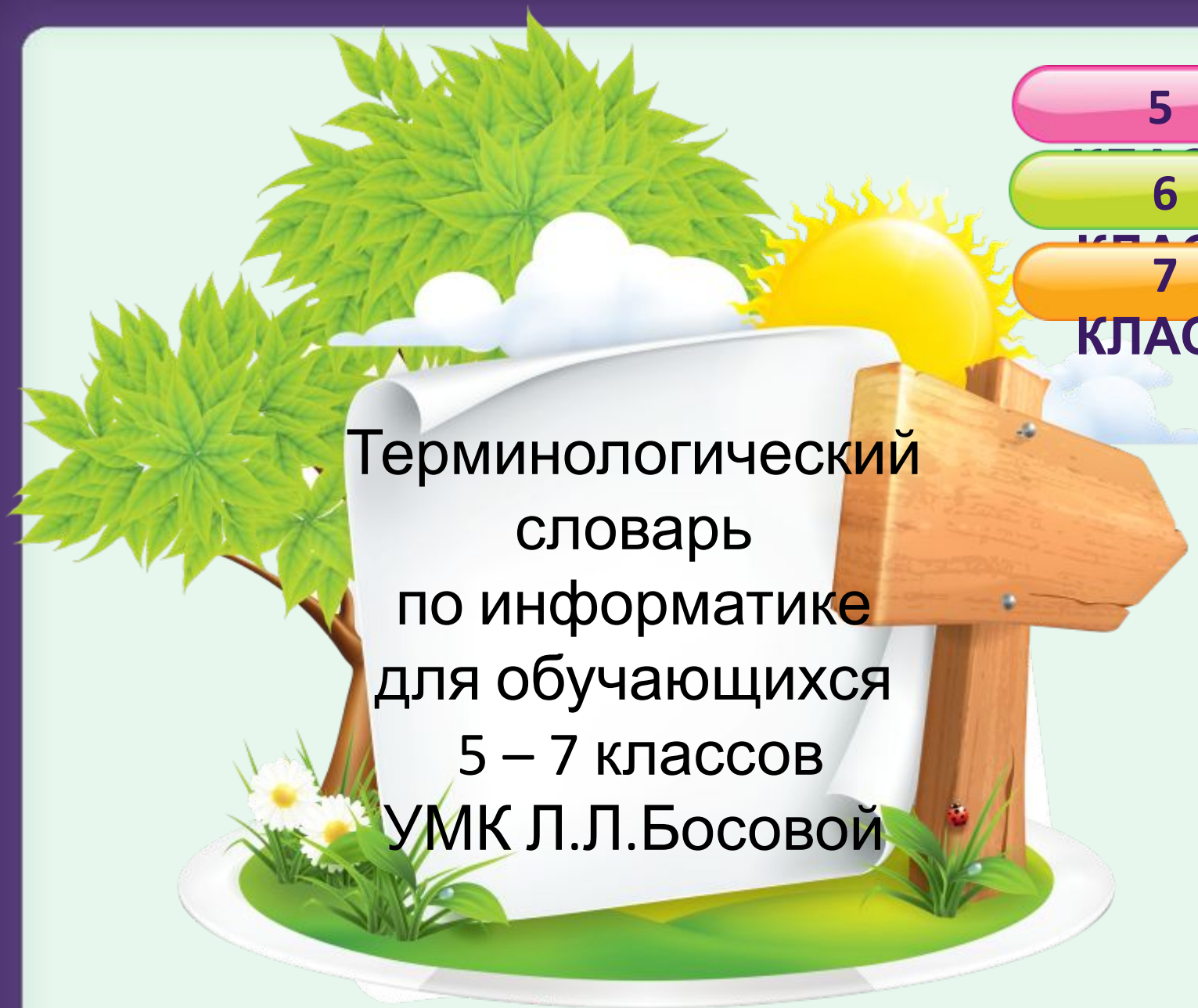


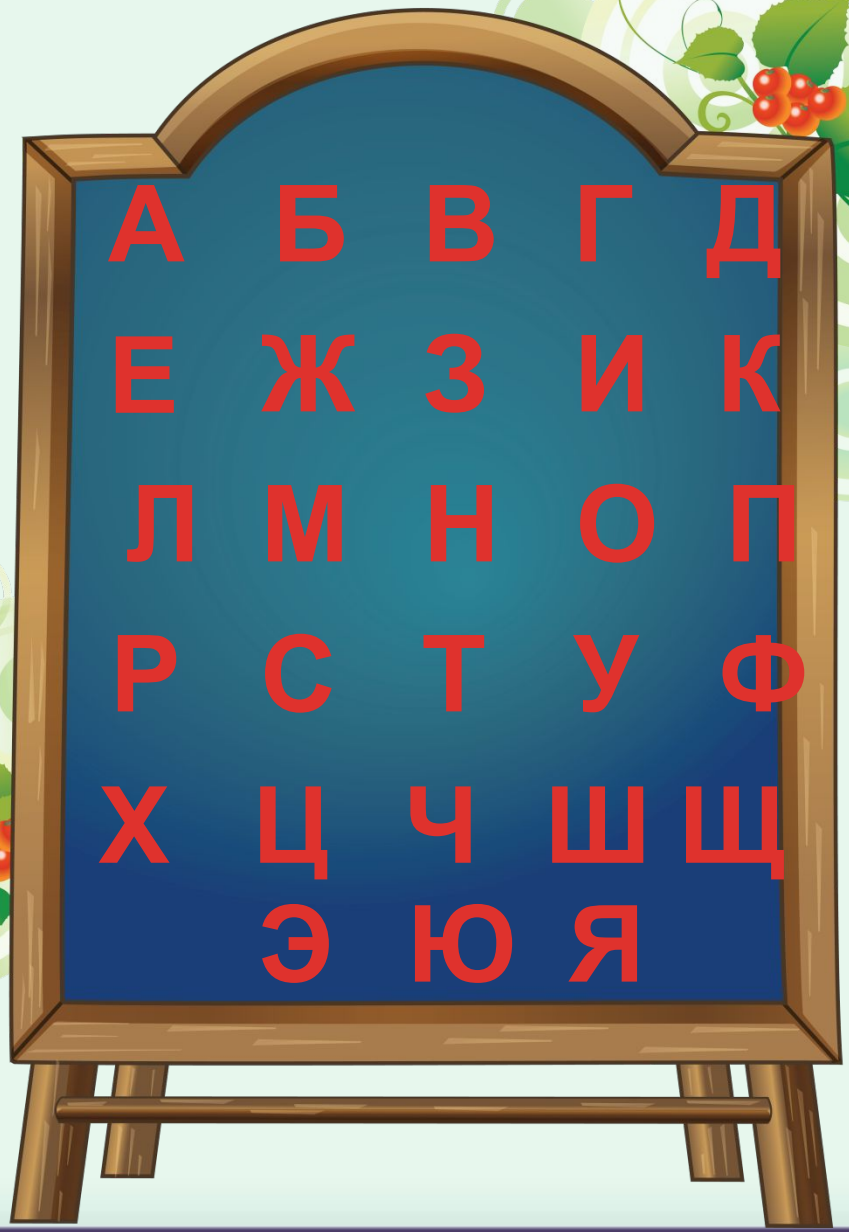
5 КЛАСС

6 КЛАСС

7 КЛАСС

Терминологический словарь по информатике для обучающихся 5 – 7 классов УМК Л.Л.Босовой

Составитель: учитель информатики Ильина Кристина Вячеславовна



5 клас с

На главную



Абзац – произвольная последовательность символов, ограниченная специальными символами конца абзаца.

Аппаратное обеспечение – совокупность всех устройств компьютера: процессор, память, клавиатура, монитор и так далее.



Вкладка – раздел (страница) диалогового окна.



Гибкий диск (дискета) – носитель информации в виде тонкого пластмассового диска, покрытого с обеих сторон слоем магнитного вещества и помещенного в защитную оболочку.

Гипертекст – способ представления документов, в которых фрагменты текста или изображения могут выполнять роль ссылок, обеспечивающих переход к другим документам или объектам.

Графический редактор – программа, предназначенная для рисования картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.



Данные – информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером.

Джойстик – дополнительное устройство ввода для компьютерных игр.

