми обладает компьютер.
  - h) описание последовательности действий, которые должен выполнить компьютер для решения поставленной задачи обработки данных.
- 3) Внутренняя память компьютера:
- a) жесткий диск;
  - b) постоянная;
  - c) flash-память;
  - d) оперативная;
  - e) лазерный диск.

- 4) Какие шины не входят в магистраль?
- a) шина адреса;
  - b) шина управления;
  - c) шина передачи;
  - d) шина данных;
  - e) шина питания.
- 5) Что такое программное обеспечение?
- a) стандартные программы;
  - b) вся информация на компьютере;
  - c) программы в оперативной памяти;
  - d) все программы в долговременной памяти компьютера.
- 6) Отметьте прикладные программы:
- a) графический редактор;
  - b) операционная система;
  - c) сервисные программы;
  - d) текстовый редактор.
- 7) Что такое файл:
- a) пакет для документов;
  - b) информация, хранящаяся в оперативной памяти;
  - c) информация, хранящаяся на внешнем носителе и объединенная общим именем;
  - d) данные, хранящиеся на внешнем носителе и объединенные общим именем;
- 8) Отметьте, какие бывают файловые структуры:
- a) Простая.
  - b) Сложная.
  - c) Иерархическая.
  - d) Произвольная.
- 9) Пользовательский интерфейс – это ...
- a) специальная программа;
  - b) работа пользователя;
  - c) форма взаимодействия нескольких программ;

d) форма взаимодействия программы с пользователем.

10) Отметьте элементы окна:

- a) кнопка «свернуть»;
- b) рабочая область;
- c) указатель мыши;
- d) списки полных имен файлов.

### Контрольная работа 3 по теме «Текстовая информация в компьютере»

#### Вариант 1.

A1. Текстовый редактор – это приложение

- 1) для создания мультимедийных документов;
- 2) для создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
- 3) для обработки изображений в процессе создания доклада.

A2. Текстовая информация-это

- 1) информация, представленная в форме письменного текста;
- 2) рисунки схемы, графики;
- 3) полный набор букв алфавита.

A3. Какие операции выполняют при редактировании текста?

- 1) Совершают операции по оформлению текста.
- 2) Просматривают текст, исправляют ошибки, вносят изменения.
- 3) Выводят текст на печать.

A4. Какие из перечисленных ниже расширений соответствуют текстовому файлу?

- 1) exe., com., bat;
- 2) gif., bmp., jpg;
- 3) txt., doc., rtf.

A5. Какую программу нужно выбирать для обработки текстовой информации?

- 1) MS Excel;
- 2) MS Word;
- 3) Paint.

A6. Гипертекст – это...

- 1) очень большой текст;
- 2) текст, в котором используется шрифт большого размера;

3) это текст, организованный так, что его можно просматривать в последовательности смысловых связей между его отдельными фрагментами.

А7. При задании параметров страницы в текстовом редакторе устанавливаются:

- 1) гарнитура, начертание, размер;
- 2) поля, ориентация;
- 3) отступ, интервал.

Б1. Основные режимы работы среды текстового редактора?

Б2. Как называется процесс изменения внешнего вида текста?

Б3. Установите соответствие:

1) Программа оптического распознавания документов.	А) Promt
2) Компьютерный словарь.	Б) Abbyy Fine Reader
3) Программа для редактирования текстов.	В) «Руки солиста»
4) Программа для формирования навыков печати.	Г) MS Word

Б4. Установите соответствие:

1) Таблица	А) Объект текста, используемый для указания нескольких элементов.
2) Маркированный список	Б) Объект текста, используемый для наглядного представления информации.
3) Нумерованный список	В) Объект текста, используемый для указания нескольких элементов в определенном порядке.

Вариант 2.

А1. Для создания, редактирования и форматирования текстовой информации необходим

- 1) графический редактор;

- 2) принтер;
- 3) текстовый редактор.

А2. Основные объекты текстового документа – это

- 1) символ, слово, строка, абзац;
- 2) шрифт, формат, курсор;
- 3) буквы, рисунки, знаки.

А3. Какие операции выполняют при форматировании текста?

- 1) Совершают операции по оформлению текста.
- 2) Просматривают текст, исправляют ошибки, вносят изменения.
- 3) Выводят текст на печать.

А4. К приложениям для обработки текстовой информации можно отнести:

- 1) MS Excel, Super Calc;
- 2) Word Pad, MS Word, Star Office Writer;
- 3) Pascal, Basic.

