

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Альметьевская школа-интернат для детей с ограниченными возможностями здоровья»

Утверждено
протоколом педагогического совета
№1 от 29 августа 2022г
Приказ № 98-О от 31 августа
Директор школы-интерната
Мартынова Л.Р

**Рабочая программа
по предмету ИНФОРМАТИКА
для 10 ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО класса**

1 час в неделю; 34 часа в год

Составитель: **Валиева Л.Т.** учитель высшей квалификационной категории.

Согласовано:

Зам. директора по УР _____ И.Б.Шарифуллина

Рассмотрено:

На заседании ШМО, протокол № 1 от «26» августа 2022 г.

Руководитель ШМО _____ М.Г. Шарипова

Альметьевск 2022 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ПО ИНФОРМАТИКЕ В 10 (ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ) КЛАССЕ

Рабочая программа разработана на основе:

- Закона РФ «Об образовании» №273 –ФЗ. Принят Государственной Думой РФ 21 декабря 2012г;
- Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования2004 года;
- типового положения о специальном (коррекционном) образовательном учреждении для обучающихся, воспитанников с отклонениями в развитии», Постановление Правительства РФ, 10.03.2000 г., № 212; 23.12. 2002 г., № 919;
- концепции специальных федеральных государственных образовательных стандартов для детей с ограниченными возможностями здоровья, 2009г;
- базисного учебного плана специального(коррекционного) образовательного учреждений VI вида для обучающихся воспитанников с отклонениями в развитии от 10апреля 2002. №29/2065-п;
- Примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ (утверждена приказом Минобразования России от 09.03.04. № 1312), программы базового курса информатики (Авторы: И.Г. Семакин, Л.А.Залогова, С.В.Русаков, Л.В.Шестакова).
- Адаптированной образовательной программы ГБОУ «Альметьевская школа-интернат для детей с ОВЗ» по ФК ГОС ООО
- учебного плана «Альметьевской школы-интернат » на 2022-2023 учебный год;
- положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ учебных курсов, предметов, дисциплин в Альметьевской школе-интернат;
- Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования.

Учитывая специфику работы общеобразовательной школы - интернат, т.е. разницу в сроках обучения и в часовой учебной нагрузке на этапе основного общего образования, планирование учебного материала предусматривает изучение курса информатики в полном объеме, в соответствии с Федеральным компонентом государственного стандарта общего образования.

Реализация программы по информатике основывается на базисный учебный план 2002 года, который не предусматривает изучение курса информатики с 8 класса , поэтому на изучение данного предмета 1 час взят из курса обязательных занятий по выбору(школьный компонент).

Основной задачей курса «Информатика и ИКТ» является подготовка учащихся на уровне требований, предъявляемых Образовательным стандартом основного общего образования по информатике и информационным технологиям (приказ Минобразования России от 05.03.04 № 1089).

Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих **целей**:

- **освоение знаний**, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
- **владение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать её результаты;
- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- **воспитание** ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов её распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Общая характеристика учебного предмета

Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов. Она способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимых школьникам, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Приоритетными объектами изучения в курсе информатики основной школы выступают информационные процессы и информационные технологии. Теоретическая часть курса строится на основе раскрытия содержания информационной технологии решения задачи, через такие обобщающие понятия как: информационный процесс, информационная модель и информационные основы управления.

Практическая же часть курса направлена на освоение школьниками навыков использования средств информационных технологий, являющееся значимым не только для формирования функциональной грамотности, социализации школьников, последующей деятельности выпускников, но и для повышения эффективности освоения других учебных предметов.