Диалоговое окно – элемент управления, предоставляющий возможность передать компьютеру более подробную информацию о сделанном выборе.

Документ – любой текст, созданный с помощью текстового редактора (процессора), вместе с включёнными в него нетекстовыми материалами (графикой, звуковыми фрагментами или видеоклипами).



Жёсткий диск (винчестер) – носитель информации в виде нескольких расположенных на одной оси и помещенных в герметичный корпус магнитных дисков.

И

Информатика–это наука, занимающаяся изучением всевозможных способов передачи, хранения и обработки информации. Хранить, обрабатывать и передавать информацию человеку помогает компьютер.

Информационные каналы – органы чувств человека, а также телефон, радио, телевидение, компьютер. С их помощью люди обмениваются информацией.

Информация – сведения об окружающем нас мире.

Источник информации – тот, кто передает информацию.



Клавиатура – устройство для ввода текстовой информации в память компьютера. Все её клавиши можно условно разделить на следующие труппы: функциональные клавиши; символьные (алфавитно-цифровые) клавиши; клавиши управления курсором; специальные клавиши; дополнительная клавиатура.

Код – система условных знаков для представления информации.

Кодирование – запись информации с использованием определенного кода.

Компьютерная графика – это разные виды графических изображений, создаваемых или обрабатываем с помощью компьютера.



Лазерный (оптический) диск – носитель информации в виде пластикового или алюминиевого диска, предназначенный для записи или (и) считывания информации при помощи лазерного луча.



Меню – список команд, выбирая которые, пользователь может управлять компьютером.



Носитель информации (данных) – материальный объект, используемый для хранения на нём информации.



Обработка информации – это решение информационной задачи, или процесс перехода от исходных данных к результату.

Объект – определённая часть окружающей нас действительности (предмет, процесс, явление).

Окно – область экрана, в которой происходит работа с конкретной программой. Когда программа запущена, то говорят, что её окно открыто.

Оперативная память компьютера – в неё помещаются все программы и данные, необходимые для работы компьютера. Оперативная память хранит информацию, только когда компьютер включён. При его выключении данные из оперативной памяти теряются.

Операционная система – пакет программ, управляющих работой компьютера, обеспечивающих связь между человеком и компьютером, а также запуск прикладных программ.



Память компьютера – служит для хранения данных. Каждый компьютер имеет два вида памяти: оперативную и постоянную. Устройства, их реализующие, называются ОЗУ (оперативное запоминающее устройство) и ПЗУ (постоянное запоминающее устройство).

Память человечества – содержит все знания, которые накопили люди за время своего существования и которыми могут воспользоваться ныне живущие люди.

Пользователь – человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи.

Далее



Прикладная программа (приложение) – компьютерная программа, с помощью которой на компьютере выполняются конкретные задания: ввод текста, рисование, вычисления и др.

Прикладное программное обеспечение – совокупность всех прикладных программ.

Принтер – печатающее устройство, подключаемое к компьютеру для вывода документа на бумагу.

Программное обеспечение – совокупность всех программ компьютера.

Процессор – предназначен для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера.



Рабочий стол – изображение на экране монитора готового к работе компьютера.

Редактирование – этап подготовки документа на компьютере, в ходе которого исправляются обнаруженные ошибки (например, в правописании) и вносятся необходимые изменения.



Символ – минимальная единица текстовой информации: цифра, буква, знак препинания и так далее.

Системный блок – главный блок компьютера, включающий в себя процессор, оперативную память, накопители на гибких и жёстких дисках, блок питания и др.

Сканер – техническое устройство, предназначенное для ввода в компьютер графических изображений с бумажного оригинала.

Слово – произвольная последовательность символов (букв, цифр и др.), ограниченная с двух сторон служебными символами (пробел, запятая, скобки и др.).

Строка – произвольная последовательность символов

5 класс



Текст – любое словесное высказывание, напечатанное, написанное или существующее в устной форме.

