

Утверждена приказом директора МАОУ
Лицей ИГУ г. Иркутска
№ 01-06-86/6 от 2.05.2020

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Информатика»
5 класс**

Срок реализации программы 1 год (2020-2021 учебный год)

Составитель программы:

Лавлинский М.В., учитель информатики МАОУ Лицей ИГУ г. Иркутска

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Количество учебных часов, на которые рассчитана программа:

	5 класс
Количество учебных недель	34
Количество часов в неделю	1 ч/нед
Количество часов в год	34

Цели курса:

развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета «Информатика»

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательной деятельности система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательной деятельности, самой образовательной деятельности, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- понимание роли информационных процессов в современном мире;

- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные учащимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательной деятельности, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные учащимися в ходе изучения учебного предмета умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Рабочая программа включает в себя:

- содержание разделов программы;

- тематическое планирование;

- планируемые результаты освоения по данной учебной дисциплине;

- оценочные материалы (Приложение 1);

- методические материалы (Приложение 2).

СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ ПРОГРАММЫ

I. Представление информации. (6 часов)

Основное содержание темы

Информация и информатика. Информация, информационные объекты различных видов. Как человек получает информацию. Информационные процессы: хранение, передача и обработка информации. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Процесс передачи информации, источник и приемник информации, сигнал, кодирование и декодирование, искажение информации при передаче, скорость передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Язык как способ представления информации: естественные и формальные языки. Формализация описания реальных объектов и процессов, примеры моделирования объектов и процессов, в том числе – компьютерного. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

II. Основные устройства ИКТ (7 часов)

Основное содержание темы

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Гигиенические, эргономические и технические условия безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Основные компоненты компьютера и их функции. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Соединение блоков и устройств компьютера, других средств ИКТ, простейшие операции по управлению (включение и выключение, понимание сигналов о готовности и неполадке и т. д.), использование различных носителей информации, расходных материалов.

Компьютерные объекты. Программный принцип работы компьютера. Командное взаимодействие пользователя с компьютером. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Графический интерфейс пользователя. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

III. Создание и обработка информационных объектов: тексты. (6 часов)

Основное содержание темы

Текстовый редактор.

Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.

Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.

Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).

Создание и форматирование списков.

Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

IV. Создание и обработка информационных объектов: рисунки и фотографии. (7 часов)

Основное содержание темы

Компьютерная графика.

Простейший графический редактор.

Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Геометрические и стилевые преобразования.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.

Устройства ввода графической информации. Ввод изображений с помощью инструментов графического редактора, сканера, графического планшета, использование готовых графических объектов.

V. Создание и обработка информационных объектов: звуки и видеоизображения. (4 часа)

Основное содержание темы

Мультимедийная презентация.

Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

VI. Обработка информации. (4 часа)

Основное содержание темы

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Номер урока	Темы	Кол-во часов	Контроль
Представление информации. (6 часов)			
1	Информация и информатика.	1	Текущий
2	Хранение информации.	1	Текущий
3	Передача информации.	1	Текущий
4	Код, кодирование информации.	1	Текущий
5	Формы представления информации.	1	Текущий
6	Информация и знания	1	Текущий
Основные устройства ИКТ (7 часов)			
7	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	Текущий
8	Основные компоненты компьютера и их функции	1	Текущий
9	Соединение блоков и устройств компьютера, других средств ИКТ	1	Текущий
10	Компьютерные объекты	1	Текущий
11	Графический интерфейс пользователя	1	Текущий
12	Диалоговые окна	1	Текущий
13	Ввод информации в память компьютера	1	Текущий
Создание и обработка информационных объектов: тексты. (6 часов)			
14	Текстовый редактор.	1	Текущий
15	Правила ввода текста.	1	Текущий
16	Приёмы редактирования	1	Текущий
17	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Текущий
18	Создание и форматирование списков.	1	Текущий
19	Вставка в документ таблицы	1	Текущий
Создание и обработка информационных объектов: рисунки и фотографии. (7 часов)			
20	Компьютерная графика.	1	Текущий
21	Простейший графический редактор	1	Текущий
22	Инструменты графического редактора.	1	Текущий
23	Работа с фрагментами	1	Текущий
24	Устройства ввода графической информации.	1	Текущий
25	Геометрические и стилевые преобразования.	1	Текущий
26	Преобразование фрагментов.	1	Текущий
Создание и обработка информационных объектов: звуки и видеоизображения. (4 часа)			
27	Мультимедийная презентация.	1	Текущий
28	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет)	1	Текущий
29	Возможности настройки анимации в редакторе презентаций.	1	Текущий
30	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.		Текущий

Обработка информации. (4 часа)			
31	Обработка информации	1	Текущий
32	Изменение формы представления информации.	1	Текущий
33	Преобразование информации по заданным правилам.	1	Текущий
34	Тест	1	Текущий

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПО ДАННОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Учащиеся должны:

Аналитическая деятельность:

- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера;
- анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;
- определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
- соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации;
- определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.
- выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);
- планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;
- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;
- планировать последовательность событий на заданную тему;
- подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию

Практическая деятельность:

- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;
- систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор;
- выбирать и запускать нужную программу;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
- создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках;

- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
 - осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
 - оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
 - создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.
- использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений;
 - создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
 - использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету;
 - создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.
 - преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений;
 - решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест

1. Дайте самый полный ответ. Информация — это ...
- сведения об окружающем нас мире
 - то, что передают по телевизору в выпусках новостей
 - прогноз погоды
 - то, что печатают в газете
2. Какой из видов информации не встречается в Вашем учебнике информатики?
- числовая
 - текстовая
 - графическая
 - аудио (звуковая)
3. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии — это примеры ...
- числовой информации
 - текстовой информации
 - графической информации
 - звуковой информации
 - видеоинформации
4. Все, что мы слышим, — человеческая речь, музыка, пение птиц, шелест листвы, сигналы машин — относится к ...
- числовой информации
 - текстовой информации
 - графической информации
 - звуковой информации
 - видеоинформации
5. Укажите орган чувств, с помощью которого здоровый человек получает большую часть информации.
- Глаза
 - Уши
 - Кожа
 - Нос
 - Язык
6. Каждому виду информации, поставьте в соответствие с его описанием
- Количественные характеристики объектов окружающего мира - возраст, вес, рост человека, численность населения, запасы полезных ископаемых, площади лесов и т.д.
 - Все, что напечатано или написано на любом из существующих языков
 - Рисунки, картинки, чертежи, схемы, карты, фотографии
 - Все, что мы слышим, - человеческая речь, музыка, пение птиц, шелест листвы, сигналы машин
 - Последовательности изображений - фильмы, мультфильмы и т.д.
- Видеоинформация
 - Звуковая информация
 - Числовая информация
 - Текстовая информация
 - Графическая информация
7. Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
- Можно.
 - Можно только на клавиатуру.
 - Можно только на монитор.
 - Нельзя.

8. При каких условиях можно работать за компьютером?

a) При плохом самочувствии.

b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.

c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.

d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Работа по теме: «Компьютер. Ввод информации»

1. Какие устройства компьютера относятся к «устройствам ввода информации»?
- a) Монитор e) Оперативная память
 b) Мышь f) Принтер
 c) Клавиатура g) Микрофон
 d) Процессор h) Жесткий диск

2. Какие устройства компьютера относятся к «устройствам обработки информации»?
- a) Монитор e) Оперативная память
 b) Мышь f) Принтер
 c) Клавиатура g) Микрофон
 d) Процессор h) Жесткий диск

3. Какое слово останется после нажатия на эти клавиши?

ПАРОХОД

- 1) Backspace
 2) Backspace
 3) Delete
 4) Delete
 5) **К**

4. Чтобы напечатать заглавную букву нужно нажать...

- a) End e) Enter
 b) Home f) Shift + {буква}
 c) Shift g) пробел
 d) Esc

5. Чтобы перевести курсор в начало строки нужно нажать...

- a) End e) Enter
 b) Home f) Shift + {буква}
 c) Shift g) пробел
 d) Esc

6. Выберите из предложенных устройств минимальный набор, необходимый для работы компьютера.

7. Разгадайте компьютерные анаграммы:

- a) КАМЫШ _ _ _ _ (внешнее устройство ПК)
 b) МИ + ОН + РОТ _ _ _ _ _ (внешнее устройство ПК)
 c) СОК + РАБ _ _ _ _ _ (процесс рождения ПК из комплектующих)
 d) ДЕТКА + СИ _ _ _ _ _ (флоп)
 e) МИФ + НОТА + ИКРА _ _ _ _ _ (молодая наука, рожденная компьютерами)

Практическая работа

1. В текстовом процессоре Word создайте документ по образцу, приведенному в левой части таблицы. Используйте информацию правого столбца таблицы.

<p style="text-align: center;">Властелин колец</p>	<p>Надпись (объект WordArt)</p>
<p>Фродо почувствовал, что продрог до костей, замерз смертельно, навсегда. А голос становился все различимее, и волосы Фродо встали дыбом, когда бормотание превратилось в заклинание:</p>	<p>Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – TimesNewRoman,</p>

<p>Властелин колец Черный камень, черный лед Сердце холодом скует; Будет долог черный сон. Лишь тогда прервется он, Когда Солнце и Звезда Омертвеют навсегда.</p> <p>Откуда-то из-за головы послышался скребущий, царапающий звук. Опершись на руку, Фродо приподнялся и огляделся.</p> <p style="text-align: right;"><i>Д. Толкиен</i></p>	<p>размер – 12. Выравнивание – по ширине</p>
	<p>Абзацный отступ – 4 см. Шрифт – Arial , размер – 12. Выравнивание – по левому краю.</p>
	<p>Абзацный отступ – 1 см. Шрифт – TimesNewRoman, размер – 12. Выравнивание – по ширине</p>
	<p>Шрифт – TimesNewRoman, размер – 12, курсив. Выравнивание – по правому краю</p>

2. Сохраните документ в собственной папке в файле Толкиен1.

Практическая работа

1. Откройте файл Человек.doc (Мои документы \5 класс \ Заготовки). Внимательно прочтите текст.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

По смыслу разбейте его на 3 абзаца.

На основании имеющейся информации создайте нумерованный список «Наши органы чувств».

2. Создайте и заполните таблицу, состоящую из 3 столбцов и 6 строк следующего вида:

Орган чувств	Вид информации	Количество (%)

3. Сохраните результат работы в собственной папке в файле Обработка1.

Утверждена приказом директора МАОУ
Лицей ИГУ г. Иркутска
№ 01-06-86/6 от 2.09.2020

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Информатика»
6 класс**

Срок реализации программы 1 год (2020-2021 учебный год)

Составитель программы:

Лавлинский М.В., учитель информатики МАОУ Лицей ИГУ г. Иркутска

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Количество учебных часов, на которые рассчитана программа:

	6 класс
Количество учебных недель	34
Количество часов в неделю	1 ч/нед
Количество часов в год	34

Уровень подготовки учащихся - базовый

Изучение информатики в 6 классе направлено на *достижение следующих целей*:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей общего образования;
- пропедевтика понятий основного курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики **в 6 классе** необходимо решить следующие *задачи*:

- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
- создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- показать роль средств информационных и коммуникационных технологий в информационной деятельности человека;
- расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- организовать деятельность, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Рабочая программа включает в себя:

- содержание разделов программы;
- тематическое планирование;
- планируемые результаты освоения по данной учебной дисциплине;
- оценочные материалы (Приложение 1);
- методические материалы (Приложение 2).

1. Компьютер и информация (11 ч).

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Файлы и папки.

Как информация представляется в компьютере или цифровые данные. Двоичное кодирование цифровой информации. Перевод целых десятичных чисел в двоичный код. Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную. Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера. Единицы измерения информации.

Компьютерный практикум.

Клавиатурный тренажер.

Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками. Часть 1».

Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором Word».

Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текста. Создаем надписи».

Практическая проверочная работа №1 «Создание документов в текстовом процессоре Word»

Практическая работа №4 «Нумерованные списки».

Практическая работа №5 «Маркированные списки».

2. Человек и информация (13 ч).

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Классификация. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №6 «Создаем таблицы».

Практическая работа №7 «Размещаем текст и графику в таблице».

Практическая проверочная работа №2 «Обработка информации»

Практическая работа №8 «Строим диаграммы».

Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint».

Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе».

Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Word».

3. Элементы алгоритмизации (10ч).

Что такое алгоритм.

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

Компьютерный практикум.

Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».

Практическая проверочная работа №3 «Создание графических объектов»

Практическая работа №13 «Power Point. Часы».

Практическая работа №14 «Power Point. Времена года».

Практическая работа №15 «Power Point. Скакалочка».

Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».

Практическая работа №17 «Создаем слайд-шоу»

Выполнение и демонстрация творческих работ.

Промежуточная аттестация(1ч).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Номер урока	Темы	Кол-во часов	Контроль
1	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Инструктаж по ТБ.	1	
2	Файлы и папки. Практическая работа № 1	1	
3	Информация в памяти компьютера. Системы счисления. Практическая работа № 2 (задание 1)	1	
4	Двоичное кодирование числовой информации. Практическая работа № 2 (задание 2)	1	
5	Перевод двоичных чисел в десятичную систему счисления. Работа с приложением Калькулятор	1	
6	Тексты в памяти компьютера. Практическая работа №3 (задание 1)	1	
7	Кодирование текстовой информации. Практическая работа № 3 (задание 2)	1	
8	Создание документов в текстовом процессоре MS Word. Практическая проверочная работа №1	1	
9	Растровое кодирование графической информации	1	
10	Векторное кодирование графической информации. Практическая работа № 4	1	
11	Единицы измерения информации. Практическая работа № 5	1	
12	Чувственное познание окружающего мира. Практическая работа №6	1	
13	Понятие как форма мышления. Практическая работа № 7	1	
14	Как образуются понятия. Практическая работа № 8 (задания 1-2)	1	
15	Обработка информации. Практическая проверочная работа №2	1	
16	Содержание и объем понятия. Практическая работа № 8. (задание 3)	1	
17	Отношения тождества, пересечения и подчинения. Практическая работа № 8 (задания 4-5)	1	
18	Отношения соподчинения, противоречия и противоположности. Практическая работа №9 (задания 1-2)	1	
19	Определение понятия. Практическая работа № 9 (задания 3-6)	1	
20	Классификация. Практическая работа № 9 (задания 7-8)	1	
21	Суждение как форма мышления. Практическая работа № 10 (задания 1-2)	1	
22	Умозаключение как форма мышления. Практическая работа № 10 (задания 3-4)	1	
23	Проверочная работа №2. Практическая работа № 11	1	
24	Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. Практическая работа № 12	1	
25	Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Практическая проверочная работа №3	1	
26	Линейные алгоритмы. Практическая работа № 13 (задания 1-3)	1	
27	Линейные алгоритмы. Практическая работа № 13(задания 4-8)	1	
28	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №14 (задания 1-4)	1	
29	Проверочная работа №3 Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №14(задания 5-9)	1	
30	Циклические алгоритмы. Практическая работа №15(задания 1-2)	1	
31	Циклические алгоритмы. Практическая работа №15 (задания 3-6).	1	

32	Тест (промежуточная аттестация)	1	
33	Систематизация информации. Практическая работа № 16	1	
34	Тест	1	

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПО ДАННОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Учащиеся должны:

- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
- понимать смысл терминов «понятие», «суждение», «умозаключение»;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- различать необходимые и достаточные условия;
- иметь представление о позиционных и непозиционных системах счисления;
- уметь переводить целые десятичные числа в двоичную систему счисления и обратно;
- иметь представление об алгоритмах, приводить их примеры;
- иметь представления об исполнителях и системах команд исполнителей;
- уметь пользоваться стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- определять назначение файла по его расширению;
- выполнять основные операции с файлами;
- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- уметь применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков;
- создавать простейшие мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
- иметь представление об этических нормах работы с информационными объектами.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ТЕСТ

- 1) Алгоритм может содержать бесконечно число шагов?
- 2) Может ли стол являться исполнителем алгоритма?
- 3) Способ записи алгоритма, при котором используются геометрические фигуры.
- 4) Используется для обозначения принятия решения в блок-схеме
- 5) Используется для обозначения ввода или вывода в блок-схеме
- 6) Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, т.е. последовательно друг за другом
- 7) В зависимости от выполнения некоторого условия совершается одна или другая последовательность шагов
- 8) Выполнение одной и той же последовательности команд повторяется, пока выполняется некоторое заранее установленное условие
- 9) В алгоритме с повторением всегда есть
- 10) Какова форма записи алгоритма посадки дерева в виде
 - выкопать в земле ямку
 - опустить в ямку саженец
 - засыпать ямку с саженцем землей
 - полить саженец водой
- 11) Команды, которые может выполнить конкретный исполнитель
- 12) В блок-схеме можно использовать следующие фигуры:
 - a) ромб
 - b) треугольник
 - c) овал
 - d) прямоугольник
 - e) параллелограмм

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

План-конспект урока по теме «Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас»

Общие сведения:

6 класс;

Раздел «Алгоритмы и исполнители»

Учебная тема «Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас»

Номер урока -1

Учебные часы – 2

Цели:

Образовательная: способствовать усвоению науки и основ знаний об алгоритме. Ввести понятие «исполнитель» и «система команд исполнителя»

Развивающая: развить логическое мышление; понимание связей и взаимосвязей, лежащих в основе алгоритмических процессов; совершенствовать умения систематизировать знания по данной теме

Воспитательная: формирование алгоритмической культуры; прививать интерес к предмету

Задачи учителя:

- ❖ Ввести понятие алгоритма на основе собственного опыта учащихся
- ❖ Познакомить с историей возникновения теории «алгоритм»
- ❖ Показать необходимость алгоритмов в различных сферах деятельности человека
- ❖ Рассмотреть понятия исполнитель и СКИ
- ❖ Закрепить умения через практическую деятельность при составлении алгоритмов
- ❖ Оценить знания и умения учащихся по изученной теме

Опорные понятия: алгоритм, исполнитель, системы команд исполнителя, программа

Оборудование:

Визуальные: ПК, карточки (практические задания; задания для домашней работы), схема доски, презентация к уроку.

