

**Демонстрационный вариант  
контрольной работы по учебному курсу «Основы программирования» по тексту  
администрации в рамках годовой промежуточной итоговой аттестации  
для обучающихся 5 класса**

**Пояснительная записка**

*Назначение работы:* проверить знания курса информатики за 5 класс

Контрольная работа за 5 класс, соответствует содержанию рабочей программы учебного курса «Основы программирования». Работа состоит из двух равноценных вариантов, каждый вариант содержит 15 заданий.

Задания контрольной работы ориентированы на проверку элементов содержания, следующих тем:

1. Компьютер — универсальное устройство обработки данных
2. Информация и информационные процессы
3. Среда Scratch
4. Создание презентаций в программе LibreOffice Impress
5. Интернет. Безопасность в сети Интернет

Распределение заданий по темам проведено с учетом того, какой объем занимает содержание каждой из них в общей структуре курса информатики, какое время отводится на изучение этого материала.

Время выполнения работы – 40-45 минут.

**Критерии оценивания.**

Каждое задание оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за работу – 15 баллов.

0-7 баллов – «2»

8-10 баллов – «3»

11-13 баллов – «4»

14-15 баллов – «5»

1. Какое из устройств компьютера не входит в состав системного блока

- 1) принтер
- 2) оперативная память
- 3) процессор
- 4) дисковод

2. С помощью какого органа чувств здоровый человек получает большую часть информации?

- 1) нос
- 2) язык
- 3) глаза
- 4) уши
- 5) кожа

3. Что такое спрайт?

- 1) название напитка
- 2) объект программы
- 3) загадочное существо
- 4) котенок

4. Минимальная смысловая единица (команда) языка Scratch, которая служит для создания скриптов (сценариев)?

- 1) Скрипт
- 2) Спрайт
- 3) Сцена

4) блок

5. Зачем спрайту нужны костюмы?

- 1) для красоты
- 2) для создания анимации
- 3) чтоб не мерзнуть
- 4) так модно

6. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

- 1) да
- 2) нет
- 3) можно, только за определенную плату

7. Что такое LibreOffice Impress?

- 1) анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- 2) программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- 3) программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков
- 4) текстовый редактор

8. В презентации можно использовать:

- 1) оцифрованные изображения
- 2) звуковое сопровождение
- 3) таблицы
- 4) все выше перечисленное

9. Какую команду нужно выполнить, чтобы создать новый слайд?

- 1) Начать показ
- 2) Демонстрация – Демонстрация с первого слайда
- 3) Начать
- 4) Слайд – Создать слайд

10. Презентация состоит из:

- 1) слайдов
- 2) листов
- 3) кадров
- 4) рисунков

11. Для перевода курсора на новую строку используется клавиша:

- 1) BACKSPACE
- 2) HOME
- 3) ENTER
- 4) CAPS LOCK

12. Что такое спам?

- 1) унифицированный указатель ресурса
- 2) массовая автоматическая рассылка рекламных электронных сообщений
- 3) доменная система имен
- 4) протокол, который определяет обмен данными между различными программами

13. Какая из программ является браузером?

- 1) Яндекс
- 2) Telegram
- 3) ВК
- 4) Paint

14. Какой из паролей является надёжным?

- 1) 987654321
- 2) 20055550
- 3) #Olgf\_562!
- 4) Privet

15. Что делать, если вам пришло письмо о том, что ваше фото можно скачать по ссылке?

- 1) перейти по ссылке в письме, ведь информация может оказаться правдой
- 2) удалить его и заблокировать отправителя
- 3) связаться с отправителем по телефону
- 4) написать в ответ разоблачающее письмо мошенникам

**Демонстрационный вариант  
контрольной работы по учебному курсу «Основы программирования» по тексту  
администрации в рамках годовой промежуточной итоговой аттестации  
для обучающихся 6 класса**

**Пояснительная записка**

*Назначение работы:* проверить знания курса информатики за 6 класс

Контрольная работа за 6 класс, соответствует содержанию рабочей программы учебного курса «Основы программирования». Работа состоит из двух равноценных вариантов, каждый вариант содержит 15 заданий.

Задания контрольной работы ориентированы на проверку элементов содержания, следующих тем:

1. Информационные модели
2. Создание игр в Scratch
3. Информационные процессы
4. Электронные таблицы

Распределение заданий по темам проведено с учетом того, какой объем занимает содержание каждой из них в общей структуре курса информатики, какое время отводится на изучение этого материала.

Время выполнения работы – 40-45 минут.

**Критерии оценивания.**

Каждое задание оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за работу – 15 баллов.

0-7 баллов – «2»

8-10 баллов – «3»

11-13 баллов – «4»

14-15 баллов – «5»

1. Под моделированием понимают:
  - 1) Формальное представление процессов и явлений
  - 2) Отслеживание моделей
  - 3) Способ изучения объектов окружающего мира
  - 4) Исследование моделей
2. Новый объект, имеющий свойство данного объекта, существенные для определенного исследования — это...
  - 1) копия
  - 2) модель
  - 3) оригинал
  - 4) предмет
3. Может ли один объект иметь множество моделей
  - 1) Да
  - 2) Нет
  - 3) Не знаю
  - 4) Правильного ответа нет
4. Выберите смешанную модель:
  - 1) Фотография
  - 2) Текст
  - 3) Схема
  - 4) Формула

5. Расписание движения поездов может рассматриваться как пример:

- 1) Математической модели
- 2) Графической модели
- 3) Компьютерной модели
- 4) Табличной модели

6. Что такое спрайт?

- 1) название напитка
- 2) объект программы
- 3) загадочное существо
- 4) котенок

7. Минимальная смысловая единица (команда) языка Scratch, которая служит для создания скриптов (сценариев)?