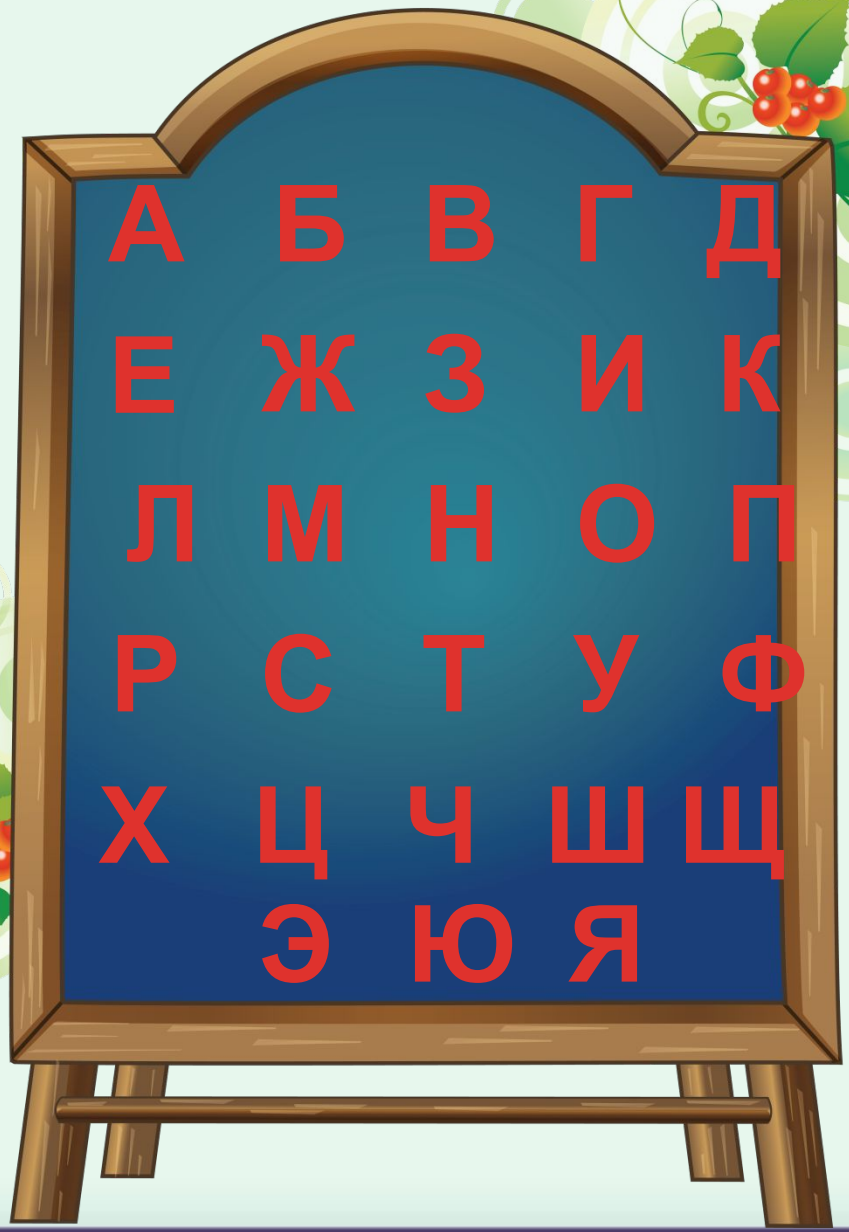
Текстовый процессор – мощная программа для работы с текстами, позволяющая изменять начертание и размер шрифта, включать в документ таблицы, рисунки, схемы, звуковые фрагменты.

Текстовый редактор – программа, предназначенная для создания простых сообщений и текстов.



Форматирование – этап подготовки документа, на котором ему придается тот вид, который документ будет иметь на бумаге.

Фрагмент (текстовый) – это произвольная последовательность символов. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.



6 клас с

На главную



Абстрагирование – мысленное выделение одних признаков объекта и отвлечение от других.

Алгоритм – конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.

Анализ – мысленное разделение объекта на составные части или мысленное выделение признаков объекта.



Блок-схема – форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются геометрические фигуры: овал (начало и конец), параллелограмм (ввод/вывод), ромб (принятие решения) и прямоугольник (выполнение действия). Стрелки, связывающие эти фигуры, задают порядок выполнения соответствующих шагов.



Векторный способ представления изображений – способ представления изображений в цифровом виде, состоящий в том, что некоторый графический объект записывается как закодированная последовательность команд для его создания.