План урока:

- I. Организационный момент (1-2 мин)
- II. Актуализация опорных знаний (5 мин)
- III. Объяснение нового материала (18-19 мин)
- IV. Минута релаксации (1 мин)
- V. Практическая работа (13-14 мин)
- VI. Комментирование домашнего задания (1-2 мин)
- VII. Итог урока (3 мин)

Этапы урока	Дидактические задачи	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Результат
1. Организационный момент	Создание организованности, готовности к уроку	- Здравствуйте, садитесь. (проверка готовности рабочего места школьников к уроку.)	Приветствуют учителя, проверяют наличие учебных принадлежностей для работы на уроке	Создан психологически благоприятный для работы климат
2. Мотивация и целеполагание	Создание эмоционального настроения, мотивирующего деятельностью каждого ученика, включение чувств,	- В своей жизни мы встречаемся с различными практическими задачами: например, приготовление супа, решение уравнения, покупка продуктов и т.д. Обычно мы выполняем привычные действия не задумываясь, механически.	Слушают. Выполняют задание: 1. Достать ключ из кармана. 2. Вставить ключ в замочную скважину. 3. Повернуть ключ в замочной скважине	Учащиеся внимательно слушают, идет настрой на рабочий лад, появляется интерес и желание работать дальше Четко и быстро выполняют задание. Без

	формирование личностного отношения к предмету обсуждения.	Значит, при решении любой задачи человек выполняет некоторую последовательность действий. Например, вы хорошо знаете, как открывать ключом двери. Однако, чтобы научить этому малыша, придется четко разъяснить и сами эти действия, и порядок их выполнения. Составьте в тетради такой план для малыша?	4. Вынуть ключ.	труда составляю план открытия ключом двери.
3. Изучение нового материала. а) алгоритм б) исполнитель в) система команд исполнителя г) программа	Создать условия для осознания и осмысления новой учебной информации Способствовать формированию у школьников умения анализировать свои мысли, знания. Развивать умения учащихся, соотносить свою деятельность с деятельностью остальных. Формировать у учащихся умения анализировать и делать выводы. Способствовать созданию учащимися своих гипотез, проектов и решений Формировать умения, использовать имеющиеся знания для работы с новым материалом.	- Эта последовательность и называется алгоритмом . Запишем тему урока: «Алгоритм и его исполнители» . Появление алгоритмов связывают с зарождением математики. Более 1000 лет назад (в 825 году) ученый из города Хорезма Абдулла (или Абу Джафар) Мухаммед бен Мусаль-Хорезми создал книгу по математике, в которой описал способы выполнения арифметических действий над многозначными числами. Само слово «алгоритм» возникло в Европе после перевода на латынь книги этого математика Диктуется определение. - Если вы внимательно оглянитесь вокруг, то обнаружите множество алгоритмов, которые мы с вами постоянно выполняем. Давайте вспомним, где вы уже встречались с алгоритмами? При этом для алгоритма важен не только набор действий, но и то, в каком порядке они выполняются. Выполните действия, изменяя порядок действий. Изменится ли результат? $2,5+10*2$ Приведите свои собственные примеры. При составлении алгоритма должны быть четко определены начальные условия и то, что предстоит получить. Современного человека окружает множество разнообразных технических устройств. Каждое из них	Записывают тему урока. Слушают историческую справку. Записывают: Алгоритм – это конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату На информатике (этапы решения задач), на математике (решение уравнения) и т.д. Решают: 1 способ (правильный) $10*2=20$ $2,5+20=22,5$ 2 способ $2,5+10=12,5$ $12,5*2=25$ Писут: Исполнитель – это человек, группа людей, животное или техническое средство способные выполнять алгоритм. - Нет, алгоритм выполнения действий с десятичными дробями не сможет выполнить млад. школьник. - Алгоритм может выполнить тот, кто понимает все его команды и может их выполнить. - Система команд исполнителя – совокупность команд, которые данный исполнитель умеет выполнять.	Расширение кругозора учащихся. Формирование научных мировоззрений. Формирование основных понятий. Присутствие атмосферы сотрудничества, взаимопонимания. Накопление знаний, усвоение нового. Формирование основных понятий Самостоятельно делают выводы. Накопление знаний, расширение кругозора. Приводят большое количество примеров, что говорит об интересе и актуальности изучаемой темы. Самостоятельно (учитель только направляет) выводят свойства, которыми обладает любой алгоритм.

		<p>предназначено для решения своей задачи и способно выполнять ограниченный набор действий. Мы будем их называть исполнителями.</p> <p>Запишем следующее определение.</p> <p>- Подумайте, приведенные вами примеры алгоритмов сможет выполнить любой человек?</p> <p>- Какой можно сделать вывод?</p> <p>- Таким образом, мы видим, что алгоритм не имеет смысла, если неизвестны или не учитываются возможности того, кто будет исполнять этот алгоритм, то есть возможности исполнителя. Поэтому нам потребуется еще одно определение Система Команд Исполнителя, запишем:</p> <p>Приведите примеры исполнителей и СКИ.</p> <p>- Как вы поняли, каждый алгоритм должен быть понятен исполнителю, поэтому алгоритм должен быть записан на понятном для исполнителя языке, а сделать это может только человек. Эта запись называется программой. Запишем:</p>	<p>- Человек, чайник, компьютер, машина и т.д.</p> <p>- Программа - запись алгоритма на языке исполнителя.</p>	
4. Минута релаксации	Снять напряжение, подготовить учащихся к дальнейшей работе.	Прошу вас стать исполнителями, выполнить следующий алгоритм (Приложение 1)	Выполняют алгоритм	
5. Закрепление	<p>Побуждать учащихся к углублению в проблему, развивать умения работать с новым материалом, с литературными источниками.</p> <p>Дать возможность выбора заданий и вида деятельности, стимулировать деятельность.</p> <p>При наличии</p>	<p>Решаем кроссворд по новой теме, смотреть слайд презентации. (Приложение2)</p> <p>- Хорошо, а теперь давайте решим одну задачку: (запись в тетради) Исполнитель должен заменяя в слове одну букву, (причем только один раз) на любую другую получать осмысленное слово. Составьте алгоритм для преобразования слова РОЙ в слово МАК.</p> <p>- Составим алгоритм.</p> <p>- Хорошо, займемся решением задач. Получите карточку с заданиями (Прило-</p>	<p>С интересом решают кроссворд.</p> <p>- РОЙ – РАЙ - МАЙ-МАК</p> <p>1. 2А</p> <p>2. 1М</p> <p>3. 3К</p> <p>Выбирают задание, анализируют условие, создают модель алгоритма. Самостоятельно пишут алгоритм на основе созданной модели. Выносят решение на доску</p>	<p>Выявить степень усвоение нового материала</p> <p>Альтернативные варианты решения и их анализ.</p> <p>Каждый выбирает задание по своим возможностям и интересам.</p> <p>За достаточно правительные решения ставится оценка.</p>

	времени рассмотрение альтернативных вариантов решения и их анализа.	жение 3) Анализ предложенных учащимися алгоритмов и рекомендации по написанию алгоритма в случае затруднений.		
6. Домашние задания	Домашние задания дает возможность выбора задания и способа решения.	Повторение материала урока, знать определения алгоритма, исполнителя и СКИ . Предлагается решить задачи на выбор. (Приложение 4)	Выполняют задания в рабочей тетради.	Учащиеся выбирали задания по своему уровню
7. Подведение итогов урока	Способствовать умению учащихся проводить самоанализ.	Предлагает каждому ученику оценить свою работу на уроке, проанализировать, что получилось, а чего не удалось и почему, что необходимо для улучшения результата.	Пробуют провести самоанализ	Анализ собственных мыслей, чувств, знаний.

Приложение 1.

Закройте глаза. Расслабьте мышцы спины. Представьте зеленое пятно. Нарисуйте мысленно восьмерку, переверните ее, сместите вправо, влево, вверх, вниз. Повторите еще раз. Откройте глаза.

Приложение 2.

Ответы на кроссворд:

1. Информация
2. План
3. Программа
4. Человек
5. Информатика
6. Исполнитель
7. Рецепт
8. Компьютер

Приложение 3.

Практические задания к уроку

1. Туристы (отец, мать и два брата - близнеца) должны переправиться через реку. В их распоряжении есть маленькая лодка, вмещающая только одного взрослого или двоих детей. Как организовать переправу, если и взрослые и дети умеют грести?
2. Составить алгоритм для вычисления периметра пятиугольника, если известны его стороны.
3. С какой задачей может справиться только человек?
4. Опишите достоинства и недостатки исполнителя «Робот» и исполнителя «Человек», выполняющих перевод текста с иностранного языка на русский по алгоритму:
 - 1) прочитать первое предложение на иностранном языке;
 - 2) поочередно перевести все слова на русский язык;
 - 3) составить из полученных слов фразу на русском языке и записать ее;
 - 4) если не все предложение переведены, то взять первое непереведенное предложение и перейти к п.2
 - 5) закончить работу.

Приложение 4.

Задания для домашней работы.

Рабочая тетрадь.:

Стр. 75 №2

Стр. 76 №3,4

Выводы по уроку:

1. Определения алгоритма и исполнителя являются необходимым требованием при построении алгоритмов и решении алгоритмических задач.
2. Роль алгоритмов в жизни человека очень велика, так как выполнение практически любого действия требует четкого плана. Строгое выполнение которого, приведет к желаемому результату.
3. Учащиеся могут выполнять задания, по разному описывая алгоритм. Если их решение приводит к достижению цели, поставленной в задаче, ошибкой это считаться не будет и оценку можно не снижать, так как алгоритм может быть несколько несовершенен.
4. Выполняя домашние задания, желательно, чтобы ребята работали самостоятельно, выдвигали свои решения, а не копировали вариант, данный учителем. Но при этом нужно обращать внимание учащихся на то, что решение должно быть рациональным.
5. При подведении итогов урока учащиеся отметили, что и весь урок - это тоже алгоритм, а они сами и учитель являются исполнителями. По шаговое исполнение алгоритма, четкость и конкретность заданий позволили усвоить новый материал.

Литература:

1. Информатика: Учебник для 6 класса. Босова Л.Л. (2005, 208с.)
2. Тетрадь по информатике и ИКТ. 6 класс. к учебному курсу Л. Босовой
3. Касаткин В.Н. Информатика. Алгоритмы. ЭВМ.-М.,просвещение,1991.
4. Алгоритмика: от алгоритма к программе учебное пособие , CD автор: Князева М.Д.

Утверждена приказом директора МАОУ
Лицей ИГУ г. Иркутска
№ 01-06-86/6 от 2.09.2020

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Решение нестандартных задач по информатике»
9 класс**

Срок реализации программы 1 год (2020-2021 учебный год)

Составители программы:

Шеметова Л.Н., учитель информатики МАОУ Лицей ИГУ г. Иркутска

г. Иркутск, 2020 год

Пояснительная записка

Количество учебных часов, на которые рассчитана программа:

	9 класс	Всего
Количество учебных недель	33	
Количество часов в неделю	1 ч/нед	
Количество часов в год	33	33

Программа включает в себя содержание, тематическое планирование, планируемые результаты, также как приложения 1, 2 содержит методические и оценочные материалы.

Учебный курс «Решение нестандартных задач по информатике» входит в образовательную область «информатика». Он включает 33 часа аудиторных занятий и самостоятельную работу обучающихся. Курс может быть использован для профильной подготовки обучающихся.

Данный курс ориентирован на систематизацию знаний и умений учащихся 9 классов по курсу информатики и информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Предметом изучения являются принципы и методы решения задач различной сложности из области «информатика», а также более расширенное изучение некоторых тем из общей программы по информатике. Таких тем, как: «Представление и передача информации», «Обработка информации», «Основные устройства ИКТ», «Запись средствами ИКТ информации об объектах и о процессах, создание и обработка информационных объектов, проектирование и моделирование», «Математические инструменты, электронные таблицы», «Организация информационной среды, поиск информации».

Целесообразность изучения данного курса определяется необходимостью подготовки обучающихся к дальнейшему обучению в профильных классах по информатике, углубленному пониманию материала.

Цели курса: Приобретение умения и навыков решения задач по информатике различной сложности.

Задачи курса:

- научить обучающихся решать задачи из разных областей информатики;
- решать сложные задачи по информатике.

Основной формой обучения является практикум решения задач. Знания, полученные при изучении курса, обучающиеся могут применить при участии в олимпиадах по информатике и для подготовки к сдаче государственной итоговой аттестации.

Ожидаемые результаты. В рамках данного курса обучающиеся получают следующие знания и умения:

- владеют принципами решения задач;
- знают особенности решения задач;
- умеют решать задачи различной сложности

В структуре изучаемого курса выделяются следующие два раздела:

- тематически подобранные задачи по информатике;
- тренинг по вариантам;

Структура курса представляет собой одиннадцать логически законченных и содержательно взаимосвязанных тем, изучение которых обеспечивает системность и практическую направленность знаний и умений учащихся. Разнообразный дидактический материал дает возможность отбирать задания для учащихся различной степени подготовки. Занятия направлены на расширение и углубление базового курса. Содержание курса можно варьировать с учетом склонностей, интересов и уровня подготовленности учеников.

Основной тип занятий – практикум. Для наиболее успешного усвоения материала планируются индивидуальные формы работы и работа в малых группах, также, при самостоятельной работе возможны оперативные консультации учителя. Для текущего контроля учащимся предлагается набор заданий, принцип решения которых разбирается совместно с учителем, а основная часть заданий выполняется учащимся самостоятельно.

Курс построен по принципу сочетания теоретического материала с практическим решением задач по темам.

Промежуточный контроль знаний осуществляется в форме выполнения контрольных работ, тестов в бумажном и электронном варианте.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ

Представление информации

Информация. Язык как способ представления и передачи информации: естественные и формальные языки. Формализация описания реальных объектов и процессов, моделирование объектов и процессов. Дискретная форма представления информации. Единицы измерения количества информации

Передача информации

Процесс передачи информации, источник и приемник информации, сигнал, скорость передачи информации. Кодирование и декодирование информации.

Обработка информации

Алгоритм, свойства алгоритмов, способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Представление о программировании. Алгоритмические конструкции. Логические значения, операции, выражения. Разбиение задачи на подзадачи, вспомогательный алгоритм. Обработываемые объекты: цепочки символов, числа, списки, деревья.

Компьютер как универсальное устройство обработки информации

Основные компоненты компьютера и их функции. Командное взаимодействие пользователя с компьютером, графический интерфейс пользователя. Программное обеспечение, его структура. Программное обеспечение общего назначения.

2 ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Основные устройства, используемые в ИКТ

Соединение блоков и устройств компьютера, других средств ИКТ; простейшие операции по управлению (включение и выключение, понимание сигналов о готовности и неполадке и т. д.); использование различных носителей информации, расходных материалов. Гигиенические, эргономические и технические условия безопасной эксплуатации средств ИКТ. Создание, именование, сохранение, удаление объектов, организация их семейств. Файлы и файловая система. Архивирование и разархивирование. Защита информации от компьютерных вирусов. Оценка количественных параметров информационных объектов. Объем памяти, необходимый для хранения объектов. Оценка количественных параметров информационных процессов. Скорость передачи и обработки объектов, стоимость информационных продуктов, услуг связи.

Запись средствами ИКТ информации об объектах и о процессах окружающего мира

Запись изображений и звука с использованием различных устройств. Запись текстовой информации с использованием различных устройств. Запись музыки с использованием различных устройств. Запись таблиц результатов измерений и опросов с использованием различных устройств.

Создание и обработка информационных объектов.

Создание текста посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. Работа с фрагментами текста. Страница. Абзацы, ссылки, заголовки, оглавления. Проверка правописания, словари. Включение в текст списков, таблиц, изображений, диаграмм, формул. Базы данных. Поиск данных в готовой базе. Создание записей в

базе данных. Рисунки и фотографии. Ввод изображений с помощью инструментов графического редактора, сканера, графического планшета, использование готовых графических объектов. Геометрические и стилевые преобразования. Использование примитивов и шаблонов.

Поиск информации

Компьютерные энциклопедии и справочники; информация в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации. Компьютерные и некомпьютерные каталоги, поисковые машины, формулирование запросов.

Проектирование и моделирование

Чертежи. Двумерная графика. Использование стандартных графических объектов и конструирование графических объектов: выделение, объединение, геометрические преобразования фрагментов и компонентов. Диаграммы, планы, карты. Простейшие управляемые компьютерные модели.

Математические инструменты, динамические (электронные) таблицы

Таблица как средство моделирования. Ввод данных в готовую таблицу, изменение данных, переход к графическому представлению. Ввод математических формул и вычисления по ним. Представление формульной зависимости в графическом виде.

Организация информационной среды

Создание и обработка комплексных информационных объектов в виде печатного текста, веб-страницы, презентации с использованием шаблонов. Электронная почта как средство связи; правила переписки, приложения к письмам, отправка и получение сообщения. Сохранение информационных объектов из компьютерных сетей и ссылок на них для индивидуального использования (в том числе из Интернета). Организация информации в среде коллективного использования информационных ресурсов. Примеры организации коллективного взаимодействия: форум, телеконференция, чат.

ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тема	Количество часов
1.1 Представление информации Информация. Язык как способ представления и передачи информации: естественные и формальные языки. Формализация описания реальных объектов и процессов, моделирование объектов и процессов. Дискретная форма представления информации. Единицы измерения количества информации.	1
Решение задач по теме «Представление информации»	2
1.2 Передача информации Процесс передачи информации, источник и приемник информации, сигнал, скорость передачи информации. Кодирование и декодирование информации.	1
Решение задач по теме «Передача информации»	1
1.3 Обработка информации Алгоритм, свойства алгоритмов, способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Представление о программировании. Алгоритмические конструкции: линейная.	1
Решение задач по теме «Обработка информации. Алгоритмические конструкции: линейная.»	2
Алгоритмические конструкции: ветвления. Логические значения, операции, выражения.	1

Решение задач по теме «Обработка информации. Алгоритмические конструкции: ветвления.»	1
Алгоритмические конструкции: циклы.	1
Решение задач по теме «Обработка информации. Алгоритмические конструкции: циклы.»	1
Разбиение задачи на подзадачи, вспомогательный алгоритм. Обработываемые объекты: цепочки символов, числа, списки, деревья.	1
Решение задач по теме «Обработка цепочек символов.»	2
2.1 Основные устройства, используемые в ИКТ Соединение блоков и устройств компьютера, других средств ИКТ; простейшие операции по управлению (включение и выключение, понимание сигналов о готовности и неполадке и т. д.); использование различных носителей информации, расходных материалов. Гигиенические, эргономические и технические условия безопасной эксплуатации средств ИКТ. Создание, именование, сохранение, удаление объектов, организация их семейств. Файлы и файловая система. Архивирование и разархивирование. Защита информации от компьютерных вирусов Оценка количественных параметров информационных объектов. Объем памяти, необходимый для хранения объектов. Оценка количественных параметров информационных процессов. Скорость передачи и обработки объектов, стоимость информационных продуктов, услуг связи.	1
Решение задач по теме «Основные устройства, используемые в ИКТ».	1
2.2 Запись средствами ИКТ информации об объектах и о процессах окружающего мира Запись изображений и звука с использованием различных устройств. Запись текстовой информации с использованием различных устройств. Запись музыки с использованием различных устройств. Запись таблиц результатов измерений и опросов с использованием различных устройств.	1
Решение задач по теме «Запись средствами ИКТ информации об объектах и о процессах окружающего мира»	1
2.3 Создание и обработка информационных объектов. Создание текста посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. Работа с фрагментами текста. Страница. Абзацы, ссылки, заголовки, оглавления. Проверка правописания, словари. Включение в текст списков, таблиц, изображений, диаграмм, формул. Базы данных. Поиск данных в готовой базе. Создание записей в базе данных. Рисунки и фотографии. Ввод изображений с помощью инструментов графического редактора, сканера, графического планшета, использование готовых графических объектов. Геометрические и стиливые преобразования. Использование примитивов и шаблонов.	1
Решение задач по теме «Создание и обработка информационных объектов.»	1
2.4 Поиск информации Компьютерные энциклопедии и справочники; информация в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации. Компьютерные и некомпьютерные каталоги, поисковые машины, формулирование запросов.	1
Решение задач по теме «Поиск информации»	1

2.5 Проектирование и моделирование Чертежи. Двумерная графика. Использование стандартных графических объектов и конструирование графических объектов: выделение, объединение, геометрические преобразования фрагментов и компонентов. Диаграммы, планы, карты. Простейшие управляемые компьютерные модели.	1
Решение задач по теме «Проектирование и моделирование»	1
2.6 Математические инструменты, динамические (электронные) таблицы Таблица как средство моделирования. Ввод данных в готовую таблицу, изменение данных, переход к графическому представлению. Ввод математических формул и вычисления по ним. Представление формульной зависимости в графическом виде.	1
Решение задач по теме «Математические инструменты, динамические (электронные) таблицы»	1
2.7 Организация информационной среды Создание и обработка комплексных информационных объектов в виде печатного текста, веб-страницы, презентации с использованием шаблонов. Электронная почта как средство связи; правила переписки, приложения к письмам, отправка и получение сообщения. Сохранение информационных объектов из компьютерных сетей и ссылок на них для индивидуального использования (в том числе из Интернета). Организация информации в среде коллективного использования информационных ресурсов. Примеры организации коллективного взаимодействия: форум, телеконференция, чат.	1
Решение задач по теме «Организация информационной среды»	4
Тест.	1

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Личностные результаты

- 1) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- 2) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- 3) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты

- 1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- 5) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 6) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты

Формирование представления о:

- видах информационных процессов, примерах источников и приемников информации;
- единиц измерения количества и скорости передачи информации, принципах дискретного (цифрового) представления информации;
- основных свойствах алгоритма, типах алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл; понятие
 - вспомогательных алгоритмах;
 - программном принципе работы компьютера;
 - назначении и функциях, используемых информационных и коммуникационных технологий

Формирование умений:

- выполнять базовые операции над объектами: цепочками символов, числами, списками, деревьями; проверять свойства этих объектов; выполнять и строить простые алгоритмы;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой;
- предпринимать меры антивирусной безопасности;
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;
- создавать информационные объекты, в том числе:
 - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
 - создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности в практических задачах); переходить от одного представления данных к другому;
 - создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования; осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;
- создавать записи в базе данных;
- создавать презентации на основе шаблонов;
- искать информацию с применением правил поиска (построения запросов) в базах данных, компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках);
- пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием; следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест

1. В одной из кодировок Unicode каждый символ кодируется 16 битами. Определите размер следующего предложения в данной кодировке. **Я к вам пишу – чего же боле? Что я могу ещё сказать?**

- 1) 52 байт
- 2) 832 бит
- 3) 416 байт
- 4) 104 бит

2. Для какого из данных слов истинно высказывание:

НЕ (третья буква гласная) **И НЕ** (последняя согласная)?

- 1) слива
- 2) инжир
- 3) ананас
- 4) киви

3. Между населёнными пунктами А, В, С, D, Е построены дороги, протяжённость которых (в километрах) приведена в таблице.

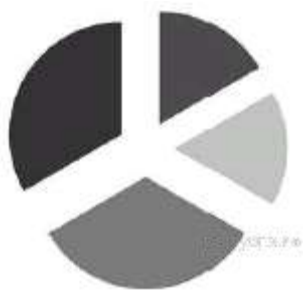
	А	В	С	D	Е
А		12	2	5	1
В	12		8	1	5
С	2	8		1	
D	5	1	1		
Е	1	5			

Определите длину кратчайшего пути между пунктами А и В. Передвигаться можно только по дорогам, протяжённость которых указана в таблице.

- 1) 4
- 2) 6
- 3) 10
- 4) 12

4. В каталоге **С:\Красная_книга\Россия** хранился файл **Растения_степей.doc**. Пользователь, находившийся в этом каталоге, поднялся на один уровень вверх, создал каталог **Евразия** и переместил в созданный подкаталог папку **Россия** вместе со всем содержимым. Каково стало полное имя файла **Растения степей.doc** после перемещения?

- 1) С:\Красная_книга\Евразия\Россия
- 2) С:\Евразия\Россия\Растения степей.doc
- 3) С \Красная_книга\Растения_степей.doc
- 4) С:\Красная_книга\Евразия\Россия\Растения_степей.doc



5.

Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1		4	7	20
2	=A1*2	=C1-3	B1*2	=D1/5

Какое из перечисленных ниже чисел должно быть записано в ячейке A1, чтобы построенная после выполнения вычислений круговая диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2 соответствовала рисунку?

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3
- 4) 4

6. Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существует две команды: **Вперёд n** (где n — целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения; **Направо m** (где m — целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке. Запись **Повтори k [Команда1 Команда2 Команда3]** означает, что последовательность команд в скобках повторится k раз.

Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм: **Повтори 7 [Вперёд 70 Направо 120]**. Какая фигура появится на экране?

- 1) правильный шестиугольник
- 2) незамкнутая ломаная линия
- 3) правильный семиугольник
- 4) правильный треугольник

7. Гена шифрует русские слова, записывая вместо каждой буквы её номер в алфавите (без пробелов). Номера букв даны в таблице:

А 1	Й 11	У 21	Э 31
Б 2	К 12	Ф 22	Ю 32
В 3	Л 13	Х 23	Я 33
Г 4	М 14	Ц 24	
Д 5	Н 15	Ч 25	
Е 6	О 16	Ш 26	
Ё 7	П 17	Щ 27	
Ж 8	Р 18	Ъ 28	

З 9	С 19	Ы 29	
И 10	Т 20	Ь 30	

Некоторые шифровки можно расшифровать несколькими способами. Например, 12112 может означать «АБАК», может — «КАК», а может — «АБААБ». Даны четыре шифровки:

- 1012
- 1210
- 1565
- 5651

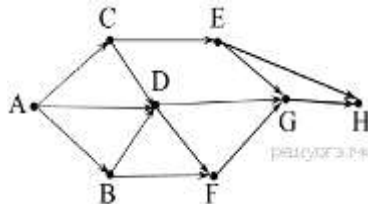
Только одна из них расшифровывается единственным способом. Найдите её и расшифруйте. То, что получилось, запишите в качестве ответа.

8. В программе «:=» обозначает оператор присваивания, знаки «+», «-», «*» и «/» – соответственно операции сложения, вычитания, умножения и деления. Правила выполнения операций и порядок действий соответствует правилам арифметики.

Определите значение переменной e после выполнения данного алгоритма:

```
f := 100
e := 25
f := 2*f+50
e := f-150-e*2
```

В ответе укажите одно целое число — значение переменной e .



9. На рисунке изображена схема соединений, связывающих пункты А, В, С, D, E, F, G, H. По каждому соединению можно двигаться только в одном направлении, указанном стрелкой. Сколько существует различных путей из пункта А в пункт H?

10. Ниже в табличной форме представлен фрагмент базы данных «Факультеты».

Факультет	План приёма	Стоимость обучения	Стипендия
Менеджмент	100	50000	Есть
Дизайн	140	60000	Нет
Маркетинг	20	25000	Есть
История	35	40000	Есть
Философия	20	40000	Есть
Психология	16	21000	Нет
Педагогика	100	28000	Есть
Управление качеством	35	20000	Нет

Сколько факультетов в данном фрагменте удовлетворяют условию

(План приёма > 40) И (Стоимость обучения < 30 000)?

В ответе укажите одно число — искомое количество факультетов.

11. Переведите число A_2 из шестнадцатеричной системы счисления в десятичную систему счисления.

12. У исполнителя Квадратор две команды, которым присвоены номера:

1. раздели на 3

2. возведи в квадрат

Первая из них уменьшает число на экране в 3 раза, вторая возводит число в квадрат.

Исполнитель работает только с натуральными числами. Составьте алгоритм получения из числа 18 числа 16, содержащий не более 4 команд. В ответе запишите только номера команд.

(Например, 1212 – это алгоритм:

раздели на 3

возведи в квадрат

раздели на 3

возведи в квадрат

который преобразует число 18 в 144).

Если таких алгоритмов более одного, то запишите любой из них.

13. Файл размером 4 Мбайта передаётся через некоторое соединение за 16 секунд. Определите время в секундах, за которое можно передать через то же самое соединение файл размером 2048 Кбайт. В ответе укажите только число секунд.

14. Некоторый алгоритм из одной цепочки символов получает новую цепочку следующим образом. Сначала вычисляется длина исходной цепочки символов; если она нечётна, то дублируется средний символ цепочки символов, а если чётна, то в середину цепочки добавляется буква А. В полученной цепочке символов каждая буква заменяется буквой, следующей за ней в русском алфавите (А — на Б, Б — на В и т. д., а Я — на А). Получившаяся таким образом цепочка является результатом работы алгоритма.

Например, если исходной была цепочка **КОТ**, то результатом работы алгоритма будет цепочка **ЛШПУ**, а если исходной была цепочка **ВАНЯ**, то результатом работы алгоритма будет цепочка **ГББОА**.

Дана цепочка символов **ЛЮК**. Какая цепочка символов получится, если к данной цепочке применить описанный алгоритм дважды (т. е. применить алгоритм к данной цепочке, а затем к результату вновь применить алгоритм)? Русский алфавит: АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ.

15. Доступ к файлу table.xls, находящемуся на сервере sch.com, осуществляется по протоколу https. Фрагменты адреса файла закодированы буквами от А до Ж. Запишите последовательность этих букв, кодирующую адрес указанного файла в сети Интернет.

А) com

Б) https

В) ://

Г) sch.

Д) .xls

Е) table

Ж) /

16. В таблице приведены запросы к поисковому серверу. Расположите обозначения запросов в порядке возрастания количества страниц, которые найдёт поисковый сервер по каждому запросу.

Для обозначения логической операции «ИЛИ» в запросе используется символ «|», а для логической операции «И» — «&»:

Код	Запрос
А	рассказы повести Толстой Чехов
Б	рассказы повести
В	рассказы & повести
Г	рассказы повести Толстой

17. На метеостанции данные о погоде занесли в электронную таблицу. Ниже приведены первые пять строк таблицы, в которую были занесены данные о погоде в период с января 2013 года по январь 2014 года.

	А	В	С	Д	Е
1	Дата	Температура, °С	Атм. давление, мм рт. ст.	Скорость ветра, м/с	Облачность, %
2	01.01.2013	−0,3	746	1	100
3	02.01.2013	0,5	746	1	100
4	03.01.2013	−2	744	1	100
5	04.01.2013	0,8	740	1	100
6	05.01.2013	−0,8	741	1	100

Каждая строка таблицы содержит запись о погоде одного дня. В столбце А записана дата; в столбце В – температура воздуха; в столбце С — атмосферное давление; в столбце Д — скорость ветра; в столбце Е — облачность. Всего в электронную таблицу были занесены данные о погоде за 396 дней.

task19_4.xls

Выполните задание.

Откройте файл с данной электронной таблицей. На основании данных, содержащихся в этой таблице, ответьте на два вопроса.

1. Сколько дней за приведённый период температура была ниже $-10\text{ }^{\circ}\text{C}$? Ответ на этот вопрос запишите в ячейку Н2 таблицы.

2. Какова средняя скорость ветра в дни с облачностью менее 80%? Ответ на этот вопрос с точностью не менее двух знаков после запятой запишите в ячейку Н3 таблицы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Тема: «Представление информации»

Полезная информация

Количество символов в алфавите (мощность алфавита) находится по формуле $N=2^i$, где i – информационный вес одного символа (в битах).

Информационный объем текста определяется по формуле $T = K \cdot i$, где K - количество символов в сообщении (тексте), i – информационный вес одного символа (в битах)

Пример:

Статья, набранная на компьютере, содержит 32 страницы, на каждой странице 40 строк, в каждой строке 48 символов. Определите размер статьи в кодировке КОИ-8, в которой каждый символ кодируется 8 битами.

- 1) 120 Кбайт
- 2) 480 байт
- 3) 960 байт
- 4) 60 Кбайт

Пояснение: Найдем количество символов в статье: $32 \cdot 40 \cdot 48 = 2^5 \cdot 5 \cdot 2^3 \cdot 3 \cdot 2^4 = 15 \cdot 2^{12}$.

Один символ кодируется одним байтом, 2^{10} байт составляют 1 килобайт, поэтому информационный объем статьи составляет $15 \cdot 2^{12}$ байт = $15 \cdot 2^2$ килобайт = 60 Кб.

Ответ: 4.

Задачи

1. Информационное сообщение объемом 450 бит состоит из 150 символов. Каков информационный вес каждого символа этого сообщения?

- 1) 5 бит;
- 2) 30 бит;
- 3) 3 бита;
- 4) 3 байта.

2. Информационное сообщение объемом 3 Кбайта содержит 6144 символа. Сколько символов содержит алфавит, при помощи которого было записано это сообщение?

- 1) 4;
- 2) 16;
- 3) 8;
- 4) 32.

3. Учитывая, что каждый символ кодируется 16-ю битами, оцените информационный объем следующей пушкинской фразы в кодировке Unicode:

Привычка свыше нам дана: Замена счастию она.

- 1) 44 бита;
- 2) 704 бита;
- 3) 44 байта;
- 4) 794 байта.

4. В кодировке КОИ-8 каждый символ кодируется одним байтом. Определите количество символов в сообщении, если информационный объем сообщения в этой кодировке равен 160 бит.

- 1) 10;
- 2) 16;
- 3) 20;
- 4) 160.

5. В кодировке КОИ-8 каждый символ кодируется восемью битами. Сколько символов содержит сообщение объемом 0,5 Кбайта?.

- 1) 8192;
- 2) 1024;
- 3) 512;
- 4) 256.

6. Сочинение по литературе написано на 5 страницах, на каждой странице 32 строки по 48 символов. Использовалась кодировка Unicode, где один символ кодируется 2 байтами. Каков информационный объем всего сочинения в Кбайтах?

- 1) 15;
- 2) 24;
- 3) 48;
- 4) 56.

7. Реферат, набранный на компьютере, содержит 16 страниц, на каждой странице 50 строк, в каждой строке 64 символа. Для кодирования символов используется кодировка Unicode, при которой каждый символ кодируется 16 битами. Определите информационный объем реферата.

- 1) 320 байт;
- 2) 100 Кбайт;
- 3) 128 Кбайт;
- 4) 1 Мбайт.

8. Реферат учащегося по истории имеет объем 110 Кбайт. Каждая его страница содержит 40 строк по 64 символа. При этом в кодировке один символ кодируется 16 битами. Сколько страниц в реферате?

- 1) 25;
- 2) 18;
- 3) 20;
- 4) 22.

9. Автоматическое устройство осуществило перекодировку информационного сообщения на русском языке, первоначально записанного в 16-битном коде Unicode, в 8-битную кодировку КОИ-8.

При этом информационное сообщение уменьшилось на 160 бит. Какова длина сообщения в символах?

- 1) 2; 2) 18; 3) 20; 4) 22.

10. Текстовый документ, состоящий из 3072 символов, хранился в 8-битной кодировке КОИ-8. Этот документ был преобразован в 16-битную кодировку Unicode. Укажите, какое дополнительное количество Кбайт потребуется для хранения документа. В ответе запишите только число.

