

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ ЗА КУРС 7 КЛАССА

АВТОРЫ: учителя информатики Таран Татьяна Васильевна и Назарова Людмила Степановна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данный материал предназначен для проведения промежуточной аттестации по информатике за курс 7 класса. Составлен на основе государственного стандарта среднего общего образования по информатике, рабочей программы, учебника Информатика (базовый уровень). Босова Л.Л., Босова А. Ю.

При этом проверяются элементы содержания из следующих разделов курса:

- Информация и информационные процессы
- Компьютер как универсальное устройство обработки информации
- Обработка графической информации
- Обработка текстовой информации

На выполнение работы отводится 40 минут. Работа состоит из 4 частей и содержит 12 заданий.

Часть А содержит 4 тестовых задания (А1-А4) обязательного уровня с выбором одного ответа из предложенных.

Часть В содержит 3 задания (В1-В3), в которых необходимо записать ответ.

Часть С содержит 3 задания (С1-С3) повышенного уровня сложности.

Часть D содержит 3 задания (D1 – D4) работа с компьютером (практические работы)

Задания частей А, В, С считаются выполненными, если учащийся дал верный ответ. Задания части D считаются выполненными, если практическая часть выполнена без ошибок правильно.

Используемые задания направлены на проверку таких компетенций, как:

<i>Компетенция</i>	<i>№ задания</i>
Умение определять информационный вес символа произвольного алфавита и информационного объёма сообщения, состоящего из некоторого количества символов	А1, А2
Умение рассматривать примеры хранения, передачи и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике	В1, С1
Умение определять имя файла по его типу	В3
Умение разъяснять сущности компьютера как универсального электронного программно управляемого устройства; рассматривать основные характеристики компьютера	В2
Навыки основных приемов работы в растровом графическом редакторе; в векторном графическом редакторе;	А3
Навыки основных правил ввода текстовой информации, редактирования, форматирования	А4, С2, С3
Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, строить алгоритм решения задачи	D1
Умения разработки алгоритмов для управления исполнителем Чертежник	D2
Умения и навыки использования средств ИКТ для создания текстовых документов; навыки рационального использования имеющихся инструментов	D3
Умения подбирать и использовать инструментарий для решения поставленной задачи	D4

Таблица количества баллов за выполнение задания

Максимальное количество баллов за 1 задание					Количество баллов за работу в целом
Часть А	Часть В	Часть С	Часть D		
Задания А1-А4	Задания В1-В3	Задания С1-С3	Задания D1-D3	D4	30 баллов
1 балл	2 балла	3 балла	3 балла	2 балла	

Таблица перевода тестовых баллов в школьные отметки

Тестовый балл	Школьная оценка
1-7 баллов (менее 25%)	«2»
8-14 баллов (26 – 50%)	«3»
15-24 баллов (51 – 80%)	«4»
25-30 баллов (более 80%)	«5»

Ключ к заданиям

Задания		Вариант 4
Часть А	А1	4
	А2	3
	А3	1
	А4	3
Часть В	В1	1-Г 2-В 3-А 4-Д 5-Б
	В2	Монитор, принтер, плоттер, наушники
	В3	d, f

ЗАДАНИЯ

Часть А

А1. Статья, набранная на компьютере, содержит 32 страницы, на каждой странице 40 строк, в каждой строке 48 символов. Определите размер статьи в кодировке КОИ-8, в которой каждый символ кодируется 8 битами.

- 1) 120 Кбайт
- 2) 480 байт
- 3) 960 байт
- 4) 60 Кбайт

А2. Считая, что каждый символ кодируется одним байтом, определите, чему равен информационный объем следующего высказывания Алексея Толстого:

Не ошибается тот, кто ничего не делает, хотя это и есть его основная ошибка.

- 1) 512 бит
- 2) 608 бит
- 3) 8 Кбайт
- 4) 123 байта

А3. Разрешающая способность монитора

- a. Количество точек, из которых оно складывается
- b. Пиксель
- c. Растровое изображение

А4. Текстовый редактор – программа, предназначенная для:

- a) создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
- b) работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- c) управление ресурсами ПК при создании документов;
- d) автоматического перевода с символьных языков в машинные коды.

Часть В

В1. Установите соответствие между видами информации и примерами.

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1. Звуковая__ | А. Косой взгляд__ |
| 2. Зрительная__ | Б. Запах духов__ |
| 3. Обонятельная__ | В. Поглаживание кошки__ |
| 4. Вкусовая__ | Г. Раскат грома__ |
| 5. Тактильная (осязательная)__ | Д. Поедание конфеты__ |

В2. Какие из перечисленных ниже устройств предназначены для ввода информации?

Монитор, дисковод, принтер, сканер, трекбол, плоттер, мышь, клавиатура, джойстик, микрофон, наушники, колонки, CD-ROM, световое перо, графический планшет.

В3. Выберите из предложенного списка файлов только те, которые относятся к графическим (используются для хранения рисунков):

- a) my.doc,
- b) family.jpg,
- c) car.bmp,
- d) bell.mp3,
- e) dog.gif,
- f) song.wav,
- g) book.zip,
- h) war.avi.

Часть С

С1. Приведите примеры способов передачи информации по схеме: *Источник (человек)→Приемник (устройство)*

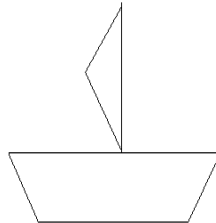
С2. Что произойдет, если при курсоре, установленном в начало строки, нажать клавишу <Enter>?

С3. Как одновременно удалить фрагмент текста?

Часть D

D1. Составить блок-схему алгоритма нахождения большего из двух чисел.


D2. Нарисуйте предложенную фигуру в среде исполнителя Чертежник, введя последовательность команд в поле команд:



D3. В текстовом редакторе word напечатать текст

Засыпьте ямку.
Поставьте лопату и лейку на место.
Выкопайте ямку.
Возьмите лейку и полейте саженец.
Возьмите лопату и саженец.
Посадите саженец в ямку.

2. Расставьте команды алгоритма «Посадка дерева» в разумной последовательности. Для этого:

- 1) внимательно прочитайте весь текст;
- 2) найдите строку с командой, которая должна быть выполнена первой;
- 3) выделите найденную строку;
- 4) удалите выделенную строку в буфер (команда **Вырезать**);
- 5) поместите курсор в начало первой строки и вставьте первую команду из буфера;
- 6) при необходимости пользуйтесь командой **Отменить** ;
- 7) повторяйте аналогичные действия, пока все команды не окажутся на своих местах.

D4. В графическом редакторе Paint нарисовать снеговика, ёлку и Деда Мороза в течение 7 мин.