Ветвление – форма организации действий, при которой в зависимости от выполнения некоторого условия совершается одна или другая последовательность шагов.



Единицы измерения информации – бит (0, 1), байт (8 битов), килобайт (1024 байта), мегабайт (1024 килобайта), гигабайт (1024 мегабайта).

Запомни!

1 байт = 8 бит

1 Кбайт (килобайт) = 1024 байт = 2^{10} байт

1 Мбайт (мегабайт) = 1024 Кбайт = 2^{10} Кбайт

1 Гбайт (гигабайт) = 1024 Мбайт = 2^{10} Мбайт



Информация для человека – знания, которые он получает из различных источников. Сообщение, полученное человеком, может пополнить его знания, если содержащиеся в нем сведения являются для человека понятными и новыми.

Исполнитель – человек, группа людей, животное или техническое устройство, способные выполнять заданные команды.



Класс – совокупность объектов, выделенных по какому-либо признаку.

Кодовая таблица – это таблица, задающая соответствие символов и их кодов.

Компьютер – универсальное электронное устройство для работы с информацией; он может применяться для многих целей; обрабатывать, хранить и передавать самую разнообразную информацию, использоваться в самых разных видах человеческой деятельности.



Линейный алгоритм – это алгоритм, в котором команды выполняются в порядке, в котором они записаны, то есть последовательно друг за другом.

Логика – наука, изучающая законы и формы мышления, способы рассуждений и доказательств.



Обобщение – мысленное объединение однородных объектов в некоторый класс.

Объем понятия – множество объектов, каждому из которых принадлежат признаки, составляющие содержание понятия.

Определение понятия – перечисление всех существенных признаков объекта (класса однородных объектов) в связном предложении.



Позиционная система счисления – система счисления, в которой одна и та же цифра получает различные количественные значения в зависимости от места, или позиции, которое она занимает в записи данного числа.

Понятие – форма мышления, отражающая совокупность существенных признаков отдельного объекта или класса объектов.

Правила – знания о последовательности действий, направленных на достижение некоторой цели.



Растровый способ представления изображений – способ представления изображений в цифровом виде, состоящий в том, чтобы разделить графический объект вертикальными и горизонтальными линиями на крошечные фрагменты – пиксели и закодировать цвет каждого пикселя в виде двоичного числа.



Синтез – мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.

Система команд исполнителя (СКИ) – перечень всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель.

Система счисления – совокупность приемов и правил для обозначения и именования чисел

Далее



Содержание понятия – все существенные признаки объекта или класса объектов, отраженные в понятии.

Сравнение – мысленное установление сходства или различия объектов по существенным или несущественным признакам.

Суждение – форма мышления, в которой что-либо утверждается или отрицается об объектах, признаках или отношениях объектов.



Умозаключение – форма мышления, посредством которой из одного или нескольких суждений, называемых посылками, мы по определенным правилам вывода получаем суждение-заключение.