- 1) 6; 2) 32; 3) 16; 4) 8.

11. В марафоне участвуют 12 спортсменов. Специальное устройство регистрирует прохождение финиша, записывая его номер с использованием минимально возможного количества бит, одинакового для каждого бегуна. Каков информационный объем сообщения, записанного устройством, после того как финиш пересекли 8 спортсменов?

- 1) 6 байт; 2) 32 бита; 3) 3 байта; 4) 48 бит.

Тема «Обработка информации»

Полезная информация

Условные обозначения логических операций

- $\neg A, \bar{A}$ не А (отрицание, инверсия)
 $A \wedge B, A \& B$ А и В (логическое умножение, конъюнкция)
 $A \vee B, A + B$ А или В (логическое сложение, дизъюнкция)

Приоритет логических операций (порядок выполнения):

1. отрицание НЕ, 2) умножение И, 3) сложение ИЛИ.

Таблицы истинностей

0 – ложь, 1 - истина

A	не А
0	1
1	0

A	B	A и B	A или B
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	1

Пример

Для какого из указанных значений числа X истинно выражение $(X > 2) \& \neg(X > 3)$?

- 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4

Решение.

Подставляем каждое из чисел и проверяем истинность выражения:

- 1) $(1 > 2) \& \neg(1 > 3) = \text{ложь} \& \neg\text{ложь} = \text{ложь} \& \text{истина} = \text{ложь}$
 2) $(2 > 2) \& \neg(2 > 3) = \text{Л} \& \neg\text{Л} = \text{Л} \& \text{И} = \text{Л}$
 3) $(3 > 2) \& \neg(3 > 3) = \text{И} \& \neg\text{И} = \text{И} \& \text{И} = \text{И}$
 3) $(4 > 2) \& \neg(4 > 3) = \text{И} \& \neg\text{И} = \text{И} \& \text{Л} = \text{Л}$

Ответ: 3.

Задачи

1. Для какого из указанных значений числа X истинно выражение $(X < 3) \& ((X < 2) \vee (X > 2))$?
 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4
2. Для какого из указанных значений числа X ложно выражение $(X > 2) \text{ ИЛИ НЕ } (X > 1)$?
 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4
3. Для какого из указанных значений X истинно высказывание $((X < 5) \vee ((X > 5)) \wedge (X > 15))$?
 1) 1 2) 5 3) 10 4) 15
4. Для какого из указанных значений числа X истинно выражение $(X > 1) \& (X > 2) \& (X \neq 3)$?
 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4
5. Для какого из приведенных чисел истинно высказывание: НЕ(Первая цифра четная) И НЕ(Вторая цифра нечетная)?
 1) 4562 2) 6843 3) 3561 4) 1234

6. Для какого из приведенных слов истинно логическое выражение НЕ(первая буква гласная) И НЕ (третья буква согласная)?

- 1) модем 2) адрес 3) связь 4) канал

7. Для какого из приведенных имен истинно высказывание: ¬ (первая буква согласная ∧ вторая буква гласная) ∧ (последняя буква гласная)

- 1) СОФИЯ 2) АРКАДИЙ 3) СВЕТЛАНА 4) МАРИНА

8. Для какого из приведенных имен истинно высказывание: (последняя буква согласная) И НЕ ((первая буква гласная) И (вторая буква согласная))

- 1) ПАВЕЛ 2) АРКАДИЙ 3) АНТОН 4) ЕМЕЛЯ

Тема «Проектирование и моделирование»

Пример

Между населёнными пунктами А, В, С, D, Е построены дороги, протяжённость которых (в километрах) приведена в таблице:

	А	В	С	D	Е
А		1			
В	1		2	2	7
С		2			3
D		2			4
Е		7	3	4	

Определите длину кратчайшего пути между пунктами А и Е. Передвигаться можно только по дорогам, протяжённость которых указана в таблице.

- 1) 5
2) 6
3) 7
4) 8

Пояснение: Найдём все варианты маршрутов из А в Е и выберем самый короткий.

Из пункта А можно попасть в пункт В.

Из пункта В можно попасть в пункты С, D, Е.

Из пункта С можно попасть в пункт Е.

Из пункта D можно попасть в пункт Е.

А—В: длина маршрута 1 км.

А—В—С—Е: длина маршрута 6 км.

А—В—D—Е: длина маршрута 7 км.

А—В—Е: длина маршрута 8 км.

Ответ: 2.

Задачи

9. Между населёнными пунктами А, В, С, D, Е, F построены дороги, протяжённость которых приведена в таблице. (Отсутствие числа в таблице означает, что прямой дороги между пунктами нет.)

	А	В	С	D	Е	F
А		4				
В	4		6	3	6	
С		6			4	
D		3			2	
Е		6	4	2		5
F					5	

Определите длину кратчайшего пути между пунктами А и F (при условии, что передвигаться можно только по построенным дорогам).

- 5) 9 6) 13 7) 14 8) 15

	A	B	C	D
A		2		2
B	2		1	3
C		1		3
D	2	3	3	

	A	B	C	D
A		2	2	
B	2		1	1
C	2	1		3
D		1	3	

	A	B	C	D
A		2	3	2
B	2		2	2
C	3	2		
D	2	2		

	A	B	C	D
A		3	2	1
B	3		2	
C	2	2		1
D	1		1	

Тема «Основные устройства, используемые в ИКТ»

Пример

Пользователь находился в каталоге **Расписание**. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем спустился на один уровень вниз, потом ещё раз спустился на один уровень вниз. В результате он оказался в каталоге

C:\учёба\математика\ГИА.

Укажите полный путь каталога, с которым пользователь начинал работу.

- 1) C:\учёба\2013\Расписание
- 2) C:\учёба\Расписание
- 3) C:\Расписание
- 4) C:\учёба\математика\Расписание

Пояснение: Выполним действия пользователя в обратном порядке, начиная из **C:\учёба\математика\ГИА**. Поднимемся на два уровня вверх, окажемся в **C:\учёба**. Теперь, спустившись на один уровень вниз, мы должны оказаться в каталоге **Расписание**. Таким образом, исходный каталог имеет полный путь **C:\учёба\Расписание**.

Ответ: 2.

Задачи

1. Пользователь работал с каталогом **C:\Документы\Договора\Продажа**. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем спустился в каталог **Срочные**, затем спустился в каталог **Покупка**. Запишите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.

- 1) C:\Срочные\Покупка
- 2) C:\Документы\Срочные\Покупка
- 3) C:\Документы\Срочные\Покупка\Продажа
- 4) C:\Документы\Договора\Срочные\Покупка

2. Пользователь работал с каталогом **C:\Учеба\Математика\Задания**. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем еще раз поднялся на один уровень вверх и после этого спустился в каталог **Биология**, далее спустился в каталог **Оценки**. Запишите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.

- 1) C:\Биология\Оценки
- 2) C:\Оценки\Биология
- 3) C:\Учеба\Математика\Биология\Оценки
- 4) C:\Учеба\Биология\Оценки

3. Пользователь работал с каталогом **Архив**. Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем перешел в какой-то подкаталог текущего каталога и еще раз перешел в какой-то подкаталог текущего каталога. В результате пользователь оказался в каталоге **C:\Данные\Документы\2009**. Определите полное имя каталога, в котором пользователь находился первоначально.

- 1) C:\Данные\Документы\Архив
- 2) C:\Архив\Документы\2009
- 3) C:\Данные\Архив
- 4) C:\Архив

4. Пользователь работал с каталогом **D:\Фотографии\Дом\Кошка**. Сначала он поднялся на два уровня вверх, потом спустился в каталог **Экзамен** и после этого спустился в каталог **Сочинение**. Запишите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.

- 1) D:\Сочинение\Экзамен
- 2) D:\Экзамен\Сочинение
- 3) D:\Фотографии\Экзамен\Сочинение
- 4) D:\Фотографии\Сочинение\Экзамен

5. Пользователь работал с каким-то каталогом. Сначала он перешел в какой-то подкаталог текущего каталога, затем еще раз перешел в какой-то подкаталог текущего каталога. В результате пользователь оказался в каталоге **C:\Адреса\Личные\Семья**. Определите полное имя каталога, в котором пользователь находился первоначально.

- 1) C:\
- 3) C:\Адреса\Личные

2) C:\Адреса

4) C:\Адреса\Личные\Семья

6. Перемещаясь из одного каталога в другой, пользователь последовательно посетил каталоги MY, INF, EXAM, A:\, TASK, MAIL. При каждом перемещении пользователь либо спускался в каталог на уровень ниже, либо поднимался на уровень выше. Каково полное имя каталога, из которого начал перемещение пользователь?

1) A:\MY

3) A:\TASK\MAIL

2) A:\EXAM\INF\MY

4) A:\MY\INF\EXAM

7. Перемещаясь из одного каталога в другой, пользователь последовательно посетил каталоги ЕГЭ, МАТЕМАТИКА, A:\, ПРЕДМЕТЫ, МАТЕМАТИКА, АЛГЕБРА. Каково полное имя каталога, из которого начал перемещение пользователь? Примечание: при каждом перемещении пользователь либо спускался в каталог на уровень ниже, либо поднимался на уровень выше.

1)

3)

A:\ЕГЭ\ПРЕДМЕТ\МАТЕМАТИКА\АЛГЕБРА

A:\ПРЕДМЕТ\МАТЕМАТИКА\АЛГЕБРА

2) A:\ПРЕДМЕТЫ\АЛГЕБРА

4) A:\МАТЕМАТИКА\ЕГЭ

8. Для групповых операций с файлами используются маски имен файлов. Маска представляет собой последовательность букв, цифр и прочих допустимых в именах файлов символов, в которых также могут встречаться следующие символы:

Символ «?» (вопросительный знак) означает ровно один произвольный символ.

Символ «*» (звездочка) означает любую последовательность символов произвольной длины, в том числе «*» может задавать и пустую последовательность.

Определите, какое из указанных имен файлов удовлетворяет маске: c?o*k.*x

1) cock.exe;

2) cook.ax;

3) clock.xa;

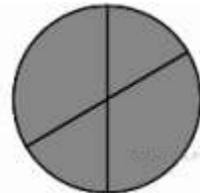
4) chronic.txt.

Тема «Создание и обработка информационных объектов.»

Пример

Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1	2	4	6	8
2	=B1/A1		=C1-B1	=D1/A1



Какая из формул, приведённых ниже, может быть записана в ячейке B2, чтобы построенная после выполнения вычислений диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2 соответствовала рисунку?

1) =C1/A1+1

2) =A1-1

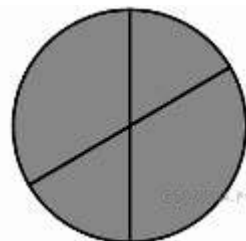
3) =C1+B1

4) =C 1+1

Пояснение.

Заполним таблицу значениями:

	A	B	C	D
1	2	4	6	8
2	2		2	4



Из диаграммы видно, что значения в ячейках попарно равны. Заметим, что $A_2 = C_2$, следовательно, $B_2 = C_2 = 4$. Найденному значению B_2 соответствует формула, указанная под номером 1.

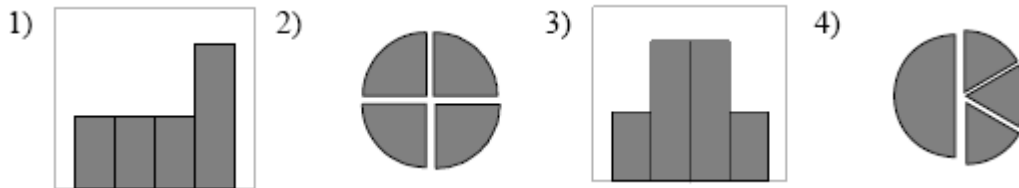
Ответ: 1

Задачи

1. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1		1	2	
2	$=C1/2$	$=(A2+B1)/2$	$=C1 - B1$	$=2*B2$

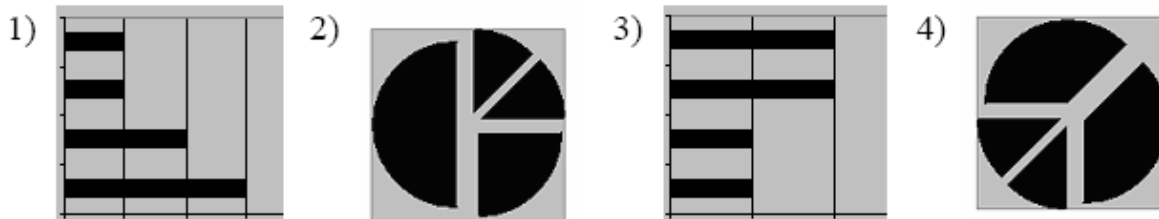
После выполнения вычислений была построена диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2. Укажите получившуюся диаграмму.



2. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1		3	4	
2	$=C1-B1$	$=B1-A2*2$	$=C1/2$	$=C1$

После выполнения вычислений была построена диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2. Укажите получившуюся диаграмму.



3. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1	3		3	2
2	$=(C1+A1)/2$	$=C1-D1$	$=A2-D1$	

Какая формула может быть записана в ячейке D2, чтобы построенная после выполнения вычислений диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2 соответствовала рисунку:

- 1) $=A1-2$ 2) $=A1-1$ 3) $=D1*2$ 4) $=D1+1$



4. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1	1	2	3	4
2	$=C1$	$=A1+B1$	$=D1-A1$	

Какая формула может быть записана в ячейке D2, чтобы построенная после выполнения вычислений диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2 соответствовала рисунку:

- 1) $=A1+2$ 2) $=B1+2$ 3) $=C1*3$ 4) $=D1+2$



5. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D	E
1	5	3	4	1	



2	$=(A1+B1)*2$	$=A2-C1$	$=B2/C1$	$=(B2-C2)/3$	
---	--------------	----------	----------	--------------	--

Какая формула должна быть записана в ячейку E2, чтобы построенная после выполнения вычислений диаграмма по значениям диапазона ячеек B2:E2 соответствовала рисунку:

1) $=A1+D1$

2) $=B2/C2$

3) $=B2/B1$

4) $=B1+C1$



Утверждена приказом директора МАОУ Ли-
цей ИГУ г. Иркутска
№ 01-06-86/6 от 2.09.2020

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Создание приложения для VR-шлема "Виртуальная экспедиция по семейным реликвиям»
10 класс**

Срок реализации программы 1 год (2020-2021 учебный год)

Составители программы:

Кашарова Н.Е., учитель информатики МАОУ Лицей ИГУ г. Иркутска

г. Иркутск, 2020 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Количество учебных часов, на которые рассчитана программа:

	10 класс
Количество учебных недель	34
Количество часов в неделю	1ч/нед
Количество часов в год	34

Уровень подготовки учащихся: с дополнительной (углубленной) подготовкой.

Программа включает в себя тематическое планирование, планируемые результаты.

Виртуальная и дополненная реальности — особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков НТИ.

Практически для каждой перспективной позиции «Атласа новых профессий» крайне полезны будут знания из области компьютерного зрения, систем трекинга, 3D-моделирования и т. п.

Согласно многочисленным исследованиям, VR/AR-рынок развивается по экспоненте — соответственно, ему необходимы компетентные специалисты.

Основная **цель программы** - вовлечь обучающихся в деятельность по созданию виртуальной и дополненной реальности через стимулирование интереса и формирование навыков посредством создания приложения для VR-шлема.

Задачи:

- сформировать навыки работы с информацией;
- обучить работе с высокотехнологичными устройствами;
- обучить базовым навыкам разработки приложения в области виртуальной и дополненной реальности;
- обучить навыкам 3D-моделирования, программирования;
- обучить умению съемки и монтирования видео 360 градусов;
- систематизировать знания в области виртуальной и дополненной реальности;
- сформировать интерес к техническим наукам и, в частности, к технологиям виртуальной и дополненной реальности;
- развивать у обучающихся память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление;
- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся;
- вовлекать учащихся в проектно-исследовательскую деятельность;
- формировать конструктивное отношение к инженерной работе и развивать умение командной работы, координацию действий;
- расширять кругозор и культуру.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Темы	Кол-во часов	Контроль
1	Техника безопасности. Как появились технологии VR и AR.	1	
2	Что такое VR и AR. В чём их отличия?	1	
3	Что может технология виртуальной и дополненной реальности. Где и как используется?	1	
4	Перспективы развития данных технологий.	1	
5	Составляющие удачного VR – приложения.	1	
6-7	Контент и способы его создания.	2	
8	Чем обусловлен эффект погружения?	1	
9	Работа в приложениях для шлема виртуальной реальности.	1	
10-11	Вводное ознакомление с интерфейсом основных программ для работы с 3D графикой, виртуальной и дополненной реальности.	2	
12	Запуск приложений виртуальной реальности.	1	
13	Выявление оптических и графических особенностей.	1	
14-16	Проектирование приложения для VR-шлема "Виртуальная экспедиция по семейным реликвиям». Создание индивидуально маршрута в соответствии с потребностями и интересами обучающихся.	3	
17-18	Программа Blender. Базовые элементы 3D-моделей.	2	
19-20	Оптимизация сетки объектов.	2	
21-23	Составляющие удачного VR – приложения.	3	
24-25	Твердотельное моделирование в среде Blender.	2	
26-28	Основные концепции моделирования низкополигональных объектов.	3	
29-30	Создание 3D -моделей.	2	
31-33	Планирование проекта.	3	
34	Панорамная фотография 360 градусов.	1	

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО ДАННОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ:

- умения оценивать жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей;
- умения выражать свои мысли и эмоции
- чувство уважения к прошлому, бережное отношение к реликвиям, патриотизм и потребность сохранить для других поколений исторические, материальные, художественные и культурные ценности;
- интерес к музееведческой и научно-исследовательской деятельности;
- способности извлекать информацию из разных источников; свободно пользоваться справочной литературой;
- умение отбирать и систематизировать материал на определенную тему;
- умение вести самостоятельный поиск информации, ее анализ и отбор;
- умение определять цели предстоящей исследовательской, творческой деятельности (индивидуальной и коллективной);
- планировать свои действия в соответствии с конкретной поставленной задачей;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- умение свободно, правильно излагать свои мысли в устной и письменной форме;

- описывать конкретные экспонаты и события;
- договариваться, приходить к общему решению;
- работать в группе;
- высказывать суждения, аргументировать;
- умение адекватно оценивать достигнутые результаты и формулировать их в устной и письменной форме;
- умение адекватно оценивать работы своей деятельности и товарищей.
- находить и обрабатывать информацию;
- анализировать объекты, выделять главное.
- умение активировать запуск приложений виртуальной реальности, устанавливать их на устройство и тестировать;
- навыки калибровки межзрачкового расстояния;
- навыки работы в программе Blender;
- умение снимать и монтировать видео 360°;
- знание и понимание основных понятий: дополненная реальность (в т. ч. ее отличия от виртуальной), смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, реперные точки;
- знание пользовательского интерфейса профильного ПО, базовых объектов инструментария;
- навыки создания приложений, знание основ 3D-моделирования;
- умение активировать запуск приложений дополненной реальности на VR -очках, устанавливать их на устройство и тестировать;
- развитие познавательных интересов обучающихся;
- умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест

1. Какой из ответов описывает технологию AR/MR — дополненную/смешанную реальность?
 - a) Вы навели камеру телефона на QR-код, приложение считало информацию и само открыло нужную ссылку в браузере.
 - b) Вы скачали приложение, навели камеру телефона на ступню и можете без похода в магазин понять, как разные ботинки будут смотреться на ноге.
 - c) Вы прикрепили датчики к стоящему посреди комнаты стулу, скачали приложение, надели специальные очки — и теперь можете видеть стул среди 3D-объектов.