А5. Выбери из списка файл с текстовой информацией.

- 1) Proba.ppt;
- 2) Proba.bmp;
- 3) Proba.doc.

А6. Текст, организованный так, что его можно просматривать в последовательности смысловых связей между его отдельными фрагментами, называют –

- 1) ссылка;
- 2) закладка;
- 3) гипертекст.

А7. При задании параметров абзаца в текстовом редакторе устанавливаются:

- 1) гарнитура, начертание, размер;
- 2) поля, ориентация;
- 3) отступ, интервал.

Б1. Стандартные компоненты среды текстового редактора?

Б2. Как называется процесс исправления ошибок в тексте?

Б3. Установите соответствие:

1) Программа оптического распознавания	А) «Руки солиста»
--	-------------------

документов.	
2) Компьютерный словарь.	Б)Abbyy Fine Reader
3) Программа для редактирования текстов.	В)Promt
4) Программа для формирования навыков печати.	Г) Word Pad

Б4. Установите соответствие:

1) Таблица	А) Объект текста, используемый для указания нескольких элементов в определенном порядке.
2) Маркированный список	Б) Объект текста, используемый для наглядного представления информации.
3) Нумерованный список	В) Объект текста, используемый для указания нескольких элементов.

### Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер»

#### Вариант I

Часть А.

1. К устройствам ввода графической информации относится:
  - а) принтер
  - б) монитор
  - в) мышь
  - г) видеокарта
2. Пространственное разрешение монитора определяется как:
  - а) количество строк на экране
  - б) количество пикселей в строке
  - в) размер видеопамати
  - г) произведение количества строк изображения на количество точек в строке
3. Графический редактор – это:
  - а) устройство для создания и редактирования рисунков
  - б) программа для создания и редактирования текстовых изображений

- в) устройство для печати рисунков на бумаге
  - г) программа для создания и редактирования рисунков
4. Растровым графическим редактором НЕ является:
- а) Adobe Photoshop
  - б) CorelDraw
  - в) Gimp
  - г) Paint
5. Несжатое растровое изображение размером 64 x 512 пикселей занимает 32 Кб памяти. Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?
- а) 8
  - б) 16
  - в) 24
  - г) 256

Часть Б.

6. Сканируется цветное изображение размером 25 x 30 см. Разрешающая способность сканера 300 x 300 dpi, глубина цвета – 3 байта. Какой информационный объём будет иметь полученный графический файл?
7. Что такое звук? Приведите три примера аналоговой техники передачи и хранения звука.
8. Что такое шаг дискретизации?
9. Как происходит работа в презентациях по сценарию? Как определяется в них порядок и время демонстрации каждого слайда?
10. Рассчитать объём памяти, необходимый для представления одноминутного фильма на экране монитора с пространственным разрешением 800 x 600 пикселей и палитрой из 256 цветов. (Замечание. Чтобы смена кадров не была заметна, нужно проецировать на экран 16 кадров в секунду).

## Вариант II

Часть А.

1. К устройствам ввода графической информации относится:
- а) сканер
  - б) монитор
  - в) джойстик

- г) графический редактор
- 2. Видеопамять предназначена для:
  - а) хранения информации о цвете каждого пикселя экрана монитора
  - б) хранения информации о количестве пикселей на экране монитора
  - в) постоянного хранения графической информации
  - г) вывода графической информации на экран монитора
- 3. Графический редактор – это:
  - а) устройство для создания и редактирования рисунков
  - б) программа для создания и редактирования текстовых изображений
  - в) устройство для печати рисунков на бумаге
  - г) программа для создания и редактирования рисунков
- 4. Векторное изображение строится из:
  - а) отдельных пикселей
  - б) графических примитивов
  - в) фрагментов готовых изображений
  - г) отрезков и прямоугольников
- 5. Некое растровое изображение было сохранено в файле p1.bmp как 24-разрядный рисунок. Во сколько раз будет меньше информационный объем файла p2.bmp, если в нём это же изображение сохранить как 16-цветный рисунок?
  - а) 1,5
  - б) 6
  - в) 8
  - г) размер файла не изменится

Часть Б.

- 6. Рассчитайте объём видеопамяти, необходимый для хранения графического изображения, занимающего весь экран монитора с разрешением 1280 x 1024 и палитрой из 65 536 цветов.
- 7. Что такое звук? Приведите три примера аналоговой техники передачи и хранения звука.
- 8. Что такое частота дискретизации?
- 9. Что такое интерактивная презентация? Какое общее свойство имеют интерактивные презентации?