Курс нацелен на формирование умений фиксировать информацию об окружающем мире; искать, анализировать, критически оценивать, отбирать информацию; организовывать информацию; передавать информацию; проектировать объекты и процессы, планировать свои действия; создавать, реализовывать и корректировать планы.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ

В результате изучения информатики и информационно-коммуникационных технологий ученик должен

знать/понимать

- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- единицы измерения количества и скорости передачи информации; принцип дискретного (цифрового) представления информации;
- основные свойства алгоритма, типы алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл; понятие вспомогательного алгоритма;
- программный принцип работы компьютера;
- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий;

уметь

- выполнять базовые операции над объектами: цепочками символов, числами, списками, деревьями; проверять свойства этих объектов; выполнять и строить простые алгоритмы;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;
- создавать информационные объекты, в том числе:
 - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
 - создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности – в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;

- создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования; осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;
- создавать записи в базе данных;
- создавать презентации на основе шаблонов;
- искать информацию с применением правил поиска (построения запросов) в базах данных, компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой, цифровым датчиком); следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений и чертежей, динамических (электронных) таблиц, программ (в том числе в форме блок-схем);
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм.

Весь учебный материал программы сгруппирован по разделам. Для каждого раздела указано общее число учебных часов, а также рекомендуемое разделение этого времени на теоретические занятия и практическую работу на компьютере.

Согласно примерной программе основного общего образования по информатике и ИКТ (Авторы: И.Г. Семакин, Л.А.Залогова, С.В.Русаков, Л.В.Шестакова). на изучение курса отводится 34 часа;

Исходя из этого, предполагается следующее распределение часов:

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание	По примерной программе	По рабочей программе
Информационное моделирование.	8	3
Хранение, поиск и сортировка информации .	7	3
Передача информации в компьютерных сетях	9	5
Основы алгоритмизации и программирования.	15	9
Табличные вычисления на компьютере .	11	5
Информатизация общества.	3	1

Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации.	17	8
Всего	70	34

Календарно – тематическое планирование

№	Тема урока	Требования к уровню подготовки обучающихся.	Д/з	дата	
				план	факт
Информационное моделирование (3 ч)					
1	Моделирование, формализация, визуализация. Графические информационные модели.	Знать правила поведения в компьютерном классе. Понятия модель, формализация, визуализация. Уметь работать с одним из браузеров, приводить примеры моделирования. Уметь приводить примеры моделирования, определять необходимое программное обеспечение для создания графических информационных моделей.	П.6 построить иерархическую модель вашей семьи Понаоблюдать за погодой в течении недели и начертить график изменения температуры	7,09	
2	Табличные модели. Словесные (образные, вербальные) модели	Знать , что представляют собой «таблицы» «объект-свойство», «объект-объект», «двоичная матрица». Уметь определять вид таблиц, заполнять таблицы данными. Уметь	П.7,8 найти информацию о других типах таблиц	14,09	

		пользоваться возможностями текстового редактора для создания вербальных моделей.			
3	Информационное моделирование на компьютере.	Уметь составлять по условию задачи математическую модель.	П.9 зад.2,3	21,09	
Хранение, поиск и сортировка информации (3 ч)					
4	Базы данных и системы управления базами данных. Создание и заполнение баз данных.	Ознакомление с системами управления базы данных и принципами работы с ними, с просмотром и редактированием базы данных. Проектирование и создание однотабличной базы данных.	П.10,11,12 Составить таблицу данных: Видеотека. Поля: Название фильма, жанр, год выпуска, продолжительность в минутах, название киностудии, режиссер	28,09	
Передача информации в компьютерных сетях (5 ч)					
7	Локальные компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть Интернет.	Знать понятия «компьютерная сеть», «локальная сеть». Уметь подключаться к локальной сети, устанавливать и настраивать сетевую карту. Знать понятия «глобальная сеть», протоколы сетей, сервисы Интернета, адресацию интернета. Уметь проверять параметры сетевых протоколов, проверять параметры настройки обозревателя Интернета.	П.1 подготовить рефераты	19,10	
8	Информационные ресурсы Интернета. Поиск информации в интернете.	Знать понятие «глобальная сеть», основные сервисы интернета и их назначение, принцип работы и типы	П.2,5 подготовить сообщения	26,10	