2. Какие из перечисленных вариантов являются предметами VR?
 - a) Очки VR
 - b) Шлем VR
 - c) Комната VR
 - d) Накидка VR
 - e) Маска VR
 - f) Перчатки VR
 - g) Джостик VR

3. Что такое low-poly (низкополигональная) модель?
 - a) Это 3D-объект, который имеет упрощенную графику

b) Это 3D-объект, который имеет только 3 степени свободы

4. В каких отраслях развивается VR?

- a) спортивные трансляции
- b) маркетинг
- c) сельское хозяйство
- d) строительство
- e) торговля
- f) горная промышленность

5. Что такое движок?

- a) Программа, в которой собираются игровые и VR-проекты
- b) Онлайн-магазин, в котором можно купить готовые 3D-объекты и другие компоненты для VR-проекта

6. Какое из устройств выдаст лучшую графику?

- a) Шлем для ПК
- b) Автономный шлем
- c) Шлемы для мобильных телефонов

7. Вы пришли на выставку, где производитель мороженого проводит маркетинговую акцию для детей: они попадают в волшебную страну и смотрят увлекательный видеорассказ о том, как изготавливается крем-брюле и другие холодные десерты.

Можно ли использовать в ходе такой акции шлем для мобильного телефона?

- a) Да, можно
- b) Нет, нельзя

8. Для проекта вы уже выбрали оборудование (мобильный шлем), базовый сценарий (виртуальная экспедиция) и цель (показать семейные реликвии).

Нужно ли вам делать прототип?

- a) Без прототипа можно обойтись, это простой проект
- b) Лучше создать прототип и избежать серьезных рисков

9. Что составляет львиную долю стоимости разработки VR-проекта?

- a) ФОТ — зарплаты команды
- b) Стоимость оборудования
- c) Поддержка проекта
- d) Покупка готовых 3D-моделей и других элементов для VR-мира

10. Blender – это

- a) пакет для создания трёхмерной компьютерной графики, анимации и интерактивных приложений
- b) графический редактор
- c) текстовый редактор
- d) программная среда для объектно-ориентированного программирования

11. Объекты сцены Blender:

- a) квадрат, лупа, курсор
- b) куб, лампа, камера
- c) куб, шар, цилиндр
- d) окно, лампа, камера

12.Трехмерный курсор (3D-курсor) программы Blender перемещается

- a) щелчком левой кнопки мыши по 3D-окну
- b) щелчком правой кнопки мыши по 3D-окну
- c) щелчком правой кнопки мыши по 3D-окну при зажатой клавише Alt
- d) нажатием клавиши F12

13.Что из перечисленного является характерной особенностью пакета Blender?

- a) является бесплатным пакетом
- b) небольшой размер, по сравнению с другими пакетами для 3D моделирования
- c) большой размер, по сравнению с другими пакетами для 3D моделирования
- d) поддерживается только одной платформой
- e) является кроссплатформенным

14.При добавлении новой сцены в Blender можно выбрать один из четырех вариантов. Какие особенности добавления сцены при выборе варианта Link Object Data?

- a) создает новую пустую сцену. Значения настроек устанавливаются по умолчанию
- b) копирование существующей сцены. При изменении расположения и свойств объектов в одной сцене результаты проявятся и в другой
- c) создает новую сцену на основе текущей. В новой сцене можно менять позицию объектов, но изменения сетки, материалов повлияют на объекты в других сценах
- d) создание чистой сцены с текущими настройками

15. При проведении панорамной съемки каждый следующий кадр охватывает не менее ... % предыдущего кадра.

- a) 5
- b) 15
- c) 25

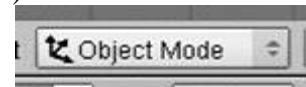
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Материал урока по теме:
«Базовые элементы 3D-моделей.»

Составитель: Кашарова Н.Е.

Практическая работа "Молекула воды".

- 1 Запустив Blender, удалить куб (Клавиша Delete-> Ok).
- 2 Добавить на сцену цилиндр (Выбрать: Add -> Mesh -> Cylinder).



- 3 Удостоверьтесь, что вы находитесь в объектном режиме.
- 4 Уменьшить цилиндр по всем осям до 0.3 от прежних размеров (Нажать S, затем, зажав Ctrl, двигать мышью пока значения в левом нижнем углу 3D-окна не станут равны



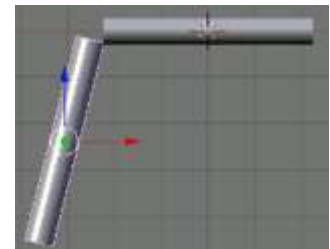
- 5 Вид спереди (1 на NumLock).
- 6 Увеличить цилиндр по оси Z в 7.5 раза (Нажать S, затем Z, и, зажав Ctrl, двигать мышью пока значения в левом нижнем углу 3D-окна не станет равно 7.5. Закрепить, щелкнув левой клавишей мыши).
- 7 Повернуть цилиндр на 90 градусов по оси Y (Нажать R, затем Y, и, зажав Ctrl, двигать мышью пока значения в левом нижнем углу 3D-окна не станет равно 90. Закрепить, щелкнув левой клавишей мыши).

- 8 Продублировать цилиндр. Копию переместить по оси X так, чтобы два цилиндра касались друг друга (Дублирование: Shift + D. X, затем перемещение с помощью мыши).



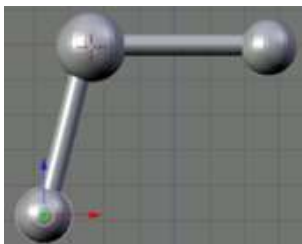
- 9 Поскольку в молекуле воды угол связи H-O-H равен 104.5 градусов, то следует развернуть второй цилиндр по оси Y на 75.5 градусов (180-104.5) (R, затем Y).

- 10 Совместить концы цилиндров (Перемещать с помощью мыши за красную и синюю стрелки-оси).



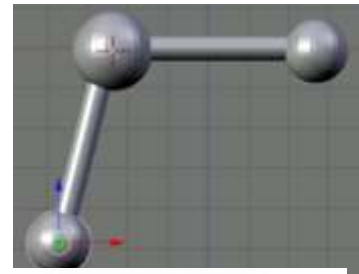
- 11 Разместить 3D-курсор в точке соединения двух цилиндров (Щелчок левой клавишей мыши).

- 12 Добавить сферу (которая будет служить моделью атома кислорода (Выбрать: Add -> Mesh -> UVSphere).



- 13 Два раза продублировать сферу, а дубликаты перенести на концы цилиндров (Дублирование: Shift + D. Перемещение с помощью мыши).

- 14 Уменьшить крайние шары до значения 0.8 от первоначального (S. Перемещение мыши при зажатом Ctrl).

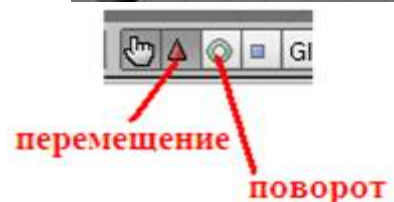


- 15 Объединить все элементы модели (Выделение группы элементов: поочередный щелчок правой кнопкой мыши при зажатой клавише Shift. Объединение: Ctrl + J).

- 16 Переключиться на вид из камеры (0 на NumLock).

- 17 Откорректировать размещение модели на сцене (С помощью инструментов перемещения и поворота).

- 18 Сохранить файл (F2).



Утверждена приказом директора МАОУ
Лицей ИГУ г. Иркутска
№ 01-06-86/6 от 2.09.2020

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Решение нестандартных задач по информатике»
11 класс**

Срок реализации программы 1 год (2020-2021 учебный год)

Составители программы:

Семеней Е.И., учитель информатики МАОУ Лицей ИГУ г. Иркутска

г. Иркутск, 2020 год

Пояснительная записка

Количество учебных часов, на которые рассчитана программа:

	11 класс
Количество учебных недель	33
Количество часов в неделю	2 ч/нед
Количество часов в год	66

Программа включает в себя содержание, тематическое планирование, планируемые результаты, также как приложения 1, 2 содержит методические и оценочные материалы.

Рабочая программа дисциплины «Решение нестандартных задач по информатике» направлена на развитие творческих способностей старшеклассников, мотивированных на дальнейшее обучение на ИТ-специальностях, наиболее полного удовлетворения их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, общекультурном совершенствовании, в получении дополнительного общеразвивающего образования, а также на расширение и углубление базового компонента.

Цель курса:

Расширение содержания базовых знаний с учетом удовлетворения индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, общекультурном совершенствовании, формирование у них полного системного представления о теоретической базе информатики и ИКТ, приобретение умения и навыков решения задач по информатике различной сложности, а также индивидуальных запросов родителей учащихся.

Задачи:

- ✓ Закрепить, систематизировать и расширить знания учащихся по всем основным разделам информатики средней школы.
- ✓ Формировать навыки аналитической деятельности, прогнозирования результатов для различных вариативных ситуаций.
- ✓ Развивать познавательный интерес, интеллектуальные способности в процессе поиска решений.
- ✓ Научить учащихся решать исследовательские, практические задачи из разных областей информатики;
- ✓ Научить решать сложные задачи по информатике;
- ✓ Формировать навыки самоконтроля,
- ✓ Формировать индивидуальные образовательные потребности в выборе дальнейшего профиля обучения в высшей школе.

Знания, полученные при изучении курса, обучающиеся могут применить при участии в олимпиадах по информатике, а также для подготовки к сдаче государственной итоговой аттестации.

Ожидаемые результаты:

В рамках изучения данной дисциплины учащиеся получают следующие знания и умения:

- овладеют принципами решения разных типов задач;
- узнают способы решения задач различной сложности;
- научатся решать задачи различной сложности.

Учебно-тематическое планирование.

№	Кол-во ч.	Тема урока	Цели урока	Форма урока	Деятельность учащихся
1	8	Информация и её кодирование			
	1 ч.	Кодирование и декодирование данных. Кодирование звуковой информации.	знать: основные типы кодировок; методы измерения количества информации; уметь: оценивать скорость передачи информации при заданной пропускной способности канала; решать задачи на кодирование и декодирование информации; оценивать объем памяти, необходимый для хранения информации;	лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Разбор задач, выбор методов решения задач, решение задач по теме «Кодирование и декодирование данных».		практическая работа	групповая
	1 ч.	Вычисление количества информации.		лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Решение задач на вычисление количества информации.		урок контроля оценки и коррекции знаний	индивидуальная
	1 ч.	Кодирование, комбинаторика.		лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Решение задач с использованием комбинаторики.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Скорость передачи информации и пропускная способность канала передачи.		лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Решение задач на определение скорости передачи информации при заданной пропускной способности канала.		урок обобщения и систематизации знаний	групповая
2	4	Системы счисления			
	1 ч.	Позиционные системы счисления.	знать: о двоичном представлении информации в памяти компьютера; уметь: осуществлять арифметические действия в двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системах счисления; осуществлять перевод из одной системы счисления в другую;	лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Решение задач с использованием принципов кодирования чисел в позиционных системах счисления.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Кодирование чисел в разных системах счисления.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Разбор всех типов задач на использование принципов кодирования чисел в позиционных системах счисления.		урок обобщения и систематизации знаний	групповая
3	8	Основы логики			
	1 ч.	Составление таблицы истинности логической функции. Проверка истинности логического выражения.	знать: основные понятия и законы математической логики уметь: решать задачи на создание и преобразование логиче-	лекция с элементами беседы	фронтальная
	1 ч.	Построение и анализ таблиц истинности логических выражений.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Решение задач с отрезками.		практическая работа	групповая

	1 ч.	Связь логики и теории множеств. Решение задач с помощью таблиц истинности.	ских выражений; строить для логической функции таблицу истинности; решать логические уравнения и системы логических уравнений;	тест	индивидуальная
	1 ч.	Сложные запросы для поисковых систем.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Составление запросов для поисковых систем с использованием логических выражений.		урок контроля оценки и коррекции знаний	групповая
	1 ч.	Решение логических уравнений.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Метод отображений для решения систем логических уравнений.		урок обобщения и систематизации знаний	групповая
4	12	Пользовательский курс			
	1 ч.	Анализ информационных моделей. Файловая система.	знать: технологии обработки графической информации; базовые принципы организации и функционирования компьютерных сетей, адресации в сети; уметь: оценивать результат работы известного программного обеспечения; осуществлять поиск информации в Интернет;	практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Использование информационных моделей (таблицы, диаграммы, графики). Перебор вариантов, выбор лучшего по какому-то признаку.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Сортировка и поиск в базах данных.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Реляционные базы данных: таблицы, поля, записи, ключи.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Адресация в электронных таблицах.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Адреса ячеек электронной таблицы: относительные, абсолютные и смешанные. Решение задач.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Анализ диаграмм в электронных таблицах.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Представление данных в электронных таблицах в виде диаграмм и графиков. Решение задач.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Поиск путей в графе.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Решение задач по теме: «Графы. Поиск количества путей».		урок контроля оценки и коррекции знаний	индивидуальная
	1 ч.	Адресация в Интернете.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Компьютерные сети. IP-адрес компьютера. Маска сети. Решение задач.		урок обобщения и систематизации знаний	фронтальная
5	22	Алгоритмизация и программирование			
	1 ч.	Выполнение и анализ простых алгоритмов.	знать: основные алгоритмические конструкции; особенности исполь-	лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная

	1 ч.	Решение задач по теме «Выполнение и анализ простых алгоритмов».	<p>зования переменных.</p> <p>уметь: выполнять операции над переменными различных типов; использовать стандартные алгоритмические конструкции при программировании; формально исполнять алгоритмы, записанные на естественных и алгоритмических языках, в том числе на языках программирования; использовать алгоритм в среде формального исполнителя с фиксированным набором команд; писать программы на языке программирования; представлять и считывать данные в разных типах информационных моделей;</p>	тест	индивидуальная
	1 ч.	Обработка массивов и матриц.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач по обработке элементов одномерных и двумерных массивов.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Выполнение алгоритмов для исполнителя Робот.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Правила выполнения линейных, разветвляющихся и циклических алгоритмов.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Решение задач с Роботом.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Решение задач по обработке символьных цепочек.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Анализ и построение алгоритмов для исполнителей.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Поиск алгоритма минимальной длины для исполнителя.		урок контроля оценки и коррекции знаний	индивидуальная
	1 ч.	Операторы присваивания и ветвления.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Решение задач по теме: «Условный оператор».		практическая работа	групповая
	1 ч.	Анализ программ с циклами.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Вычисление n -ого элемента арифметической прогрессии. Вычисления суммы первых n членов арифметической прогрессии.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Рекурсивные алгоритмы.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач с применением рекурсивных алгоритмов.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Анализ программы с циклами и условными операторами.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Решение задач с применением операторов цикла и условных операторов.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Перебор вариантов, динамическое программирование.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач с помощью динамического программирования.		тест	индивидуальная
	1 ч.	Анализ программ с циклами и подпрограммами.		практическая работа	групповая

	1 ч.	Процедуры и функции пользователя. Решение задач.		урок обобщения и систематизации знаний	фронтальная
6	12	Решение задач повышенной сложности			
	1 ч.	Поиск ошибок в программе со сложным условием.	знать: структурированные типы данных; теорию графов; уметь: использовать приобретенные знания и умения при оперировании с массивами чисел; анализировать текст программы с точки зрения соответствия записанного алгоритма поставленной задаче и изменять его в соответствии с заданием; реализовывать сложный алгоритм с использованием современных систем программирования; построить дерево игры по заданному алгоритму и обосновать выигрышную стратегию;	лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач на исправление ошибок в простой программе с условными операторами.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Алгоритмы обработки массивов.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач на обработку элементов одномерного массива.		практическая работа	индивидуальная
	1 ч.	Теория игр.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Дерево игры. Поиск выигрышной стратегии.		урок контроля оценки и коррекции знаний	групповая
	1 ч.	Обработка массивов и последовательностей.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач по обработке данных, вводимых в виде последовательности чисел.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Обработка символьных строк.		лекция с элементами беседы, практическая работа	фронтальная
	1 ч.	Решение задач по обработке данных, вводимых в виде символьных строк.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Сложность алгоритмов. Решение задач повышенной сложности.		практическая работа	групповая
	1 ч.	Тест		урок контроля оценки и коррекции знаний	групповая

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест

1
2

Вычислите: $10101011_2 - 253_8 + 6_{16}$. Ответ запишите в десятичной системе счисления.