10. Рассчитать объём памяти, необходимый для представления одноминутного фильма на экране монитора с пространственным разрешением 800 x 600 пикселей и палитрой из 256 цветов. (Замечание. Чтобы смена кадров не была заметна, нужно проецировать на экран 16 кадров в секунду).

Контрольная работа № 5 по теме «Мультимедиа и компьютерные презентации»

Вариант 1

Часть 1 (ответить на вопросы, выбрав вариант или варианты ответов)

1. Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты

- А) презентация                      Б) макет                      В) дизайн слайдов

2. В процессе демонстрации презентации пользователь может ли изменять порядок показа слайдов?

- А) да                      Б) нет                      В) затрудняюсь ответить

3. Какие приложения используются для разработки презентации?

- А) Microsoft PowerPoint                      Г) Word  
Б) StarOffice Impress                      Д) ответы А и Г  
В) ответы А и Б                      Е) ответы Б и В

Ж) нет правильного ответа

4. С чего начинают создание презентации?

- А) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов и их содержание  
Б) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов  
В) с разработки проекта, в котором определяют содержание слайдов

5. Что предлагает каждый шаблон оформления?

- А) свой вариант фона слайдов, а также тип и цвет используемых шрифтов  
Б) свой вариант фона слайдов                      В) тип и цвет используемых шрифтов

6. Каждый раз при добавлении в презентацию нового слайда необходимо выбрать:

- А) дизайн слайда                      Б) слайд                      В) тип макета слайда

7. Макет слайда определяет, как будут размещаться на слайде различные объекты. Какие?

- А) заголовок  
Б) текст  
В) растровые изображения  
Г) векторные рисунки

8. Могут ли на слайде размещаться сразу несколько объектов различных типов:

- 1) текст и изображения; 2) рисунок и текст 3) рисунок и изображение  
А) могут 1), 2), 3) В) могут 2) и 3)  
Б) могут 1) и 2) Г) могут 3) и 1)

9. Анимация – это:

- А) создание иллюзии движения объектов на экране монитора В) непрерывное движение  
Б) 25 кадр Г) быстрая смена кадров

10. Могут ли быть использованы в процессе смены кадров анимационные эффекты и воспроизведение звука (при демонстрации презентации)?

- А) нет Б) да

Часть 2 (практическое задание, выполняется за компьютером)

Практическая работа №16 «Создание анимации, встроенной в презентацию»

Вариант 2

Часть 1 (ответить на вопросы, выбрав вариант или варианты ответов)

1. В процессе демонстрации презентации пользователь может ли изменять порядок показа слайдов?

- А) да Б) нет В) затрудняюсь ответить

2. Какие приложения используются для разработки презентации?

- А) Microsoft PowerPoint Г) Word  
Б) StarOffice Impress Д) ответы А и Г  
В) ответы А и Б Е) ответы Б и В

Ж) нет правильного ответа

3. Что предлагает каждый шаблон оформления?

- А) свой вариант фона слайдов, а также тип и цвет используемых шрифтов  
Б) свой вариант фона слайдов В) тип и цвет используемых шрифтов

4. С чего начинают создание презентации?

- А) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов и их содержание
- Б) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов
- В) с разработки проекта, в котором определяют содержание слайдов

5. Каждый раз при добавлении в презентацию нового слайда необходимо выбрать:

- А) дизайн слайда
- Б) слайд
- В) тип макета слайда

6. Макет слайда определяет, как будут размещаться на слайде различные объекты. Какие?

- А) заголовок
- Б) текст
- В) растровые изображения
- Г) векторные рисунки

7. Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты

- А) презентация
- Б) макет
- В) дизайн слайдов

8. Могут ли на слайде размещаться сразу несколько объектов различных типов:

- 1) текст и изображения;
  - 2) рисунок и текст
  - 3) рисунок и изображение
- А) могут 1), 2), 3)  
Б) могут 1) и 2)  
В) могут 2) и 3)  
Г) могут 3) и 1)

9. Анимация – это:

- А) создание иллюзии движения объектов на экране монитора
- Б) 25 кадр
- В) непрерывное движение
- Г) быстрая смена кадров

9. Могут ли быть использованы в процессе смены кадров анимационные эффекты и воспроизведение звука (при демонстрации презентации)?

- А) нет
- Б) да

*Часть 2 (практическое задание, выполняется за компьютером)*

Практическая работа №16 «Создание анимации, встроенной в презентацию»