		почтовых программ, формат почтового сообщения. Уметь отправлять и получать почту при помощи настроенной учетной записи, выполнять при помощи браузера перемещение по гиперссылкам, открывать и загружать файлы, работать с ftp сервером. Знать, что такое WWW, что такое браузер, что такое поисковая система, основные поисковые системы и их характеристики. Уметь составлять простые и сложные запросы по поиску информации в Интернете.		
9	Разработка Web-сайтов с использованием языка разметки гипертекста HTML, вставка рисунков, гиперссылок	Знать понятия «WEB страница, Web сайт», средства разработки, основные теги HTML. Уметь создавать текстовые блоки с различными атрибутами редактирования (шрифт, начертание, цвет, выравнивание, размер) Знать как вставить рисунок, основные теги для редактирования рисунков, теги для настройки гиперссылок. Уметь вставлять рисунок, задавать границы, выравнивание, ширину, высоту рисунка, настраивать простые гиперссылки, настраивать электронную почту.	Записать опорный конспект «Создание Web-страниц»	9.11
10	Разработка Web-сайтов. Создание нумерованных списков. Вставка	Знать теги для вставки нумерованных ,маркированных списков.	Создать Web-страницу «Словарь» со списком терминов	16.11

	интерактивных форм с помощью языка HTML	Уметь создавать нумерованный, маркированный список, список определений.Знать теги для вставки текстовых полей, переключателей, флаажков, раскрывающихся списков, текстовой области. Уметь создавать формы в виде текстовых полей, переключателей, флаажков, раскрывающихся списков, текстовых областей, создавать кнопки для отправки данных из формы			
11	Контрольная работа по теме «Передача информации в компьютерных сетях»	Контроль ЗУН	Повторить пройденное	23.11	
Основы алгоритмизации и программирования (9 ч)					
12	Алгоритм и его формальное исполнение. Алгоритмы работы с величинами.	Знать ,что такое кибернетика, алгоритм управления, свойства алгоритма, способы записи алгоритмов. Уметь пользоваться языком блок схем, выполнять трассировку алгоритма для известного исполнителя.Знать осн. Виды величин, назначение языков программирования, назначение систем программирования, основные команды с величинами. Уметь отличать типы величин, составлять алгоритмы, используя команды присваивания, ввода,вывода	П.25 ,27 написать алгоритм вычитания двух дробей	30.11	

13	Знакомство с языком Паскаль. Линейные вычислительные алгоритмы.	Знать назначение Паскаль, структуру программы, операторы ввода, вывода, присваивания. Уметь анализировать готовую программу, составлять арифметические выражения, использовать операторы ввода, вывода, присваивания. Знать правила составления линейных программ, Уметь пользоваться языком блок схем, составлять линейные программы, использовать операторы Паскаля.	П.35 Написать программу на алгоритмическом языке и на языке Паскаль, по которой можно найти расстояние между двумя точками с заданными точками	7.12	
14	Алгоритмы с ветвящейся структурой. Составление программ с ветвящейся структурой.	Знать конструкции ветвления, полную и неполную, Уметь составлять программы с разветвляющимися алгоритмами, использовать операторы ввода,.....	П.36 составить алгоритм нахождения меньшего из двух значений	14.12	
15	Алгоритм со структурой «Выбор»	Знать конструкции ветвления, конструкцию «выбор» Уметь пользоваться языком блок схем, составлять программы с операторами «Выбор»	Написать программу, которая по введенному числу из промежутка(0,24) выдает время суток	21.12	
16	Программирование циклов с предусловием и с постусловием.	Знать конструкции цикла с предусловием. Уметь составлять программы с циклами с предусловием и с постусловием, использовать операторы.	П.39,40 Вывести все четные числа, начиная с числа N и кончая числом M Числа N и M задает пользователь.	11.01	
17	Программирование циклов со счетчиком.	Знать конструкции со счетчиком. Уметь составлять программы с циклами со счетчиком.	П.39,40 Составить программу вычисления степени числа a с натуральным показателем n	18.01	