Логическая функция F задаётся выражением $(\neg x \wedge y \wedge z) \vee (\neg x \wedge \neg z)$. На рисунке приведён фрагмент таблицы истинности функции F , содержащий **все** наборы аргументов, при которых функция F истинна. Определите, какому столбцу таблицы истинности функции F соответствует каждая из переменных x, y, z .

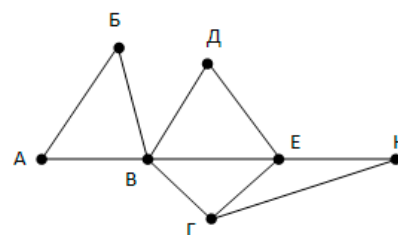
Перем. 1	Перем. 2	Перем. 3	Функция
???	???	???	F
0	0	0	1
0	0	1	1
1	0	1	1

В ответе напишите буквы x, y, z в том порядке, в котором идут соответствующие им столбцы (без разделителей).

3

На рисунке справа схема дорог Н-ского района изображена в виде графа, в таблице содержатся сведения о длинах этих дорог (в километрах).

	п1	п2	п3	п4	п5	п6	п7
п1		45		10			
п2	45			30		55	
п3					15	60	
п4	10	30				20	35
п5			15			55	
п6		55	60	20	55		45
п7				35		45	



Так как таблицу и схему рисовали независимо друг от друга, то нумерация населённых пунктов в таблице никак не связана с буквенными обозначениями на графе. Определите, какова длина дороги из пункта В в пункт Г.

4

В фрагменте базы данных представлены сведения о родственных отношениях. Определите на основании приведенных данных идентификатор дяди Леоненко В.С. Пояснение: дядей считается брат отца или матери.

Таблица 1

ID	Фамилия И.О.	Пол
14	Леоненко Н.А.	Ж
23	Геладзе И.П.	М
24	Геладзе П.И.	М
25	Геладзе П.П.	М
34	Леоненко А.И.	Ж
35	Леоненко В.С.	Ж
33	Леоненко С.С.	М
42	Вильямс О.С.	Ж
44	Гнейс А.С.	Ж
45	Гнейс В.А.	М
47	Вильямс П.О.	М
57	Паоло А.П.	Ж
64	Моор П.А.	Ж

Таблица 2

ID_Родителя	ID_Ребенка
23	24
44	24
24	25
64	25
23	34
44	34
34	35
33	35
14	33
34	42
33	42
24	57
64	57

5

Для передачи данных используется 5-битный код. Сообщение содержит только буквы А, Б и В, которые кодируются следующими кодовыми словами:

А – 11011, Б – 10000, В – 00111

Любые два кодовых слова отличаются друг от друга не менее, чем в трёх позициях. Поэтому, если при передаче кода буквы произошла одна ошибка, можно считать, что передавалась буква, код которой отличается от принятого в одной позиции. Если принятое кодовое слово отличается от кодовых слов букв А, Б и В более, чем в одной позиции, считается, что произошла ошибка, которую обозначают символом «*».

Декодируйте сообщение

01111 10001 11100 11011

6

У исполнителя Калькулятор две команды, которым присвоены номера:

1. возведи в квадрат,
2. прибавь 2.

Запишите порядок команд в программе, которая преобразует **число 1 в число 27** и содержит не более четырёх команд. Указывайте лишь номера команд.

7

Дан фрагмент электронной таблицы.
Какое целое число должно быть записано в ячейке B1, чтобы диаграмма, построенная по значениям ячеек диапазона A2:C2, соответствовала рисунку? Известно, что все значения ячеек из рассматриваемого диапазона неотрицательны.

	A	B	C
1	15	???	=A1*25
2	=B1/A1	=C1/B1	=B2+A1/3



8

Запишите число, которое будет напечатано в результате выполнения следующей программы.

Паскаль	Python	Си
<pre>var k, s: integer; begin s:= 0; k:= 0; while s < 1024 do begin s:= s + 10; k:= k + 1; end; write(k); end.</pre>	<pre>s = 0 k = 0 while s < 1024: s = s + 10 k = k + 1 print(k)</pre>	<pre>#include <stdio.h> int main() { int s = 0, k = 0; while (s < 1024) { s = s + 10; k = k + 1; } printf("%d", k); return 0; }</pre>

9

Какой минимальный объём памяти (в Кбайт) нужно зарезервировать, чтобы можно было сохранить любое растровое изображение размером 128×128 пикселей при условии, что в изображении могут использоваться 256 различных цветов? В ответе запишите только целое число, единицу измерения писать не нужно.

10

Сколько существует различных символьных последовательностей длины 5 в четырёхбуквенном алфавите {A, C, G, T}, которые содержат ровно две буквы A?

11

Процедура F(n), где n – натуральное число, задана следующим образом:

Паскаль	Python	Си
<pre>procedure F(n: integer); begin if n < 3 then write('*') else begin F(n-1); F(n-2); F(n-2) end; end;</pre>	<pre>def F(n): if n < 3: print('*') else: F(n-1) F(n-2) F(n-2)</pre>	<pre>void F(int n) { if (n < 3) printf("*"); else { F(n-1); F(n-2); F(n-2); } }</pre>

Сколько звездочек напечатает эта процедура при вызове F(6)?

12

По заданным IP-адресу узла сети и маске определите адрес сети:

IP-адрес: 217.8.244.3

Маска: 255.255.252.0

При записи ответа выберите из приведенных в таблице чисел 4 фрагмента четыре элемента IP-адреса и запишите в нужном порядке соответствующие им буквы без точек.

A	B	C	D	E	F	G	H
0	3	8	217	224	244	252	255

13

В некоторой стране автомобильный номер длиной 7 символов составляется из заглавных букв (всего используется 26 букв) и десятичных цифр в любом порядке. Каждый символ кодируется одинаковым и минимально возможным количеством бит, а каждый номер – одинаковым и минимально возможным целым количеством байт. Определите объём памяти, необходимый для хранения 20 автомобильных номеров.

14

Исполнитель Редактор получает на вход строку цифр и преобразовывает её. Редактор

может выполнять две команды, в обеих командах v и w обозначают цепочки цифр.

1. заменить (v, w)
2. нашлось (v)

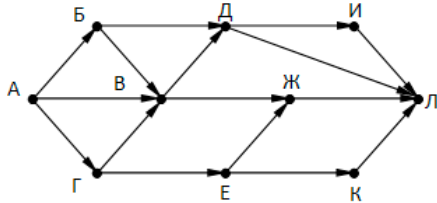
Первая команда заменяет в строке первое слева вхождение цепочки v на цепочку w , вторая проверяет, встречается ли цепочка v в строке исполнителя Редактор. Если она встречается, то команда возвращает логическое значение «истина», в противном случае возвращает значение «ложь».

Какая строка получится в результате применения приведённой ниже программы к строке, состоящей из 247 идущих подряд цифр 2? В ответе запишите полученную строку.
НАЧАЛО

```

ПОКА нашлось (222) ИЛИ нашлось (555)
  ЕСЛИ нашлось (222)
    ТО заменить (222, 5)
  ИНАЧЕ заменить (555, 2)
КОНЕЦ ЕСЛИ
КОНЕЦ ПОКА
КОНЕЦ
    
```

- 15 На рисунке представлена схема дорог, связывающих города А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, И, К, Л. По каждой дороге можно двигаться только в одном направлении, указанном стрелкой. Сколько существует различных путей из города А в город Л?



- 16 Чему равно наименьшее основание позиционной системы счисления x , при котором $225_x = 405_y$?

Ответ записать в виде целого числа.

- 17 В таблице приведены запросы и количество найденных по ним страниц некоторого сегмента сети Интернет.

Ключевое слово	Количество сайтов, для которых данное слово является ключевым
сканер	200
принтер	250
монитор	450
принтер сканер	450
принтер & монитор	40
сканер & монитор	50

Какое количество страниц будет найдено по запросу **(принтер | сканер) & монитор**?

- 18 На числовой прямой даны три отрезка: $P=[10,25]$, $Q=[15,30]$ и $R=[25,40]$. Какова максимальная длина отрезка A , при котором формула

$$((x \in Q) \rightarrow (x \notin R)) \wedge (x \in A) \wedge (x \notin P)$$

тождественно ложна, то есть принимает значение 0 при любом значении переменной x ?

- 19 В программе используется одномерный целочисленный массив A с индексами от 0 до 9. Значения элементов равны 7; 3; 4; 8; 6; 9; 5; 2; 0; 1 соответственно, т.е. $A[0]=7$; $A[1]=3$ и т. д. Определите значение переменной j после выполнения следующего фрагмента программы, записанного ниже на разных языках программирования.

Паскаль	Python	Си
<pre> j := 0; for k := 1 to 9 do begin if A[k] > A[1] then begin </pre>	<pre> j = 0; for k in range(1,10): if A[k] > A[1]: A[1] = A[k] j = j + k </pre>	<pre> j = 0; for (k = 1; k <= 9; k++) { if (A[k] > A[1]) { </pre>

<pre> A[1] := A[k]; j := j + k end end;</pre>		<pre> A[1] = A[k]; j = j + k; } }</pre>
---	--	---

20 Укажите наибольшее из таких чисел x , при вводе которых алгоритм печатает сначала 3, а потом 7.

Паскаль	Python	Си
<pre> var x, L, M: integer; begin readln(x); L:=0; M:=0; while x > 0 do begin L:=L+1; if M < (x mod 10) then M:= x mod 10; x:= x div 10; end; writeln(L); write(M); end.</pre>	<pre> x = int(input()) L = 0 M = 0 while x > 0 : L = L+1 if M < (x % 10): M = x % 10 x = x // 10 print(L) print(M)</pre>	<pre> #include <stdio.h> int main(void) { int L, M, x; scanf("%d", &x); L = 0; M = 0; while (x > 0) { L = L+1; if (M < x % 10) { M = x % 10; } x = x / 10; } printf("%d\n%d", L, M); }</pre>

21 Напишите в ответе наименьшее значение входной переменной k , при котором программа выдаёт тот же ответ, что и при входном значении $k = 20$.

Паскаль	Python	Си
<pre> var k, i : longint; function f(n: longint): longint; begin f := n * n * n; end; function g(n: longint): longint; begin g := 3*n + 3; end; begin readln(k); i := 1; while f(i) < g(k) do i := i+1; writeln(i) end.</pre>	<pre> def f(n): return n * n * n def g(n): return 3*n + 3 k = int(input()) i = 1 while f(i) < g(k): i+=1 print (i)</pre>	<pre> #include <stdio.h> long f(long n) { return n * n * n; } long g(long n) { return 3*n + 3; } int main() { long k, i; scanf("%ld", &k); i = 1; while(f(i) < g(k)) i++; printf("%ld", i); return 0; }</pre>

22 Исполнитель Калькулятор преобразует число на экране. У исполнителя есть две команды, которым присвоены номера:

1. Прибавить 1
2. Умножить на 2

Программа для исполнителя Калькулятор – это последовательность команд. Сколько существует программ, для которых при исходном числе 4 результатом является число 24, предпоследней командой которых является команда «1»?

23

Сколько существует различных наборов значений логических переменных $x_1, x_2, \dots, x_6, y_1, y_2, \dots, y_6$, которые удовлетворяют всем перечисленным ниже условиям?

$$(x_1 \wedge y_1) \equiv (\neg x_2 \vee \neg y_2)$$

$$(x_2 \wedge y_2) \equiv (\neg x_3 \vee \neg y_3)$$

...

$$(x_5 \wedge y_5) \equiv (\neg x_6 \vee \neg y_6)$$

24

Даны целые положительные числа M и N . Необходимо определить количество таких целых чисел K , для которых выполняется неравенство $M \leq K^3 \leq N$. Программист написал программу неправильно.

Последовательно выполните следующее.

1. Напишите, что выведет эта программа при вводе чисел 10 и 100.
2. Приведите пример таких чисел M и N , при вводе которых программа выдаёт верный ответ. Укажите этот ответ.
3. Найдите все ошибки в этой программе (их может быть одна или несколько). Известно, что каждая ошибка затрагивает только одну строку и может быть исправлена без изменения других строк. Для каждой ошибки:
 - 1) выпишите строку, в которой сделана ошибка;
 - 2) укажите, как исправить ошибку, т.е. приведите правильный вариант строки.

Паскаль	Си
<pre> var m, n, k, t: integer; begin read(m, n); k := 1; t := 1; while k*k*k <= n do begin if k*k*k > m then t := t + 1; k := k + 1; end; writeln(t) end. </pre>	<pre> #include <stdio.h> int main() { int m, n, k, t; scanf("%d %d", &m, &n); k = 1; t = 1; while (k*k*k <= n) { if (k*k*k > m) t = t + 1; k = k + 1; } printf("%d", t); return 0; } </pre>

25

Дан массив, содержащий 2015 неотрицательных целых чисел. Пиком называется не крайний элемент массива, который больше обоих своих соседей. Необходимо найти в массиве самый высокий пик, то есть пик, значение которого максимально. Если в массиве нет ни одного пика, ответ считается равным 0. Например, в массиве из шести элементов, равных соответственно 4, 9, 2, 17, 3, 8, есть два пика – 9 и 17, максимальный пик равен 17.

Паскаль	Python	Си
<pre> const n = 2015; var a: array [0..n-1] of integer; i, j, k: integer; begin for i := 0 to n-1 do readln(a[i]); ... end. </pre>	<pre> # допускается также # использовать две # целочисленные # переменные j и k a = [] n = 2015 for i in range(0, n): a.append(int(input())) ... </pre>	<pre> #include <stdio.h> #define n 2015 int main() { int a[n]; int i, j, k; for (i = 0; i < n; i++) scanf("%d", &a[i]); ... return 0; } </pre>

26

Два игрока, Паша и Вася, играют в следующую игру. Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Паша. За один ход игрок может добавить в кучу **один или два камня** или увеличить количество камней в куче **в три раза**. Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее **45**. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, то есть первым получивший кучу, в которой будет 45 или больше камней. В начальный момент в куче было S камней, $1 \leq S \leq 44$.

Задание 1. а) Укажите все такие значения числа S , при которых Паша может выиграть в один ход. Обоснуйте, что найдены все нужные значения S , и укажите выигрывающий ход для каждого указанного значения S .

б) Укажите такое значение S , при котором Паша не может выиграть за один ход, но при любом ходе Паши Вася может выиграть своим первым ходом. Опишите выигрышную стратегию Васи.

Задание 2. Укажите 2 таких значения S , при которых у Паши есть выигрышная стратегия, причём Паша не может выиграть за один ход и может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Вася. Для каждого указанного значения S опишите выигрышную стратегию Паши.

Задание 3. Укажите хотя бы одно значение S , при котором у Васи есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Паши, и у Васи нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом. Для указанного значения S опишите выигрышную стратегию Васи. Постройте дерево всех партий, возможных при этой выигрышной стратегии Васи (в виде рисунка или таблицы).

27

Последовательность натуральных чисел характеризуется числом X – наибольшим числом, кратным 26 и являющимся произведением двух элементов последовательности с различными номерами. Напишите эффективную, в том числе по используемой памяти, программу (укажите используемую версию языка программирования, например, Borland Pascal 7.0), находящую число X для последовательности натуральных чисел, значение каждого элемента которой не превосходит 1000 . Программа должна напечатать найденное число, если оно существует для заданной последовательности, или ноль в противном случае.

На вход программе в первой строке подаётся количество чисел N . В каждой из последующих N строк записано одно натуральное число, не превышающее 1000 .

