**5-сынып Информатика**

**0 – дік бақылау**

**І – нұсқа**

1. Анимациялық ертегілер, ойындар мен модельдерді құрастыруға арналған жаңа программалау ортасы не деп аталады?
2. Scratch (Скретч)
3. Блоктар палитрасы
4. Айнымалы
5. Мәлімет
6. Нысанның қозғалысы немесе өзгеруі, қозғалыстың әртүрлі кезеңіне сәйкес кескіндер тізбегін экранда жылдамдата көрсету арқылы дене қозғалысы динамикасын экранда бейнелеу тәсілі не деп аталады?
   1. Деректер
   2. Анимация
   3. Кірістірілген цикл
   4. Кірістірілмеген цикл
7. Операторлар блогының қызметі қандай?
8. Есептеу
9. Анимация құру
10. Арифметикалық және логикалық командаларды орындау
11. Блоктау
12. ... операторларын екі мәннің өзара тең немесе бірі екіншісінен артық не кем екендіктерін анықтау үшін қолданады.
13. Салыстыру
14. Есептеу
15. Анимация
16. Анықтама
17. Тірі организм принципі бойынша құрастырылған жандандырылған автомат құрылғы не деп аталады?
18. Датчик
19. Робот
20. Жоба
21. Программа
22. ... – дыбыс толқындарын жіберіп, қайтып келген сигналдарды оқитын және нысандарды тауып, оларға дейінгі қашықтықты есептейтін құрылғы.
23. Түс датчигі
24. Жанасу датчигі
25. Гироскопиялық датчик
26. Ультрадыбыс датчигі
27. Бұл редактор видеожазбалар түсіруге, түсірілген видеожазбаларды сапалы түрде өңдеуге, аудио жазуға, сақтауға арналған.
28. Scratch
29. VideoPad
30. Видеоақпарат
31. Датчик
32. ... – видеожазба түрінде арнайы программаның көмегімен жазылатын ақпараттар.
33. Датчик
34. Робот
35. Жоба
36. Программа
37. ... – таныстырылым, баяндама, жобаны, есеп беруді қорғау, жұмыс жоспарын көрсету және дайын ақпараттармен бөлісу.
38. Презентация
39. Ақпарат
40. Скретч
41. Датчик
42. Бұл – Интернет арқылы ақпарат алмасу үшін пайдаланылатын қызмет.
43. Электронды пошта
44. Презентация
45. Скретч
46. Программа

**5-сынып Информатика**

**0 – дік бақылау**

**ІІ – нұсқа**

1. ... - компьютердің уақытша жадында қандай да бір мәнді сақтайтын орын.
   1. Scratch (Скретч)
   2. Блоктар палитрасы
   3. Айнымалы
   4. Мәлімет
2. ... – бір циклдің ішіне орналастырылған цикл.
   1. Деректер
   2. Анимация
   3. Кірістірілген цикл
   4. Кірістірілмеген цикл
3. Операторлар блогы қандай түспен беріледі?
4. Жасыл
5. Қызыл
6. Көк
7. Сары
8. Салыстыру операторының қызметі қандай?
9. Есептеу
10. Анимация құру
11. Салыстыру
12. Блоктау
13. Әртүрлі ақпаратты (температура, жылдамдық, сәуле, түс, дыбыс) өлшеуге арналған құрал не деп аталады?
    1. Датчик
    2. Робот
    3. Жоба
    4. Программа
14. Лабиринт жобасын жасау үшін бізге ... қажет.
15. Түс датчигі
16. Жанасу датчигі
17. Гироскопиялық датчик
18. Ультрадыбыс датчигі
19. VideoPad редакторында файлдарды жүктеу үшін Құралдар тақтасынан .... батырмасын басамыз.
20. Файлды кірістіру
21. Файлды ашу
22. Файлды жою
23. Файлды ойнату
24. VideoPad редакторында ... батырмасымен видеожазбаларға қарапайым мәтін, анимациялы титрлер, суреттер кірістіруге, оларды бос фондармен безендіруге болады.
25. Нысандарды алу
26. Нысандарды кірістіру
27. Жазу
28. Мәтіндік әсерлер
29. ... – «парақтау, қарау» деген сөзден шыққан атау. Интернеттегі веб-парақшаларды, мәліметтерді оқуға, іздеуге арналған программа.
    1. Презентация
    2. Ақпарат
    3. Скретч
    4. Браузер
30. Электронды поштада қосымша бумалар құру үшін бумалар реттелген қатарда жанама мәзірді шақырып, ... батырмасын басамыз.
31. Жаңа бума құру
32. Құжат ашу
33. Жою
34. Сурет салу