- 1) Скрипт
- 2) Спрайт
- 3) Сцена
- 4) блок

8. Зачем спрайту нужны костюмы?

- 1) для красоты
- 2) для создания анимации
- 3) чтоб не мерзнуть
- 4) так модно

9. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

- 1) да
- 2) нет
- 3) можно, только за определенную плату

10. С помощью какого органа чувств здоровый человек получает большую часть информации?

- 1) нос
- 2) язык
- 3) глаза
- 4) уши
- 5) кожа

11. Что такое LibreOffice Calc?

- 1) анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- 2) программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- 3) программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков
- 4) программа, предназначенная для редактирования электронных таблиц

12. Для перевода курсора на новую строку используется клавиша:

- 1) BACKSPACE
- 2) HOME
- 3) ENTER
- 4) CAPS LOCK

13. Для пользователя ячейки электронной таблицы идентифицируются:

- 1) путем последовательного указания имени столбца и номера строки, на пересечении которых располагается ячейка
- 2) адресом машинного слова оперативной памяти, отведенного под ячейку
- 3) специальным кодовым словом
- 4) именем, произвольно задаваемым пользователем

14. Чтобы вычислить сумму значений ячеек A1, E2, C5 нужно написать формулу:

- 1)  $A1+E2+C5$
- 2)  $= A1+E2+C5$
- 3)  $= A1+e2+C5$
- 4)  $a1+e2+c5$

15. Формула в электронных таблицах начинается со знака:

- 1) =
- 2) СРЗНАЧ
- 3) \*
- 4) +

**Демонстрационный вариант  
контрольной работы по учебному курсу «Основы программирования» по тексту  
администрации в рамках годовой промежуточной итоговой аттестации  
для обучающихся 8 класса**

**Пояснительная записка**

*Назначение работы:* проверить знания учебного курса по информатике за 8 класс

Контрольная работа за 8 класс, соответствует содержанию рабочей программы учебного курса «Основы программирования». Работа состоит из двух равноценных вариантов, каждый вариант содержит 17 заданий. Задания 1-15 оцениваются в 1 балл, задания 16, 17 могут быть выполнены на компьютере или аналитически. Независимо от способа, решение должно быть зафиксировано в работе. Задания 16, 17 оцениваются в 10 баллов.

Задания контрольной работы ориентированы на проверку элементов содержания, следующих тем:

1. Информация и информационные процессы
2. Основы языка программирования Python
3. Циклы в языке программирования Python
4. Информационные технологии

Распределение заданий по темам проведено с учетом того, какой объем занимает содержание каждой из них в общей структуре курса информатики, какое время отводится на изучение этого материала.

Время выполнения работы – 40-45 минут.

**Критерии оценивания.**

0-14 баллов – «2»

15-24 баллов – «3»

25-33 баллов – «4»

34-35 баллов – «5»

1. Какая команда отвечает за вывод информации на экран?
  - 1) for
  - 2) if
  - 3) print
  - 4) input
2. Какого типа переменных не существуют в Python?
  - 1) целочисленный
  - 2) вещественный
  - 3) дробный
  - 4) строковый
3. Переменная bool:
  - 1) вещественная переменная
  - 2) символьная строка
  - 3) логическая переменная
  - 4) целая переменная
4. Имена переменных не могут включать:
  - 1) буквы русского алфавита
  - 2) латинские строчные буквы
  - 3) латинские заглавные буквы
  - 4) цифры
5. Имена переменных `n` и `N` в PYTHON одно и тоже или нет?
  - 1) да
  - 2) нет
  - 3) смотря в какой программе

- 4) заглавные буквы использовать нельзя
6. Какой результат будет после выполнения операции:  
a = 9  
b = 6  
x = a/b  
print (x)
- 1) 1.5
  - 2) 0.5
  - 3) 1
  - 4) 0
7. Что будет в результате выполнения следующего действия print (23// 2)
- 1) 1
  - 2) 11
  - 3) 0
  - 4) 2
8. Что будет в результате выполнения следующего действия print(13/2)
- 1) 7
  - 2) 6.5
  - 3) 1
  - 4) 0
9. Как в Питоне записать выражение a не равно b?
- 1) a <> b
  - 2) a != b
  - 3) a is not b
  - 4) a ≠ b
10. Что означает оператор not?
- 1) логическое ИЛИ
  - 2) выполняет проверку условия
  - 3) логическое И
  - 4) логическое отрицание
11. Условный оператор может иметь:
- 1) простую и сложную форму
  - 2) полную и неполную форму
  - 3) составное условие
  - 4) простое условие
12. Простые условия записываются с помощью:
- 1) условных операций
  - 2) математических формул
  - 3) арифметических операций
  - 4) знаков препинания
13. if <условие>:  
    <оператор1 >  
else:  
    <оператор2 >  
Выполняется оператор1, если:
- 1) условие ложно
  - 2) условие истинно
  - 3) значение условия не определено
  - 4) нет условия
14. Какие циклы есть в Python?
- 1) for, else
  - 2) print, input
  - 3) while, for
  - 4) and, or
15. В тело цикла входят:
- 1) операторы

- 2) переменные
- 3) функции
- 4) процедуры

16. Написать программу на компьютере, запустить ее, код переписать.

Пользователь вводит число с клавиатуры. Программа выводит значение функции:

$$y = \begin{cases} \frac{x-5}{4} & \text{при } x > 0 \\ x^2 & \text{при } x \leq 0 \end{cases}$$

17. Написать программу на компьютере, запустить ее, код переписать.

Заполнить массив из 14 элементов случайными числами, вывести их на экран. Найти сумму элементов массива. Вывести ее на экран.