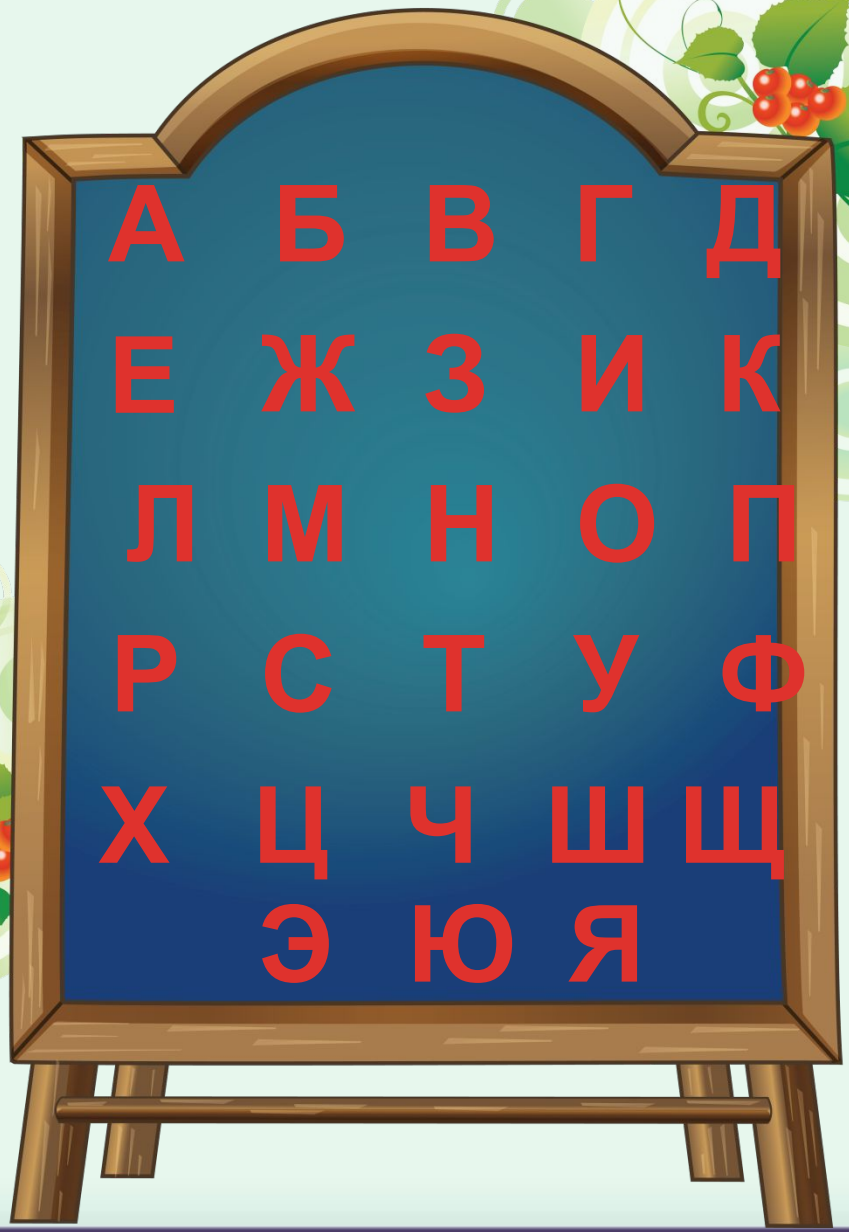
Файл – информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем.

Факты – знания об определенных явлениях, событиях, свойствах объектов и зависимостях между ними.



Цикл (повторение) – форма организации действий, при которой выполнение одной и той же последовательности команд повторяется, пока выполняется некоторое заранее установленное условие.

Цифровое (двоичное) кодирование – представление самой разнообразной информации с помощью последовательности битов (0 и 1).



7 клас с

На главную



Алгоритм – это предназначенное для конкретного исполнителя точное описание последовательности действий, направленных на решение поставленной задачи. Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов.

Алгоритм вспомогательный – алгоритм, решающий некоторую подзадачу основной задачи.

Алгоритм линейный – алгоритм, в котором команды выполняются в порядке, в котором они записаны, т. е. последовательно друг за другом.

Аппаратное обеспечение – совокупность всех устройств компьютера: процессор, память, клавиатура, монитор и т. д.



Блок-схема – форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются геометрические фигуры: овал (начало и конец), параллелограмм (ввод/вывод), ромб (принятие решения) и прямоугольник (выполнение действия). Стрелки, связывающие эти фигуры, задают порядок выполнения соответствующих шагов.

В

Ветвление – форма организации действий, при которой в зависимости от выполнения или невыполнения некоторого условия совершается либо одна, либо другая последовательность действия.

Взвешенный граф – это граф, вершины или ребра (дуги) которого характеризуются некоторой дополнительной информацией – весом вершины или ребра (дуги).

Вкладка – раздел (страница) диалогового окна.

Г

Граф – наглядное средство представления состава и структуры системы. Граф задается множеством вершин и множеством линий (связей), соединяющих некоторые пары вершин. Направленная линия называется дугой, ненаправленная – ребром. Линия, выходящая из некоторой вершины и входящая в нее же, называется петлей. Путь по вершинам и ребрам графа, который любое ребро графа содержит не более одного раза, называется цепью. Цепь, направленная начальная и конечная вершины которой совпадают, называется циклом.