18	Массивы в Паскале.	Знать, что такое массив, правила описания и ввода в массив, циклические конструкции. Уметь составлять программы с циклами со счетчиком, описывать и заполнять массив данными.	П.41,42 Подсчитать средний балл за экзамен по математике	25.01	
19	Решение задач с использованием массивов.(Метод пузырька)	Знать, что такое массив, правила описания и ввода в массив, циклические конструкции. Уметь составлять программы с циклами со счетчиком, описывать и заполнять массив данными, сортировать данный массив.	Найти максимальный элемент массива	1.02	
20	Контрольная работа по теме «Основы алгоритмизации и программирования»	Знать, что такое массив, правила описания и ввода в массив, циклические конструкции. Уметь составлять программы с циклами со счетчиком, описывать и заполнять массив данными, сортировать данный массив.	Повторить пройденное	8.02	
Табличные вычисления на компьютере (5 ч)					
21	Двоичная система счисления. Числа в памяти компьютера.	Знать десятичную и двоичную систему счисления, развернутую форму числа, правила перевода из двоичной системы счисления в десятичную и наоборот. Уметь переводить двоичные числа в десятичную систему и наоборот. представление целых чисел со знаком и без знака, прямой и обратный код, мантиссу числа.	П.16 задания на карточках	15.02	

		Уметь записывать целые числа с порядком, прямой, обратный, дополнительные коды числа			
22	Электронные таблицы. Правила заполнения таблицы.	Знать , что такое электронная таблица, назначение, интерфейс программы MS EXCEL/ Уметь создавать, оформлять, сохранять электронные таблицы. Знать правила выделения информации. Уметь перемещаться по ячейкам таблицы, выделять объекты, вводить числа, текст, даты, формулы.	П.18 ,19 задания на карточках	22.02	
23	Работа с диапазонами. Относительная адресация.	Знать ,что диапазон данных, статистическая функция, автозаполнение ячеек таблицы. Уметь составлять, заполнять, управлять электронными таблицами.	П.20 Составить ЭТ «Результаты соревнований по бегу»	1.03	
24	Деловая графика. Условная функция. Логические функции и абсолютные адреса.	Знать суть диаграмм. Уметь строить диаграммы, решать задачи в ЭТ, используя условную функцию. Знать ,что такое логическое выражение, операции отношения,логические операции. Уметь составлять сложную условную функцию, используя логические операции.	П.21,22 выполнить домашнюю контрольную работу	8.03	
25	Электронные таблицы и математическое моделирование.	Знать ,что такое математическая модель, объект моделирования, вычислительный эксперимент. Уметь использовать инструментарий электронных таблиц с целью создания математической модели.	П.23 практическое задание на карточках	15.03	

Информатизация общества (1 час)					
26	Информационное общество. Информационная культура. Правовая охрана программ и данных. Защита информации.	Знать понятия информационная революция, информатизация, , задачи информатизации, признаки информационного общества. Уметь объяснять причины информационных революций, выполнять классификацию информационных ресурсов, использовать Excel для отображения статистики роста серверов в Интернете. Знать все составляющие информационной культуры. Уметь пользоваться информационными ресурсами, находить и использовать иные нормативные документы, применяя поиск в сети Интернет. Знать информационную этику, право владения, вредоносные программы, антивирусные программы, этические и правовые нормы информационной деятельности человека. Уметь пользоваться информационными ресурсами, находить и использовать иные нормативные документы, применяя поиск в сети Интернет.	П.49, подготовить реферат	22.03	
Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации (8 часов)					
27	Кодирование графической информации. Графический режим монитора. Видеопамять. Палитры цветов в системах цветопередачи.	Знать способы представления изображений в памяти компьютера, области применения компьютерной графики.	Прочитать конспекты в тетради	5.04	

