

**Демонстрационный вариант контрольной работы
в рамках промежуточной аттестации за год
по информатике
5 класс**

При ознакомлении с демонстрационным вариантом контрольной работы в рамках промежуточной аттестации следует иметь в виду, что задания, включенные в него, представляют конкретные примеры и не исчерпывают всего многообразия возможных формулировок.

Назначение демонстрационного варианта заключается в том, чтобы дать возможность учащимся составить представление о структуре работы, количестве заданий, об их форме и уровне сложности.

На выполнение всей работы отводится 40 минут.

Работа включает в себя 20 заданий.

Форма работы: контрольная работа

При выполнении работы нельзя пользоваться учебниками, рабочими тетрадями, справочниками, калькулятором.

При необходимости можно пользоваться черновиком. Записи в черновике проверяться и оцениваться не будут.

Какие умения проверяются:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- умение определять термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать с текстом и различать способы форматирования;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования)
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;

Система оценивания

Задания № 1-20	1 балл
	Максимальный балл: 20

Перевод оценок в 5-балльную систему

Оценка	«2»	«3»	«4»	«5»
Кол-во баллов	0-9	10-15	16-18	19-20

5 класс. Промежуточная аттестация по информатике

1

из 20

Информатика - это

- ☐ наука об информации, ее свойствах, способах хранения, передачи и т.д.
- ☐ умение писать программы
- ☐ умение работать на компьютере
- ☐ наука о создании и использовании автоматизированных систем

2

из 20

Сопоставьте вид информации и чувство:

обонятельная	<input type="text"/>	1	Маша вдыхает аромат булочки
вкусовая	<input type="text"/>	2	Звенит школьный звонок
осязательная	<input type="text"/>	3	Брат ест клубничное мороженое
зрительная	<input type="text"/>	4	Ученики смотрят на плакат по биологии
звуковая	<input type="text"/>	5	Катя уколола руку иголкой

3

из 20

Количественные характеристики объектов окружающего мира — возраст, вес, рост человека, численность населения, запасы полезных ископаемых, площади лесов и т. д. представляют в форме:

- ☐ Текстовой информации
- ☐ Графической информации
- ☐ Числовой информации
- ☐ Звуковой информации

4

из 20

Отметьте информационные процессы (действия с информацией).

- ☐ Заучивание правила по русскому языку
- ☐ Посадка дерева
- ☐ Просмотр телепередачи
- ☐ Разгадывание кроссворда
- ☐ Отправка по электронной почте письма другу

5

5 из 20

Укажите жизненные ситуации, в которых осуществляется хранение информации:

- ☐ Туристы фотографируются на фоне достопримечательностей
- ☐ Родители получают СМС-сообщение о результатах успеваемости их сына классного руководителя
- ☐ Мама сохраняет в своём мобильном телефоне номер
- ☐ Пятиклассница заучивает стихотворение наизусть
- ☐ Мальчик записывает на флешку доклад по биологии

6

6 из 20

Определите источник информации в ситуации, когда школьник читает текст в учебнике.

- ☐ Учебник
- ☐ Школьник

7

7 из 20

Отметьте устройства вывода информации

- ☐ Монитор
- ☐ Джойстик
- ☐ Акустические колонки
- ☐ Процессор
- ☐ Принтер
- ☐ Сканер
- ☐ Микрофон
- ☐ Клавиатура
- ☐ Жесткий диск
- ☐ Наушники

8

8 из 20

Удобной формой для представления большого количества однотипной информации является:

- ☐ Рисунок
- ☐ Текст
- ☐ Таблица
- ☐ Схема

9

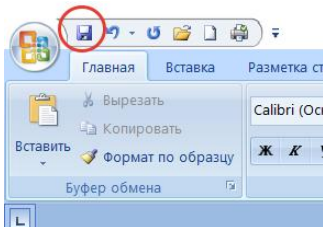
из 20

истему условных знаков для представления информации называют:

- ☐ Кодом
- ☐ Декодированием
- ☐ Кодированием

10

0 из 20



Этот инструмент предназначен для?

