

Информатика 7 класс

Планирование составлено на основе программы для общеобразовательных школ Российской Федерации.

Тип программы – базовая.

Учебник: «Информатика 7 класс», под ред. Н.Д. Угриновича, М. «БИНОМ».

В первом полугодии учащийся должен изучить темы:

Тема 1. Компьютер и программное обеспечение.

Образец работы для промежуточной аттестации за 1 полугодие

1. Отметьте устройство компьютера, предназначенное для обработки информации.

Внешняя память;
Оперативная память;
Процессор;
Монитор;
Клавиатура.

2. Отметьте устройства, предназначены для ввода информации в компьютер.

Принтер;	Клавиатура;
Процессор;	Мышь;
Монитор;	Микрофон;
Сканер;	Акустические колонки;
Графопостроитель;	Дискета.
Джойстик;	

3. Отметьте специальные клавиши.

{End};	{PageUp};
{Пробел};	{};
{Shift};	{Enter};
{Home};	{→}.
{Esc};	

4. Отметьте элементы рабочего стола.

Кнопка Пуск;	Корзина;
Кнопка Закрывать;	Строка заголовка;
Кнопка Свернуть;	Строка меню;
Панель задач;	Значок Мой компьютер.

5. Отметьте устройство, где программы и данные хранятся и после выключения компьютера.

Внешняя память;
Оперативная память;
Процессор;
Монитор;
Клавиатура.

6. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации.

Принтер;	Клавиатура;
Процессор;	Мышь;
Монитор;	Микрофон;
Сканер;	Акустические колонки;
Графопостроитель;	Дискета.
Джойстик;	

7. Отметьте клавиши управления курсором.

{End};	{PageUp};
{Пробел};	{};
{Shift};	{Enter};
{Home};	{→}.
{Esc};	

8. Отметьте элементы окна программы.

Кнопка Пуск;	Корзина;
Кнопка Закрывать;	Строка заголовка;
Кнопка Свернуть;	Строка меню;
Панель задач;	Значок Мой компьютер.

Во втором полугодии учащийся должен изучить темы:

Тема 1. Технология обработки графической информации.

Образец работы для промежуточной аттестации за 2 полугодие

1. Отметьте инструменты графического редактора.

Распылитель;
Прямоугольник;
Ножницы;
Карандаш.

2. Отметьте верное.

При упорядочивании информации в хронологической последовательности происходит ...

обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;

обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания.

3. Отметьте элементы окна приложения Paint.

Название приложения;	Палитра;
Строка меню;	Панель Стандартная;
Кнопка закрыть;	Панель Форматирование;
Кнопка свернуть;	Рабочая область;
Панель инструментов;	Полосы прокрутки.

5. Отметьте инструменты графического редактора.
Ластик;
Треугольник;
Кисть;
Заливка.
6. «Компьютерной графикой» называется
раздел информатики, занимающийся проблемами «рисования» на ЭВМ
раздел информатики, занимающийся построением графиков функций
прикладная программа, предназначения для рисования и черчения
7. Компьютерная анимация –
Это получение движущихся изображений на ЭВМ
Это объединение высококачественного изображения на экране
компьютера со звуковым сопровождением
Это каталог красочных рисунков
8. Одна точка на растровом дисплее носит название...
а. Растр
б. Адаптер
с. Видеопиксель
9. Сканер –
а. Это устройство, используемое для вывода графической информации на бумагу.
б. Это программа, предназначенная для рисования красочных рисунков.
с. Это устройство, используемое для ввода в компьютер изображения
10. Код пикселя –
а. Это информация о его местонахождении
б. Это информация о фигуре или рисунке, к которым принадлежит этот пиксель
с. Это информация о цвете пикселя
11. Для кодирования 4-цветного изображения требуется
а. 1 бит на пиксель
б. 2 бита на пиксель
с. 3 бита на пиксель
12. На цветном экране всё разнообразие красок получается из сочетаний трёх базовых цветов:
а. Белого, красного, синего
б. Чёрного, зелёного, красного
с. Красного, зелёного, синего.

Практическая работа по теме «Кодирование графической информации»

1. Инициализировать текстовый редактор Word.
2. В пункте меню «Главная»\ «Шрифт» выбрать «Цвет текста».
3. В появившемся окне выбрать «Другие цвета»\ «Спектр»
4. Задать цветовую модель RGB. Задавая значения «255» и «0» для пунктов «Красный», «Зелёный», «Синий» проверить правильность смешивания цветов. Сравнить с таблицей

К	З	С	Цвета
0	0	0	
0	0	1	
0	1	0	
0	1	1	
1	0	0	
1	0	1	
1	1	0	
1	1	1	

5. Задать цветовую модель HSL. Самостоятельно поэкспериментируйте с изменениями параметров «Оттенок», «Насыщение» и «Яркость».
6. С какой цветовой моделью работает графический редактор Paint?