Пример входных данных:

5
40
100
130
28
51

Пример выходных данных для приведённого выше примера входных данных:

13000

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Задачи по теме «Системы счисления»

- 1) Как представлено число 25 в двоичной системе счисления?
1) 1001_2 2) 11001_2 3) 10011_2 4) 11010_2
- 2) Как представлено число 263 в восьмеричной системе счисления?
1) 301_8 2) 650_8 3) 407_8 4) 777_8
- 3) Как записывается число 567_8 в двоичной системе счисления?
1) 1011101_2 2) 100110111_2 3) 101110111_2 4) 11110111_2
- 4) Как записывается число $A87_{16}$ в восьмеричной системе счисления?
1) 435_8 2) 1577_8 3) 5207_8 4) 6400_8
- 5) Как записывается число 754_8 в шестнадцатеричной системе счисления?
1) 738_{16} 2) $1A4_{16}$ 3) $1EC_{16}$ 4) $A56_{16}$

- 6) Для хранения целого числа со знаком используется один байт. Сколько единиц содержит внутреннее представление числа (-35)?
 1) 3 2) 4 3) 5 4) 6
- 7) Дано: $a = 9D_{16}$, $b = 237_8$. Какое из чисел C , записанных в двоичной системе счисления, удовлетворяет неравенству $a < C < b$?
 1) 10011010 2) 10011110 3) 10011111 4) 11011110
- 8) Сколько единиц в двоичной записи числа 64?
 1) 1 2) 2 3) 4 4) 6
- 9) Сколько значащих нулей в двоичной записи числа 48?
 1) 1 2) 2 3) 4 4) 6
- 10) Какое из чисел является наименьшим?
 1) $E6_{16}$ 2) 347_8 3) 11100101_2 4) 232
- 11) Вычислите сумму чисел x и y , при $x = 127_8$, $y = 10010111_2$. Результат представьте в десятичной системе счисления.
 1) 214 2) 238 3) 183 4) 313
- 12) Вычислите $A8_{16} + 377_{16}$. Результат представьте в той же системе счисления.
 1) $21B_{16}$ 2) $DF8_{16}$ 3) $C92_{16}$ 4) $F46_{16}$
- 13) Чему равна разность чисел 101_{16} и 110111_2 ?
 1) 312_8 2) 12_8 3) 32_{16} 4) 64_{16}

Задачи по теме «Вычисление информационного объема сообщения»

- 1) Метеорологическая станция ведет наблюдение за влажностью воздуха. Результатом одного измерения является целое число от 0 до 100 процентов, которое записывается при помощи минимально возможного количества бит. Станция сделала 80 измерений. Определите информационный объем результатов наблюдений.
- 2) Сколько существует различных последовательностей из символов «плюс» и «минус», длиной ровно в пять символов?
 1) 64 2) 50 3) 32 4) 20
- 3) Два текста содержат одинаковое количество символов. Первый текст составлен в алфавите мощностью 16 символов, а второй текст – в алфавите из 256 символов. Во сколько раз количество информации во втором тексте больше, чем в первом?
 1) 12 2) 2 3) 24 4) 4
- 4) Объем сообщения – 7,5 Кбайт. Известно, что данное сообщение содержит 7680 символов. Какова мощность алфавита?
 1) 77 2) 256 3) 156 4) 512
- 5) Мощность алфавита равна 256. Сколько Кбайт памяти потребуется для сохранения 160 страниц текста, содержащего в среднем 192 символа на каждой странице?
 1) 10 2) 20 3) 30 4) 40
- 6) Объем сообщения равен 11 Кбайт. Сообщение содержит 11264 символа. Какова мощность алфавита?
 1) 64 2) 128 3) 256 4) 512
- 7) Для кодирования секретного сообщения используются 12 специальных значков-символов. При этом символы кодируются одним и тем же минимально возможным количеством бит. Чему равен информационный объем сообщения длиной в 256 символов?
 1) 256 бит 2) 400 бит 3) 56 байт 4) 128 байт
- 8) В некоторой стране автомобильный номер длиной 6 символов составляется из заглавных букв (всего используется 12 букв) и десятичных цифр в любом порядке. Каждый символ кодируется одинаковым и минимально возможным количеством бит, а каждый номер – одинаковым и минимально возможным количеством байт. Определите объем памяти, необходимый для хранения 32 автомобильных номеров.
 1) 192 байта 2) 128 байт 3) 120 байт 4) 32 байта
- 9) В велокроссе участвуют 678 спортсменов. Специальное устройство регистрирует прохождение каждым из участников промежуточного финиша, записывая его номер с использованием минимально возможного количества бит, одинакового для каждого спортсмена. Каков инфор-

мационный объем сообщения, записанного устройством, после того как промежуточный финиш прошли 200 велосипедистов?

- 1) 200 бит 2) 200 байт 3) 220 байт 4) 250 байт

- 10) Для кодирования 300 различных сообщений используются 5 последовательных цветowych вспышек. Вспышки одинаковой длительности, для каждой вспышки используется одна лампочка определенного цвета. Лампочки скольких цветов должны использоваться при передаче (укажите минимально возможное количество)?

Задачи по теме «Алгоритмизация и программирование»

- 1) Определите значение переменной **b** после выполнения следующего фрагмента программы, где **a** и **b** – вещественные (действительные) переменные:

```
a := -5;  
b := 5 + 7 * a;  
b := b / 2 * a;
```

- 1) 3 2) -3 3) 75 4) -75

- 2) Определите значение переменной **c** после выполнения следующего фрагмента программы:

```
a := 100; b := 30;  
a := a - b*3;  
if a > b then  
c := a - b  
else c := b - a;
```

- 1) 20 2) 70 3) -20 4) 180

- 3) Значения элементов двумерного массива **A** размером 5x5 задаются с помощью вложенного цикла в представленном фрагменте программы:

```
for i:=1 to 5 do  
for j:=1 to 5 do begin  
A[i,j] := i*j;  
end;
```

Сколько элементов массива будут иметь значения больше 10?

- 1) 12 2) 8 3) 10 4) 4

- 4) В программе описан одномерный целочисленный массив с индексами от 0 до 10 и целочисленные переменные **k, i**. В приведенном ниже фрагменте программы массив сначала заполняется, а потом изменяется:

```
for i:=0 to 10 do A[i]:=i;  
for i:=10 downto 0 do begin  
k:=A[10-i];  
A[10-i]:=A[i];  
A[i]:=k;  
end;
```

Чему будут равны элементы этого массива?

- 1) 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
2) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3) 10 9 8 7 6 5 6 7 8 9 10
4) 0 1 2 3 4 5 4 3 2 1 0

Система команд исполнителя РОБОТ, «живущего» в прямоугольном лабиринте на клетчатой плоскости: **вверх** **вниз** **влево** **вправо**

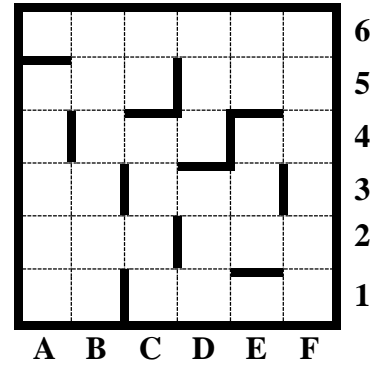
При выполнении любой из этих команд РОБОТ перемещается на одну клетку соответственно: вверх ↑, вниз ↓, влево ←, вправо →. Четыре команды проверяют истинность условия отсутствия стены у каждой стороны той клетки, где находится РОБОТ:

сверху свободно снизу свободно слева свободно справа свободно

Цикл **ПОКА** <условие> **команда** выполняется, пока условие истинно, иначе происходит переход на следующую строку.

Если РОБОТ начнет движение в сторону стены, он разрушится и программа прервется.

Сколько клеток приведенного лабиринта соответствуют требованию, что, выполнив предложенную ниже программу, РОБОТ уцелеет и остановится в той же клетке, с которой он начал движение?



НАЧАЛО

ПОКА <слева свободно> вниз

ПОКА <снизу свободно> вправо

ПОКА <справа свободно> вверх

ПОКА <сверху свободно> влево

КОНЕЦ

- 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4

Задания по теме: «Системы счисления»

1. Как представлено число 8310 в двоичной системе счисления?

- 1) 10010112
2) 11001012
3) 10100112
4) 1010012

2. Сколько единиц в двоичной записи числа 195?

- 1) 5
2) 2
3) 3
4) 4

3. Дано: $a=F716$, $b=3718$. Какое из чисел c , записанных в двоичной системе счисления, удовлетворяет неравенству $a < c < b$?

- 1) 111110012
2) 110110002
3) 111101112
4) 111110002

4. Какое из чисел является наименьшим?

- 1) E616
2) 3478
3) 111001012
4) 232

5. Для хранения целого числа со знаком используется один байт. Сколько единиц содержит внутреннее представление числа (-35)?

- 1) 3
2) 4
3) 5
4) 6

6. Укажите через запятую в порядке возрастания все основания систем счисления, в которых запись числа 22 оканчивается на 4.

7. В системе счисления с некоторым основанием число 12 записывается в виде 110. Укажите это основание.
8. Укажите через запятую в порядке возрастания все десятичные числа, не превосходящие 30, запись которых в четверичной системе счисления оканчивается на 31?
9. Укажите, сколько всего раз встречается цифра 3 в записи чисел 19, 20, 21, ..., 33 в системе счисления с основанием 6.
10. Укажите через запятую в порядке возрастания все десятичные числа, не превосходящие 30, запись которых в системе счисления с основанием 5 начинается на 3?
11. Чему равно наименьшее основание позиционной системы счисления, при котором $225_x = 405_y$? Ответ записать в виде целого числа.
12. Найти сумму восьмеричных чисел: $17 + 170 + 1700 + \dots + 1700000$, перевести в 16-ую систему счисления. Найдите в записи числа, равного этой сумме, третью цифру слева.
13. Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, К, Р, У, записаны в алфавитном порядке. Вот начало списка:
1. ААААА
 2. ААААК
 3. ААААР
 4. ААААУ
- Запишите слово, которое стоит на 350-м месте от начала списка.
14. Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, О, У, записаны в алфавитном порядке. Вот начало списка:
1. ААААА
 2. ААААО
 3. ААААУ
 4. АААОА
- Укажите номер первого слова, которое начинается с буквы О.

Тема: Системы счисления. Подготовка к ЕГЭ.

Перед выполнением заданий необходимо повторить основные моменты темы: понятие системы счисления, виды систем счисления, правила перевода чисел из десятичной системы счисления в двоичную, восьмеричную и шестнадцатеричную и обратный перевод чисел. При решении заданий перевод чисел из двоичной системы в восьмеричную (триады) и шестнадцатеричную (тетрады).

Решение заданий с полным разбором:

Задача 1: Числа 1001011_2 и 111_8 принадлежат родственным системам счисления. В каком отношении они находятся?

1. Первое меньше второго.
2. Первое больше второго.
3. Их невозможно сравнить, потому что у них разные основания.
4. Они равны.

Решение: Разобьем двоичное число справа налево на триады. Переведем отдельно каждую триаду (трехзначное двоичное число) в десятичную СС, при этом каждая триада даст одну восьмеричную цифру, запишем их слева направо – получим восьмеричное число, затем сравним его со вторым восьмеричным числом.

1001011_2 : $011_2 = 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 3$ $001 = 1 \cdot 2^0 = 1$ $1 = 1 \cdot 2^0 = 1$, получим число 113_8

Следовательно, $1001011_2 > 111_8$.

2 способ: каждую цифру восьмеричного числа перевести в двоичную СС. Записать двоичное представление каждой цифры слева направо.

Задание 2: Какой позиционной с.с. из нижеперечисленных принадлежит число 1234_C ?

1. Восьмеричной.
2. Десятичной.
3. Двенадцатеричной.
4. Шестнадцатеричной

Решение: Т.к. в числе используется цифра $C=12$, то система счисления $=16$. В алфавите ни одной другой С.С. нет данной цифры.

Задание 3: Вычислите $71_{16} + 45_{16}$. Ответ приведите в двоичной системе.

- 1) 10011100
- 2) 1011001
- 3) 1011010
- 4) 10110110

Решение:

$$\begin{array}{r} 7 \quad 1 \\ 4 \quad 5 \\ \hline 11 \quad 6 \end{array}$$

В

$$11_{16} = 1011_2, \quad 6_{16} = 110_2 \quad \text{Итак: } B_{16} = 10110110_2$$

Задание 4: Сколько единиц в двоичной записи шестнадцатеричного числа $7C$?

- 1) 6 2) 2 3) 5 4) 4

Решение: $7_{16} = 0111_2, \quad C_{16} = 1010_2$

$$7C_{16} = 1111010_2$$

Задание 5: Значение выражения $100_{16} + 100_8 + 100_2$ равно

- 257₁₀ 2) 300₁₀ 3) 324₁₀ 4) 341₁₀

Решение: $100_{16} = 16 * 16 = 256_{10}$

$$100_8 = 8 * 8 = 64_{10} \quad 100_2 = 2 * 2 = 4. \quad \text{Итак: } 256 + 64 + 4 = 324$$

Задание 6: Дано $A = 9D_{16}, \quad B = 237_8$. Какое из чисел C , записанных в двоичной системе счисления, отвечает условию $A < C < B$?

- 1) 10011010₂
2) 10011110₂
3) 10011111₂
4) 11011110₂

Решение: Переведем числа в 10-ную СС и определим промежуточное число.

$$\text{Дано } A = 9D_{16} = 9 * 16 + 13 = 157_{10}$$

$$B = 237_8 = 2 * 64 + 3 * 8 + 7 * 1 = 159_{10} \quad 157 < \mathbf{158} < 159$$

$$158_{10} = 10011110_2$$

Задания части В

Задание 7: Определить все основания систем счисления, в котором запись числа 22 оканчивается на 4.

Решение: Поскольку 4 – остаток от деления, то найдем разность $22 - 4 = 18$. Найдем все делители числа 18: 2, 9, 18

Задание 8: Укажите через запятую в порядке возрастания все основания систем счисления, в которых запись числа 23 оканчивается на 2.

Решение: Поскольку 2 – остаток от деления, то найдем разность $23 - 2 = 21$. Найдем все делители числа 21: 3, 7, 21

Задание 9: В системе счисления с некоторым основанием число 32 записывается в виде 112. Укажите это основание.

Решение: $32_{10} = 112_x$

$$1 * x^2 + 1 * x + 2 = 32$$

$$x^2 + x - 30 = 0$$

$$x = -6, \quad x = 5$$

Ответ: $x = 5$

Задание 10: Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, О, У, записаны в алфавитном порядке.

Вот начало списка:

1. ААААА
2. ААААО
3. ААААУ
4. АААОА

.....

Запишите слово, которое стоит на 240-м месте от начала списка

Решение: заменим буквы цифрами: А=0, О=1, У=2. Легко заметить, что каждая новая строка образуется путем прибавления к последней цифре числа 1. Кроме того, при переводе числа в десятичную СС получаем число на 1 меньшее, чем номер строки, т. О. $240-1=239$ и переведем это число в троичную СС.

$239_{10}=2212_3$ заменим цифры исходными буквами и получим ряд: УУУОУ

Задание 11: Все 5-буквенные слова, составленные из 5 букв А, К, Л, О, Ш, записаны в алфавитном порядке.

Вот начало списка:

1. ААААА

2. ААААК

3. ААААЛ

4. ААААО

5. ААААШ

4. АААКА

.....

На каком месте от начала списка стоит слово ШКОЛА?

Решение:

1) по аналогии с предыдущим решением будем использовать пятеричную систему счисления с заменой А → 0, К → 1, Л → 2, О → 3 и Ш → 4

2) слово ШКОЛА запишется в новом коде так: 41320₅

3) переводим это число в десятичную систему:

$$41320_5 = 4 \cdot 5^4 + 1 \cdot 5^3 + 3 \cdot 5^2 + 2 \cdot 5^1 = 2710$$

4) поскольку нумерация элементов списка начинается с 1, а числа в пятеричной системе – с нуля, к полученному результату нужно прибавить 1, тогда...

5) Ответ: **2711**.

Задание 12: Найти сумму чисел: 224_8 и $A2_{16}$

$$224_8 = 2 \cdot 64 + 2 \cdot 8 + 4 \cdot 1 = 128 + 32 + 4 = 164_{10} \text{ и } A2_{16} = 10 \cdot 16 + 2 \cdot 1 = 160 + 2 = 162_{10}$$

$$162 + 164 = 326$$

Задание 13: В саду 88_n фруктовых деревьев, из них 32_n яблони, 22_n груши, 16_n слив и 17_n вишен. В какой с.с. посчитаны деревья?

$$32_n + 22_n + 16_n + 17_n =$$

При сложении разряда единиц получаем 17, а у данного числа 8, значит $17-8=9$

При сложении разряда десятков получаем 7 и десяток из единиц - 8. Т.О. исходная СС=**9**

Задание 14: В системе счисления с некоторым основанием число 12 записывается в виде 110.

Укажите это основание

Ответ **3**

Задание 15: Число 1201 может принадлежать перечисленным позиционным системам счисления, кроме

1) двоичной

2) восьмеричной

3) десятичной

4) шестнадцатеричной

Ответ **1) двоичной**

Задание 16: Было 53_n блока. После того, как каждое из них разрезали пополам, стало 136_n половинок. В с.с. с каким основанием вели счёт?

$$\text{Ответ: } 53 \cdot 2 = 106 \text{ СС} = 7$$

Задание 17: Переведите числа в десятичную систему счисления. В ответ запишите последние цифры новых чисел.

$$10010101_2, 101011101_2, 111101110_2$$

Ответ 149, 349, 494 (**994**)

Задание 18: Дано: $a=DD_{16}$, $b=337_8$.

Какое из чисел С, записанных в двоичной системе счисления, удовлетворяет неравенству $a < c < b$?

1) 11011010_2

2) 11111110_2

3) 11011110_2 4) 11011111_2

Ответ **3) 11011110_2**

Задание 19: Какое десятичное число при записи в системе счисления с основанием 5 представляется как 1234_5 ?

Ответ: **194**

Задание 20: Как записывается число 754_8 в шестнадцатеричной системе счисления?

1) 738_{16} 2) $1A4_{16}$ 3) $1EC_{16}$ 4) $A56_{16}$

Ответ: **1) 738_{16}**

Задание 21: Расположите числа, записанные в различных системах счисления, в порядке возрастания:

35_{10} , 36_8 , $3A_{16}$, 100101_2 , 130_4

Ответ: **130_4 , 36_8 , 35_{10} , 100101_2 $3A_{16}$, ,**

Задание 22: Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, О, У, записаны в алфавитном порядке. Вот начало списка:

1. ААААА

2. ААААО

3. ААААУ

4. АААОА

.....

Укажите номер первого слова, которое начинается с буквы О.

Ответ: **82**

Задание 13: В саду 100 фруктовых деревьев – 14 яблонь и 42 груши. Найдите основание системы счисления, в которой указаны эти числа.

Ответ: **6**

Задание 14: Чему равна сумма чисел 578 и 46_{16} ?

1) 351_8

2) 125_8

3) 55_{16}

4) 75_{16}

$578 = 47_{10}$ и $46_{16} = 70_{10}$

Ответ: **4) 75_{16}**

Задание 15: Как представлено число 83_{10} в двоичной системе счисления?

1) 1001011_2 2) 1100101_2

3) 1010011_2 4) 101001_2

Ответ: **3) 1010011_2**

Задание 16: Сколько значащих нулей в двоичной записи числа 254 ?

