

Тестовая работа по учебному курсу «Прикладная информатика» 6 класс.

В данной работе представлен материал, содержащий тестовые задания, задачи, требующие решение табличным способом и задание на выполнение алгоритма.

На выполнение работы по информатике отводится 1 урок (45 минут). Работа состоит из 17 заданий. При решении заданий нельзя пользоваться компьютером, калькулятором, справочной литературой.

Задание 1 – 4, 6, 8 – 11, 13, 15 с выбором ответа. К заданию даётся несколько ответов, из которых один правильный. Задание 12 – с выбором нескольких правильных ответов. Задание 5 на соотнесение типов файлов. Задание 7 – найти количество информации. Задание 14 – указать верную последовательность действий в алгоритме. Задание 16, 17 представляют собой практическое задание, которое необходимо решить, используя таблицу и систему координат.

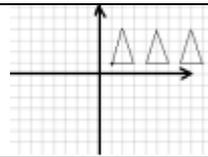
За каждый правильный ответ в зависимости от сложности задания начисляются баллы. Баллы, полученные за все выполненные задания, суммируются.

Задание 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,13,15 – оцениваются в 1 балл. Задание 5,12,14,16,17 – в 2 балла.

Шкала пересчета первичного балла за выполнение контрольной работы в отметку по пятибалльной шкале

| | | | | |
|---------|--------|---------|---------|-------|
| Балл | 0 - 10 | 11 - 14 | 15 - 18 | 19-22 |
| Отметка | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ключи: 1 вариант

| | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------|-----------|------------|-----------|------------------|-----------|-----------|--|----------|
| № (кол-во баллов) | 1 1 б | 2 1 б | 3 1 б | 4 1 б | 5 2 б | 6 1 б | 7 1 б | 8 1 б | 9 1 б |
| Ответы | а | а | в | б | 1-б, 2-в, 3-а | в | 11 | б | б |
| № (кол-во баллов) | 10 1 б | 11 1 б | 12 2 б | 13 1 б | 14 2 б | 15 1 б | 16 2 б | 17 2 б | |
| Ответы | а | б | б в г ж | а | адвгб | б | черные |  | |

Итоговая тестовая работа по учебному курсу «Прикладная информатика» учени___ 6 ___ класса
фамилия, имя _____ Вариант 1

1. **Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком, как единое целое, - это**

1. объект
2. признак объекта
3. множество
4. информатика

2. **Множество – это ...**

1. какое-то количество объектов, которые объединены одним именем.
2. несколько элементов, каждый из которых имеет свое имя.
3. какое-то количество объектов.
4. объекты.

3. **Укажите имя, которое является общим.**

1. Малина.
2. Миша.
3. Книга.
1. Васька.

4. **Дайте определение понятию "файл".**

1. Файл – это значок на рабочем столе.
2. Файл – это информация, которая хранится в памяти компьютера как единое целое и имеет свое название – имя файла.
3. Файл – это текстовый документ.

5. **Соотнесите типы файлов с их расширениями. Соедините линией**

| |
|-------------------------------|
| Расширения графических файлов |
| Расширения текстовых файлов |
| Расширения звуковых файлов |

| |
|----------------------|
| .wav, .mp3, .mid. |
| .bmp, .jpg, .gif. |
| .doc, .docs, .rtf. |

6. **Укажите верное выражение.**

1. 1 бит = 8 байт
2. 1 Кбайт = 1000 байта
3. 1 Гбайт = 1024 Мбайт

7. **Сколько бай в слове ИНФОРМАТИКА? Ответ: _____ бит**

8. **Программное обеспечение – это...**

1. совокупность всех устройств компьютера. Базовая комплектация содержит следующие функциональные блоки: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.
2. набор всех установленных на компьютере программ. На каждом компьютере этот набор может быть различным. Это зависит от сферы деятельности человека.
3. система текстовых, графических, музыкальных, видеофайлов и так далее.

9. Анализ – это...

1. мысленное объединение однородных объектов.
2. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
3. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
4. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков.

10. Обобщение – это...

1. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
2. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
3. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.
4. мысленное объединение однородных объектов.

11. Продолжите предложение "Натуральная (материальная) модель – это..."

1. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит только внешний вид объекта моделирования.
2. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования, его структуру или поведение и состоит из материи.
3. увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования и его структуру.

12. Укажите все примеры информационных моделей:

1. муляж яблока;
2. выкройка фартука;
3. график зависимости расстояния от времени;
4. макет здания;
5. манекен;
6. схема метро.
7. карта;

13. Что такое алгоритм?

1. Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.
2. Набор действий в течение определенного периода времени.
3. Текст, содержащий сведения об объекте.

14. Укажите верную последовательность действий при сборе на прогулку. (Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа):

1. ___ Узнать погоду
2. ___ Закрыть дверь
3. ___ Открыть дверь
4. ___ Одеться
5. ___ Выйти из дома

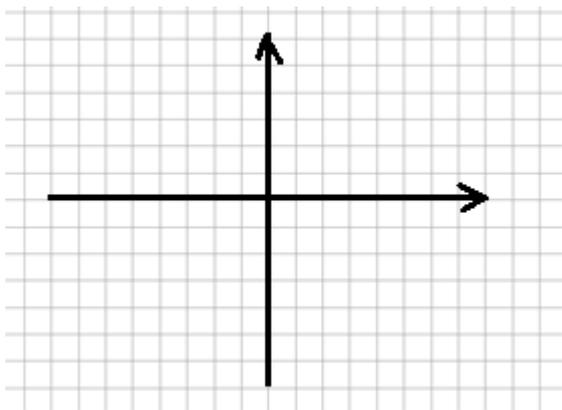
15. Дайте определение понятию "Алгоритм с циклами".

1. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий определенные команды.
2. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые повторяются, пока выполняется заданное условие.
3. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые выполняются если истинно заданное условие.

16. Решите задачу табличным способом.

В кафе встретились три друга: скульптор Белов, скрипач Чернов и художник Рыжов. «Замечательно, что у одного из нас волосы белые, у другого черные, а у третьего рыжие волосы, но ни у кого волосы не соответствуют фамилии», - заметил черноволосый. «Ты прав», - сказал Белов. Какого цвета волосы у художника?

17. Что получится в результате действий исполнителя Чертежник по следующему алгоритму:



нач
сместиться в точку (1, 1)
нц 3 раз
опустить перо
сместиться на вектор (1, 3)
сместиться на вектор (1, -3)
сместиться на вектор (-2, 0)
поднять перо
сместиться на вектор (3, 0)
кц
кон