- ☐ сохранения файла
- ☐ открытия файла
- ☐ форматирования файла

11

1 из 20

Удаление символа, стоящего справа от курсора

- ☐ Enter
- ☐ Del
- ☐ Ctrl
- ☐ Shift
- ☐ Backspace

12

2 из 20

я ввода двоеточия нужно выбрать:

- ☐ Shift+3
- ☐ Ctrl+2
- ☐ Shift+2
- ☐ Shift+6

13

3 из 20

Установите соответствие:

(Ж - полужирный, К - курсив, Ч - подчеркнутый)

Текстовый редактор

1 ЖКЧ

Текстовый редактор

2 К

Текстовый редактор

3 Ж

14

4 из 20

Это графический объект в Scratch, который действует на сцене проекта, выполняя разнообразные алгоритмы

Й

С

Р

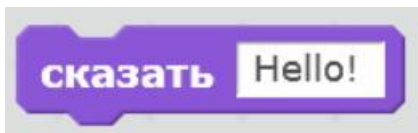
Т

А

П

15

5 из 20



К какому блоку относится команда



Внешность

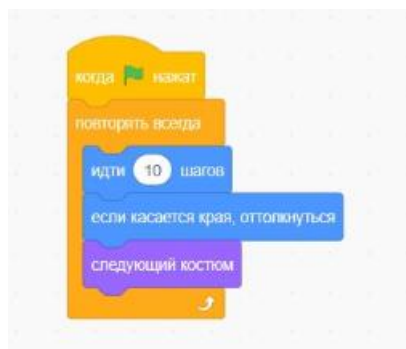
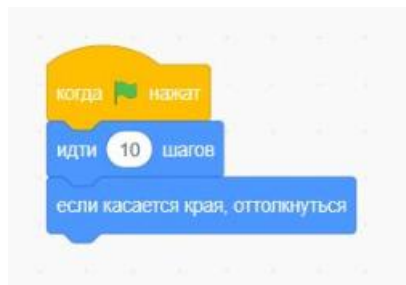
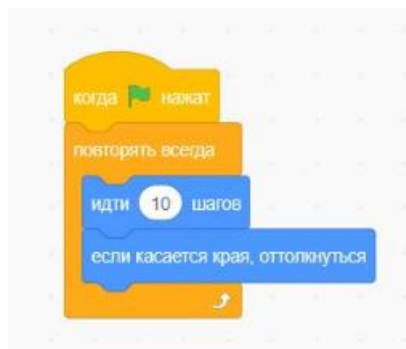


Управление

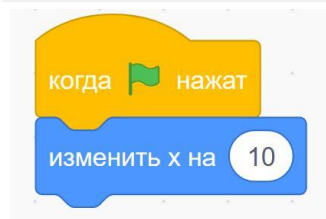


Движение

Установите соответствие

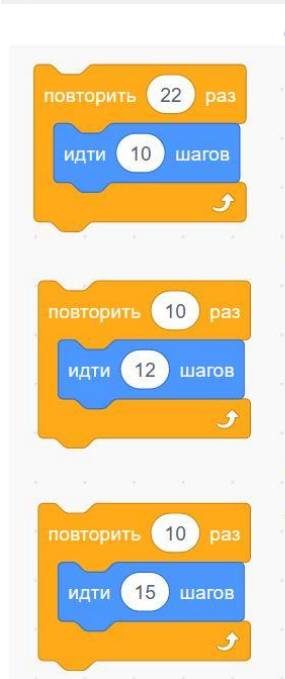


- 1 Идти 10 шагов всегда, если край оттолкнуться, шевелить ногами
- 2 Идти 10 шагов и остановится, если край оттолкнуться
- 3 Идти 10 шагов всегда, если край оттолкнуться



При выполнении данной программы спрайт переместиться:

- ☐ вправо
- ☐ вниз
- ☐ вверх
- ☐ влево



Какой из этих блоков переместит спрайта на 220 шагов?

- ☐ №2
- ☐ №1
- ☐ №3

акого инструмента НЕТ в графическом редакторе Paint?



какая из перечисленных ниже программ предназначена для создания графических изображений?

- ☐ Paint
- ☐ Калькулятор
- ☐ Блокнот
- ☐ Word