		<p>Уметь определять количество цветов в палитре, определять глубину цвета, информационный объем изображения. Знать о пространственном разрешении, глубине цвета, формулу подсчета объема видеопамяти.</p> <p>Уметь определять объем видеопамяти, разрешающую способность монитора. Знать как формируется палитра цветов в RGB, CMYK, HSB.</p> <p>Уметь определять цвет, если известны интенсивности базовых цветов, определять цвет если известны смещения базовых цветов.</p>		
28	Растровая графика. Векторная графика.	<p>Знать понятия: пиксель, дюйм, растровая графика.</p> <p>Уметь вычислять объем растровых изображений. Вычислять разрешение экранного изображения. Знать понятия: пиксель, дюйм, векторная графика, достоинства и недостатки векторной графики.</p> <p>Уметь вычислять объем векторных изображений, вычислять разрешение экранного изображения.</p>	Знать основные различия между форматами растровых файлов	12.04
29	Интерфейс и основные возможности растровых графических редакторов. Рисование примитивов. Инструменты рисования.	Знать понятия: область рисования, примитив, панель рисования, линия, кривая, окружность, палитра, пипетка.	Закончить практическое задание	19.04

		Уметь создавать область рисования в растровом графическом редакторе Gimp, создавать изображения, используя графические примитивы. Знать , что такое область рисования, примитив, панель рисования, понятия: карандаш, кисть, ластик, распылитель, заливка, лупа, надпись. Уметь создавать изображения, используя инструменты рисования.		
30	Интерфейс и основные возможности растровых графических редакторов. Редактирование изображений и рисунков.	Знать инструменты выделения областей, инструменты копирования, вырезания, перемещения, удаления. Уметь создавать изображения, редактируя имеющиеся.	Создать изображение кошки, используя графические примитивы	26.04
31	Интерфейс и основные возможности векторных графических редакторов. Рисование примитивов.	Знать панель инструментов, графические примитивы, ключевые точки у различных примитивов. Уметь строить основные графические примитивы, строить правильные фигуры.	Создать изображение кошки, используя графические примитивы, закончить	3.05
32	Интерфейс и основные возможности векторных графических редакторов. Работа с объектами. Цветовое оформление объектов. Редактирование изображений и рисунков.	Знать панель инструментов, графические примитивы, ключевые точки у различных примитивов, типы объектов. Уметь группировать и разгруппировывать объекты, объединять объекты, позиционировать и выравнивать объекты. Приемы цветового оформления в векторном редакторе OpenOffice.orgDraw. Приемы	Нарисовать олимпийские кольца	10.05

		изменений основных объектов и настройки.		
33	Растровая анимация. Векторная анимация. Кодирование и обработка звуковой информации. Цифровое фото и видео.	Знать термин анимация, технологию создания компьютерной анимации. Уметь создавать анимацию из нескольких растровых изображений. Знать термин анимация, технологию создания компьютерной анимации, типы анимации в презентациях. Уметь создавать флеш анимацию из нескольких растровых изображений. Знать что такое звуковая информация, громкость, тон, частота. Уметь оцифровывать звуковую информацию, редактировать запись, применять звуковые эффекты, сохранять звуковые файлы в различных форматах Знать что такое цифровое фото, методы сжатия изображений, цифровое видео. Уметь захватывать, печатать, редактировать цифровое фото и видео.	Подготовиться к контрольной работе	17.05
34	Итоговая контрольная работа.	Проверка знаний за 9 класс		24.05

Итоговая контрольная работа информатика 10

1. Сигнал называют аналоговым, если

1. он может принимать конечное число конкретных значений;
2. он непрерывно изменяется по амплитуде во времени;
3. он несет текстовую информацию;
4. он несет какую-либо информацию;
5. это цифровой сигнал.

2. Информацию, изложенную на доступном для получателя языке называют:

1. полной;
2. полезной;
3. актуальной;
4. достоверной;
5. понятной.

3. База данных - это:

1. совокупность данных, организованных по определенным правилам;
2. совокупность программ для хранения и обработки больших массивов информации;
3. интерфейс, поддерживающий наполнение и манипулирование данными;
4. определенная совокупность информации.

