



ФГОС КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ИНФОРМАТИКА

- ✓ АТТЕСТАЦИЯ ПО ВСЕМ ТЕМАМ
- ✓ К ВПР И ЕГЭ ШАГ ЗА ШАГОМ
- ✓ СИСТЕМА ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ
- ✓ СООТВЕТСТВИЕ ПРОГРАММЕ

6
КЛАСС



ФГОС КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ИНФОРМАТИКА

3-е издание, электронное

6 класс

УДК 372.862
ББК 74.262.8
К65



Издание допущено к использованию в образовательном процессе на основании приказа Министерства образования и науки РФ от 09.06.2016 № 699.

Рецензент – учитель первой категории
НОЧУ СОШ «Юджин-центр» г. Москвы *С.Н. Домнина*.

Контрольно-измерительные материалы. Информатика.
К65 6 класс / сост. О.Н. Масленикова. – 3-е изд., эл. – 1 файл pdf: 49 с. – Москва : ВАКО, 2021. – (Контрольно-измерительные материалы). – Систем. требования: Adobe Reader XI либо Adobe Digital Editions 4.5 ; экран 10". – Текст : электронный.

ISBN 978-5-408-05613-2

В пособии представлены контрольно-измерительные материалы (КИМы) по информатике для 6 класса. Издание составлено в соответствии с требованиями ФГОС. Структура КИМов аналогична структуре заданий ЕГЭ, что позволит постепенно подготовить учащихся к работе с подобным материалом. В конце издания предложены ответы к тестам.

Пособие адресовано учителям, учащимся и их родителям.

УДК 372.862
ББК 74.262.8

Электронное издание на основе печатного издания: Контрольно-измерительные материалы. Информатика. 6 класс / сост. О.Н. Масленикова. – 2-е изд. – Москва : ВАКО, 2019. – 48 с. – (Контрольно-измерительные материалы). – ISBN 978-5-408-04234-0. – Текст : непосредственный.

В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации.

ISBN 978-5-408-05613-2

© ООО «ВАКО», 2017

От составителя

Контрольно-измерительные материалы (КИМы) разработаны в соответствии с требованиями ФГОС и примерной программой основного общего образования по информатике. Позволяют осуществить текущий и итоговый контроль знаний учащихся.

Материал расположен в соответствии с порядком изложения тем в учебнике Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой «Информатика. 6 класс». В конце пособия содержатся ответы к тестам.

Тестовые задания можно использовать на любом этапе урока (при актуализации знаний, закреплении изученного, повторении и т. д.), привлекая к проверке знаний отдельных учащихся или весь класс. По усмотрению учителя их можно компоновать, составляя индивидуальные задания.

Рекомендации по оцениванию результатов тестирования

Задания 1–4 – базовый уровень. Проверяется знание понятий и терминов, характерных признаков объектов и явлений. Задания в основном подразумевают выбор одного ответа из предложенных вариантов. Оцениваются в 0,5 балла.

При выполнении заданий 5–7 промежуточных тестов и заданий 5–8 итогового теста требуется выбрать несколько правильных ответов или дать развернутый ответ. Проверяются умения классифицировать и систематизировать, определять правильную последовательность и устанавливать соответствия между предметами и их свойствами (событиями и явлениями). За верный полный ответ начисляется 1,5 балла (задания 5–7 промежуточных тестов), 1 балл (задания 5–7 итогового теста) и 2 балла (задание 8 итогового теста).

Предлагается использовать следующую систему оценивания:

- 90–100% от максимальной суммы баллов – отметка «5»;
- 60–89% – отметка «4»;
- 40–59% – отметка «3»;
- 0–39% – отметка «2».

На выполнение заданий промежуточных тестов рекомендуется отводить от 7 до 15 мин, заданий итогового теста – от 35 до 40 мин.

Тест 1. Объекты окружающего мира

Вариант 1

1. Пример объекта-процесса:

- 1) каникулы 3) процессор
 2) гроза 4) компьютер

2. Бесконечным множеством является множество:

- 1) цифр
 2) букв
 3) целых чисел
 4) фильмов

3. Общее имя для множества Windows, Android, Linux:

- 1) операционные системы
 2) прикладные программы
 3) браузеры
 4) антивирусы

4. Свойство объекта *автомобиль*:

- 1) история создания
 2) марка
 3) владелец
 4) возраст владельца

5. Напишите названия величин, которые определяют свойства объекта *многоугольник*.

О т в е т: _____

6. Напишите названия действий, которые можно выполнять с объектом *карандаш*.

О т в е т: _____

7. Приведите примеры конечных множеств.

О т в е т: _____