**5-сынып Информатика**

**0 – дік бақылау**

**ІІІ – нұсқа**

1. Блоктар топтамасы суретші палитрасына ұқсас болғандықтан ... деп аталады.
   1. Scratch (Скретч)
   2. Блоктар палитрасы
   3. Айнымалы
   4. Мәлімет
2. Циклдік командалар қай блокта орналасқан?
   1. Деректер
   2. Анимация
   3. Басқару
   4. Жаңа спрайт
3. Операторлар блогында командалар ... болып бөлінеді.
4. Есептеу
5. Анимация және есептеу
6. Арифметикалық және логикалық
7. Блоктау
8. Не себепті жоба жасау барысында Салыстыру операторларын пайдаланамыз?
9. Есептеу
10. Анимация құру
11. Мәндерді салыстыру
12. Блоктау
13. ... – батырманың басылғанын немесе басылмағанын дәл анықтайтын құрал.
14. Түс датчигі
15. Жанасу датчигі
16. Гироскопиялық датчик
17. Ультрадыбыс датчигі
18. ... – видео және аудио ақпаратты жазу.
19. Видеожазба
20. Жазба
21. Датчик
22. Есептеу
23. ... батырмасымен экран бетін түсіруге, видео, аудио жазуға, жасаған видео жазбаны дыбыстауға (озвучить) болады.
24. Нысандарды алу
25. Нысандарды кірістіру
26. Жазу
27. Мәтіндік әсерлер
28. Презентацияға слайд қосу үшін Басты (Главная) ⇒ . . . командасын орындаймыз.
29. Презентация қосу
30. Жою
31. Слайд құру
32. Жабу
33. Ақпараттарды қорғауға арналған құпия сөз немесе таңбалар жиыны не деп аталады?
34. Жасырын сөз
35. Пароль
36. Программа
37. Презентация
38. PowerPoint программасында анимацияларды баптау үшін мына әрекеттерді орындау керек:
39. Анимация ⇒Анимацияны алып тастау
40. Анимация ⇒Анимацияны қосу
41. Анимация ⇒Орындау
42. Анимация ⇒Анимацияны жою

**5-сынып Информатика**

**0 – дік бақылау**

**IV – нұсқа**

1. Айнымалыларды құрып, жұмыс жасау үшін ... блогын қолданамыз.
   1. Scratch (Скретч)
   2. Деректер
   3. Айнымалы
   4. Мәлімет
2. Жаңа спрайт құру үшін ... батырмасын басу керек
   1. Деректер
   2. Анимация
   3. Басқару
   4. Жаңа спрайт
3. Логикалық командада нысандар мен құбылыстардың қасиеттері қалай анықталады?
4. Рас немесе өтірік
5. Ақиқат немесе жалған
6. Арифметикалық және логикалық
7. Кіріктірілген немесе кіріктірілмеген
8. ... – әрбір сахнаның, кейіпкер диалогінің және нысандардың мінез-құлқының толық сипаттамасы.
9. Сценарий
10. Анимация құру
11. Салыстыру
12. Блоктау
13. ... – түс немесе жарық жарықтылығын анықтай алатын сандық құрал.
14. Түс датчигі
15. Жанасу датчигі
16. Гироскопиялық датчик
17. Ультрадыбыс датчигі
18. Кегельрингке қатысу үшін робот ультрадыбыс және ... жабдықталады.
19. Түс датчигімен
20. Жанасу датчигімен
21. Гироскопиялық датчикпен
22. Ультрадыбыс датчигімен
23. ... дыбыс деңгейін реттеуге және өзге де әсерлерді қолдануға мүмкіндік береді.
24. Аудио әсерлер
25. Нысандарды кірістіру
26. Жазу
27. Мәтіндік әсерлер
28. ... мәзірін қолданып, слайд беттерінің параметрлерін өзгертуге болады.
29. Дизайн
30. Жазу
31. Мәтін
32. Фон
33. ... – мультимедиалық технология. Қозғалыстағы нысанды бейнелеу әсері.
    1. Деректер
    2. Анимация
    3. Басқару
    4. Жаңа спрайт
34. Ақпараттарды қорғауға арналған құпия сөз немесе таңбалар жиыны не деп аталады?
35. Дизайн
36. Жазу
37. Мәтін
38. Пароль

І-нұсқа кілті

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сұрақ | Жауабы | Сұрақтың деңгейі |
| 1 | a | A |
| 2 | b | A |
| 3 | c | C |
| 4 | a | A |
| 5 | b | A |
| 6 | d | B |
| 7 | b | B |
| 8 | c | C |
| 9 | a | B |
| 10 | a | A |

ІІ-нұсқа кілті

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сұрақ | Жауабы | Сұрақтың деңгейі |
| 1 | c | B |
| 2 | c | A |
| 3 | a | A |
| 4 | c | A |
| 5 | a | B |
| 6 | d | C |
| 7 | a | B |
| 8 | d | C |
| 9 | d | A |
| 10 | a | A |

ІІІ-нұсқа кілті

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сұрақ | Жауабы | Сұрақтың деңгейі |
| 1 | b | A |
| 2 | c | A |
| 3 | c | B |
| 4 | c | A |
| 5 | b | B |
| 6 | a | B |
| 7 | c | C |
| 8 | c | C |
| 9 | b | A |
| 10 | b | A |

ІV-нұсқа кілті

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сұрақ | Жауабы | Сұрақтың деңгейі |
| 1 | c | A |
| 2 | d | A |
| 3 | b | A |
| 4 | a | C |
| 5 | a | A |
| 6 | a | B |
| 7 | a | B |
| 8 | a | C |
| 9 | b | B |
| 10 | d | A |