4. Таблицы в базах данных предназначены:

1. для хранения данных базы;
2. для отбора и обработки данных базы;
3. для ввода данных базы и их просмотра;
4. для автоматического выполнения группы команд;
5. для выполнения сложных программных действий.

5. В каких элементах таблицы хранятся данные базы:

1. в полях;
2. в строках;
3. в столбцах;
4. в записях;
5. в ячейках?

6. Одной из основных функций графического редактора является:

1. ввод изображений;
2. хранение кода изображения;
3. создание изображений;
4. просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

7. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксель);
2. прямоугольник;
3. круг;
4. палитра цветов;
5. символ.

8. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:

1. видеопамять;
2. видеоадаптер;
3. растр;
4. дисплейный процессор.

9. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:

1. красного, зеленого, синего и яркости;
2. красного, зеленого, синего;
3. желтого, зеленого, синего и красного;
4. желтого, синего, красного и белого;
5. желтого, синего, красного и яркости.

10. Для хранения 256-цветного изображения на кодирование одного пикселя выделяется:

1. 2 байта;
2. 4 байта;
3. 256 бит;
4. 1 байт.

11. Текстовый редактор - программа, предназначенная для

1. создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
2. работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
3. управление ресурсами ПК при создании документов;
4. автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;

12. Алгоритм - это

1. правила выполнения определенных действий;
2. ориентированный граф, указывающий порядок выполнения некоторого набора команд;
3. описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов;
4. набор команд для компьютера;
5. протокол вычислительной сети.

13. Алгоритм называется линейным, если

1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;
2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
3. его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;
4. он представим в табличной форме;
5. он включает в себя вспомогательный алгоритм.

14. Свойством алгоритма является:

1. результативность;
2. цикличность;
3. возможность изменения последовательности выполнения команд;
4. возможность выполнения алгоритма в обратном порядке;
5. простота записи на языках программирования.

15. Выберите верное представление арифметического выражения $\frac{x+3y}{5xy}$

на алгоритмическом языке:

1. $x + 3y / 5xy$
2. $x + 3*y / 5*x*y$
3. $(x + 3y) / 5xy$
4. $(x + 3*y) / (5*x*y)$
5. $x + 3*y / (5*x*y)$

16. Алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке программирования, называется

1. исполнителем алгоритмов;
2. программой;
3. листингом;
4. текстовкой;
5. протоколом алгоритма.

17. Двоичное число 10001_2 соответствует десятичному числу

1. 11_{10}
2. 17_{10}
3. 256_{10}
4. 1001_{10}
5. 10001_{10}

18. Укажите самое большое число:

1. 144_{16}
2. 144_{10}
3. 144_8
4. 144_6

19. В какой из последовательностей единицы измерения указаны в порядке возрастания

1. гигабайт, килобайт, мегабайт, байт
2. гигабайт, мегабайт, килобайт, байт
3. мегабайт, килобайт, байт, гигабайт
4. байт, килобайт, мегабайт, гигабайт

20. Какому числу соответствует сумма $11001_2 + 11001_2$

1. 100000_2
2. 100110_2
3. 100100_2
4. 110010_2

Критерии оценок по информатике

Критерий оценки устного ответа

Оценка «5»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком: ответ самостоятельный.

Оценка «4»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию учителя.

Оценка «3»: ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный.

Оценка «2»: при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить при наводящих вопросах учителя.

Оценка «1»: отсутствие ответа.

Критерий оценки практического задания

Оценка «5»: 1) работа выполнена полностью и правильно; сделаны правильные выводы; 2) работа выполнена по плану с учетом техники безопасности.

Оценка «4»: работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок, исправленных самостоятельно по требованию учителя.

Оценка «3»: работа выполнена правильно не менее чем на половину или допущена существенная ошибка.

Оценка «2»: допущены две (и более) существенные ошибки в ходе работы, которые учащийся не может исправить даже по требованию учителя.

Оценка «1»: работа не выполнена.

Лист
корректировки рабочей программы

Класс	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Причина корректировки	Корректирующие мероприятия	Дата проведения по факту