1) 1

2) 2

3) 4

4) 8

Ответ: **1) 1**

Задание 17: Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, К, Р, У, записаны в алфавитном порядке. Вот начало списка:

1. ААААА

2. ААААК

3. ААААР

4. ААААУ

5. АААКА

.....

Запишите слово, которое стоит на 350-м месте от начала списка.

Ответ: **КККУК**

Задание 18: В классе 111100_2 % девочек и 1100_2 мальчиков. Сколько учеников в классе?

Ответ $111100_2 = 60$, $1100_2 = 12$ мальчиков, значит всего **30**

Задание 19: Запись числа 210_5 в некоторой системе счисления выглядит так: 313_q . Найдите основание системы счисления q .

Ответ: **4**

Задание 20: Как записывается число $A87_{16}$ в восьмеричной системе счисления?

- 1) 435_8 2) 1577_8 3) 5207_8 4) 6400_8

Ответ **3) 5207_8**

Задача 21: Все 5-буквенные слова, составленные из букв А, К, Р, У, записаны в алфавитном порядке. Вот начало списка:

1. ААААА
2. ААААК
3. ААААР
4. ААААУ
5. АААКА

.....

Укажите номер слова УКАРА.

Задачи для тренировки по теме «Основные понятия математической логики»

- 1) Для какого из указанных значений числа X истинно высказывание $((X < 5) \rightarrow (X < 3)) \wedge ((X < 2) \rightarrow (X < 1))$
 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4
- 2) Для какого имени истинно высказывание:
 \neg (Первая буква имени гласная \rightarrow Четвертая буква имени согласная)?
 1) ЕЛЕНА 2) ВАДИМ 3) АНТОН 4) ФЕДОР
- 3) Для какого из значений числа Y высказывание $(Y < 5) \wedge ((Y > 1) \rightarrow (Y > 5))$ будет истинным?
 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4
- 4) Для какого символьного выражения верно высказывание:
 \neg (Первая буква согласная) $\wedge \neg$ (Вторая буква гласная)?
 1) abcde 2) bcade 3) babas 4) cabab
- 5) Для какого имени истинно высказывание:
 \neg (Первая буква согласная \rightarrow Последняя буква гласная) \wedge Вторая буква согласная?
 1) ИРИНА 2) СТЕПАН 3) МАРИНА 4) ИВАН
- 6) Для какого названия животного ложно высказывание:
 Заканчивается на согласную \wedge В слове 7 букв $\rightarrow \neg$ (Третья буква согласная)?
 1) Верблюд 2) Страус 3) Кенгуру 4) Леопард
- 7) Для какого числа X истинно высказывание $(X \cdot (X - 16) > -64) \rightarrow (X > 8)$
 1) 5 2) 6 3) 7 4) 8
- 8) Какое логическое выражение эквивалентно выражению $\neg(\neg A \wedge B) \wedge \neg C$?
 1) $(A \wedge B) \wedge \neg C$ 2) $(A \vee B) \vee C$ 3) $(A \wedge \neg B) \vee \neg C$ 4) $(A \vee \neg B) \wedge \neg C$
- 9) Какое логическое выражение эквивалентно выражению $\neg A \wedge \neg(\neg B \vee \neg C) \vee D$?
 1) $\neg A \wedge \neg B \vee C \vee D$ 2) $\neg A \wedge \neg B \wedge \neg C \vee D$
 3) $\neg A \wedge B \wedge \neg C \vee D$ 4) $\neg A \wedge B \wedge C \wedge D$
- 10) Какое логическое выражение эквивалентно выражению $\neg(\neg A \vee \neg B \vee C)$?
 1) $A \wedge \neg B \wedge C$ 2) $\neg A \wedge B \wedge \neg C$ 3) $\neg A \vee B \vee \neg C$ 4) $A \vee \neg B \vee C$
- 11) Символом F обозначено одно из указанных ниже логических выражений от трех аргументов: X, Y, Z . Дан фрагмент таблицы истинности выражения F (см. таблицу справа). Какое выражение соответствует F ?
 1) $X \wedge Y \wedge Z$ 2) $\neg X \vee \neg Y \vee Z$ 3) $X \vee Y \vee Z$ 4) $X \wedge Y$
- 12) Символом F обозначено одно из указанных ниже логических выражений от трех аргументов: X, Y, Z . Дан фрагмент таблицы истинности выражения F (см. таблицу справа). Какое выражение соответствует F ?
 1) $\neg X \vee Y \vee Z$ 2) $X \wedge Y \wedge \neg Z$ 3) $\neg X \wedge \neg Y$ 4) $X \vee \neg Y \vee \neg Z$
- 13) Символом F обозначено одно из указанных ниже логических выражений от трех аргументов: X, Y, Z . Дан фрагмент таблицы истинности выражения F (см. таблицу справа). Какое выражение соответствует F ?

X	Y	Z	F
1	1	1	1
1	1	0	1
1	0	1	1

$\wedge \neg Z$

F
ству-

X	Y	Z	F
1	0	0	0
0	0	0	1
1	0	1	1

$\wedge Z$ 4) $X \vee \neg Y \vee \neg Z$

X	Y	Z	F
0	1	1	1
0	1	0	0
1	0	1	0

- 1) $\neg X \vee Y \vee \neg Z$ 2) $\neg X \wedge Y \wedge Z$ 3) $X \wedge \neg Y \wedge \neg Z$ 4) $\neg X \vee \neg Y \vee Z$

Тема «Основы логики»

- 1) Для какого из указанных значений числа X истинно высказывание

$$((X < 5) \rightarrow (X < 3)) \wedge ((X < 2) \rightarrow (X < 1))$$

- 1) 1 2) 2 3) 3 4) 4

- 2) Для какого имени истинно высказывание:

Первая буква имени согласная \wedge (\neg Вторая буква имени согласная \rightarrow Четвертая буква имени гласная)

- 1) ИВАН 2) ПЕТР 3) ПАВЕЛ 4) ЕЛЕНА

- 3) Укажите, какое логическое выражение равносильно выражению $\neg(A \vee \neg B \vee C)$?

- 1) $\neg A \vee B \vee \neg C$ 2) $A \wedge \neg B \wedge C$ 3) $\neg A \vee \neg B \vee \neg C$ 4) $\neg A \wedge B \wedge \neg C$

- 4) Какое логическое выражение эквивалентно выражению $\neg(A \vee B) \wedge \neg C$?

- 1) $(A \vee B) \wedge \neg C$ 2) $(A \wedge B) \wedge C$ 3) $(\neg A \wedge \neg B) \wedge \neg C$ 4) $(A \vee B) \wedge C$

- 5) Символом F обозначено одно из указанных ниже логических выражений от трех аргументов: X, Y, Z . Дан фрагмент таблицы истинности выражения F (см. таблицу справа). Какое выражение соответствует F ?

- 1) $X \vee \neg Y \vee Z$ 2) $X \wedge Y \wedge Z$
3) $X \wedge Y \wedge \neg Z$ 4) $\neg X \vee Y \vee \neg Z$

X	Y	Z	F
1	1	1	1
1	1	0	1
1	0	1	1

- 6) Символом F обозначено одно из указанных ниже логических выражений от трех аргументов: X, Y, Z . Дан фрагмент таблицы истинности выражения F (см. таблицу справа). Какое выражение соответствует F ?

- 1) $\neg X \wedge \neg Y \wedge \neg Z$ 2) $X \wedge Y \wedge Z$
3) $X \wedge \neg Y \wedge \neg Z$ 4) $X \vee \neg Y \vee \neg Z$

X	Y	Z	F
1	0	0	1
0	0	0	0
1	1	1	0

- 7) Каково наибольшее целое число X , при котором истинно высказывание

$$(90 < X \cdot X) \rightarrow (X < (X-1))$$

- 8) Укажите значения логических переменных P, Q, S, T , при которых логическое выражение

$$(P \vee \neg Q) \vee (Q \rightarrow (S \vee T))$$

ложно. Ответ запишите в виде строки из четырех символов: значений переменных P, Q, S, T (в указанном порядке).

- 9) Три друга Олег, Борис и Арсений, закончив институт, разъехались по разным городам. И вот спустя несколько лет, они, встретившись на вечере встречи выпускников, решили разыграть своего товарища. На его вопрос, где они теперь живут, друзья ответили:

Олег: я живу в Екатеринбурге, а Борис - в Мурманске.
Борис: я живу в Волгограде, а Олег - в Мурманске.
Арсений: я живу в Мурманске, а Олег - в Волгограде.

Каждый из них один раз сказал правду и один раз солгал. Где живут Арсений, Борис и Олег? В ответе перечислите подряд без пробелов первые буквы названий городов, соответствующие именам друзей в указанном порядке, например ВМЕ.

10) Для какого имени истинно высказывание:

(Вторая буква гласная \rightarrow Первая буква гласная) \wedge Последняя буква согласная?

- 1) ИРИНА 2) МАКСИМ 3) МАРИЯ 4) СТЕПАН

11) Какое логическое выражение эквивалентно выражению $\neg(\neg\neg A \vee \neg B \vee C)$?

- 1) $A \wedge \neg B \wedge C$ 2) $\neg A \wedge B \wedge \neg C$ 3) $\neg A \vee B \vee \neg C$ 4) $A \vee \neg B \vee C$

12) На одной улице стоят в ряд 4 дома, в каждом из них живет по одному человеку. Их зовут Алексей, Егор, Виктор и Михаил. Известно, что все они имеют разные профессии: рыбак, пчеловод, фермер и ветеринар. Известно, что

- (1) Фермер живет правее пчеловода.
- (2) Рыбак живет правее фермера.
- (3) Ветеринар живет рядом с рыбаком.
- (4) Рыбак живет через дом от пчеловода.
- (5) Алексей живет правее фермера.
- (6) Виктор – не пчеловод.
- (7) Егор живет рядом с рыбаком.
- (8) Виктор живет правее Алексея.

Определите, кто где живет, и запишите начальные буквы имен жильцов всех домов слева направо. Например, если бы в домах жили (слева направо) Кирилл, Олег, Мефодий и Пафнутий, ответ был бы КОМП.

13) Составьте таблицу истинности для логической функции

$$X = (A \leftrightarrow B) \vee \neg(A \rightarrow (B \vee C))$$

в которой столбец значений аргумента А представляет собой двоичную запись числа 27, столбец значений аргумента В – числа 77, столбец значений аргумента С – числа 120. Число в столбце записывается сверху вниз от старшего разряда к младшему. Переведите полученную двоичную запись значений функции X в десятичную систему счисления.

14) Укажите значения переменных К, L, M, N, при которых логическое выражение

$$(K \rightarrow M) \vee (L \wedge K) \vee \neg N$$

ложно. Ответ запишите в виде строки из четырех символов: значений переменных К, L, M и N (в указанном порядке). Так, например, строка 1101 соответствует тому, что К=1, L=1, M=0, N=1.

15) Для какого имени ложно высказывание:

(Первая буква гласная \wedge Последняя буква согласная) \rightarrow \neg (Третья буква согласная)?

- 1) ДМИТРИЙ 2) АНТОН 3) ЕКАТЕРИНА 4) АНАТОЛИЙ

16) Классный руководитель пожаловался директору, что у него в классе появилась компания из 3-х учеников, один из которых всегда говорит правду, другой всегда лжет, а третий говорит через раз то ложь, то правду. Директор знает, что их зовут Коля, Саша и Миша, но не знает, кто из них правдив, а кто – нет. Однажды все трое прогуляли урок труда. Директор знает, что никогда раньше никто из них не прогуливал труд. Он вызвал всех троих в кабинет и поговорил с мальчиками. Коля сказал: «Я всегда лгу». Миша сказал: «Коля прав». Директор понял, кто из них кто. Расположите первые буквы имен мальчиков в порядке: «говорит всегда правду», «всегда лжет», «говорит правду через раз». (Пример: если бы имена мальчиков были Рома, Толя и Вася, ответ мог бы быть: РТВ)

17) Каково наибольшее целое положительное число X, при котором ложно высказывание:

$$(9 \cdot X + 5 > 60) \rightarrow (X \cdot X > 80)$$

Поиск наибольшего или наименьшего числа А

Задача 1.

Задание из демоверсии ЕГЭ 2018:

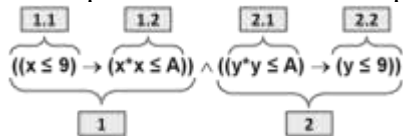
Для какого наибольшего целого числа А формула

$$((x \leq 9) \rightarrow (x^2 \leq A)) \wedge ((y^2 \leq A) \rightarrow (y \leq 9))$$

тождественно истинна, то есть принимает значение 1 при любых целых неотрицательных x и y ?

Решение:

Условно разделим исходное выражение на части:



Основная логическая операция в данном выражении — конъюнкция. Конъюнкция истинна, тогда и только тогда, когда все операнды истинны, т.е. в задаче обе части выражения 1 и 2 должны быть истинными, т.к. по условию формула должна быть истинной.

Рассмотрим часть 1:

если в 1.1 имеем $x > 9$, то часть 1 будет истинна независимо от A , следовательно значение числа A влияет на решение только при выполнении условия: $x \leq 9$

(импликация $0 \rightarrow 0 = 1$, $0 \rightarrow 1 = 1$)

теперь, для того чтобы в части 1, выражение было истинным, надо чтобы часть 1.2 была истинной: $x^2 \leq A$

(импликация $1 \rightarrow 1 = 1$)

таким образом, получаем:

$$\begin{aligned} x &\leq 9 \\ x^2 &\leq A, \quad \text{при любых } x \end{aligned}$$

так как нам необходимо найти наибольшее возможное A , то, значит, надо ограничить его значения сверху, а данная часть выражения ограничивает только снизу:

возьмем максимальное натуральное: $x=9$, тогда $A \geq 81$

Рассмотрим часть 2:

если 2.2 истинно (т.е. $y \leq 9$), то часть 2 будет истинна независимо от A . Значит, значение числа A влияет на решение только при выполнении условия: $y > 9$

теперь, для того чтобы в части 2 выражение было истинным, надо чтобы часть 2.1 была ложной: $y^2 > A$

(импликация $0 \rightarrow 0 = 1$)

таким образом, получаем: $y > 9$

$$y^2 > A, \quad \text{при любых } y$$

данная часть выражения ограничивает значения A сверху:

возьмем наименьшее возможное по условию натуральное: $y = 10$, тогда $A < 100$

Получаем, что наибольшее A меньше 100 : $A = 99$

Результат: 99

Задача 2.

Задание 18 из демоверсии ЕГЭ по информатике 2019:

Для какого наибольшего целого неотрицательного числа A выражение:

$$(48 \neq y + 2x) \vee (A < x) \vee (A < y)$$

тождественно истинно, т.е. принимает значение 1 при любых целых неотрицательных x и y ?

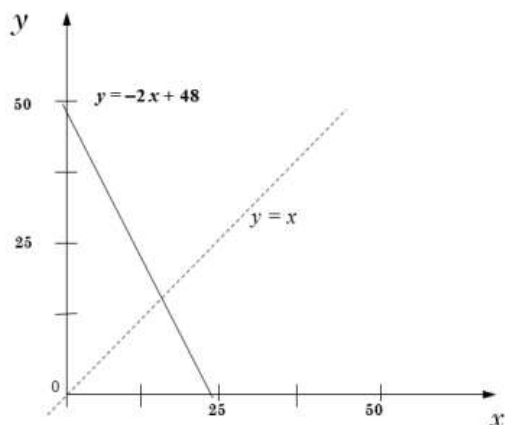
Решение:

Очевидно, что если первая часть выражения ложна, то для того чтобы все выражение было истинным необходимо чтобы $(A < x) \vee (A < y) = 1$

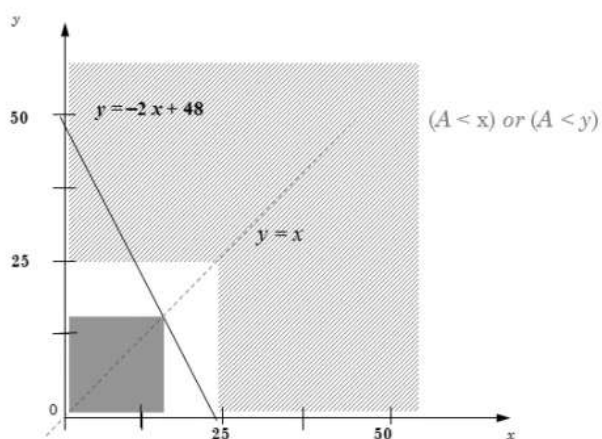
т.е. $48 \neq y + 2x = 0$ или $y + 2x = 48$.

Это линейное уравнение, на графике оно представляет линию. Из условия имеем два ограничения: $(x > 0)$ and $(y > 0)$. Отобразим линию для 1-й четверти, соответствующей положительным x и y :

$$\begin{aligned} y + 2x &= 48 : \\ \text{при } x = 0, y &= 48 \\ \text{при } y = 0, 2x &= 48 \Rightarrow x = 24 \end{aligned}$$



Возьмем некоторое значение A , например, $A = 25$, отметим его на графике белой областью так, чтобы выполнялось $(A < x) \vee (A < y)$. По условию имеем, что все точки данной части отрезка прямой $y + 2x = 48$ должны принадлежать отмеченной белой области. Заштрихуем область для всех точек прямой (серым цветом):



то есть все точки серого квадрата должны находиться под отрезком линии (включая вершину (A, A)), и данный квадрат, соответствует максимальному значению A .

Наибольшее значение серая область приобретает в точке пересечения прямой $y + 2x = 48$ с прямой $y = x$:

Далее решаем полученное линейное уравнение

(для $x = y$):

$$x + 2x = 48 \Rightarrow$$

$$3x = 48$$

$$x = 16$$

Так как значение A должно быть меньше x , то наибольшее $A = 15$.

Результат: 15