График – линия, дающая наглядное представление о характере зависимости какой-либо величины (напри… пути) от другой (например, времени). График позволяет



Данные – информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером.

Дерево – граф иерархической системы; между любыми двумя вершинами дерева существует единственный путь.

Диаграмма – графическое изображение, дающее наглядное представление о соотношении каких-либо величин или нескольких значений одной величины, об изменении их значений. Наиболее распространенные типы диаграмм: круговая, столбчатая, ярусная, областная.

Диалоговое окно – элемент управления, предоставляю возможность передать компьютеру более подробную



Иерархия – это расположение частей или элементов целого в порядке от высшего к низшему.

Системы, элементы которых находятся в отношениях «является разновидностью», «входит в состав» и других отношениях подчиненности, называются иерархическими системами.

Далее



Интерфейс – средства, обеспечивающие взаимосвязь между объектами системы «человек – компьютер». Различают: аппаратный интерфейс – взаимодействие между устройствами компьютера; программный интерфейс – взаимодействие (совместимость) программ между собой а также программного обеспечения и информационных ресурсов; аппаратно-программный интерфейс – взаимодействие аппаратного и программного обеспечение компьютера; пользовательский интерфейс – взаимодействие человека и компьютера.

Далее



Информатика – наука, изучающая закономерности протекания процессов передачи, хранения и обработки информации в природе, обществе, технике, а также способы автоматизации этих процессов с помощью компьютера.

Информация – сведения об окружающем нас мире; информация для человека – знания, которые он получает из различных источников. Сообщение, полученное человеком, может пополнить его знания, если содержащиеся в нем сведения являются для человека понятными и новыми.

Далее



Исполнитель – человек, группа людей, животное или техническое устройство, способные выполнять заданные команды. Различают неформальных и формальных исполнителей. Неформальный исполнитель одну и ту же команду может выполнять по-разному. Формальный исполнитель одну и ту же команду всегда выполняем одинаково. Для каждого формального исполнителя можно указать круг решаемых задач, среду, систему команд, систему отказов и режимы работы.



Класс – подмножество объектов, имеющие общие признаки.

Компьютер – универсальное программно управляемое устройство для работы с информацией. Может использоваться для многих целей: обработки, хранения и передачи самой разнообразной информации, применения в самых разных видах человеческой деятельности система, включающая подсистемы аппаратного обеспечения программного обеспечения и информационных ресурсов.

Далее



Контекстное меню – это меню, связанное с объектам. Контекстное меню раскрывается щелчком правой кнопкой мыши, если указатель мыши установлен на объекте. Через контекстное меню можно просмотреть свойства объекта (в некоторых случаях их можно изменить), а также выполнить допустимые действия над объектом.

Корзина – системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. Файл физически исчезает из памяти компьютера только после очистки корзины.



Меню – список команд, выбирая которые, пользователь может управлять компьютером.

Мой компьютер – системная папка, корень иерархической файловой системы Microsoft Windows. Всегда располагается на Рабочем столе.

Модель – объект, который используется в качестве «заместителя», представителя другого объекта (оригинала) с определенной целью.

Далее



Модель информационная – описание объекта-оригинала на одном из языков кодирования информации. Различают образные, знаковые и смешанные информационные модели.

Модель математическая – модель, построенная с использованием математических понятий и формул.

Модель натурная – это реальный предмет, в уменьшенном или увеличенном виде воспроизводящий внешний вид, структуру или поведение моделируемого объекта.

Модель словесная – описание ситуации, события, процесса на естественном языке.



Объект – любая часть окружающей действительности (предмет, процесс, явление), воспринимаемая человеком как единое целое. В нашем сознании образ любого объекта отражается в виде понятия. Общаясь, люди передают друг другу сведения о объектах, обозначая объекты именами – словами языка. В сообщении об объекте человек может описать его признаки – свойства, действия, поведение, состояния.

Объект операционной системы – любой элемент в среде Microsoft Windows, в том числе: Рабочий стол, окно, папка, документ (файл), устройство, приложение (программа). Объект обладает опре
свойствами, над ним могут быть произведены

Далее



Окно – основной элемент интерфейса Microsoft Windows. Используются окна программ (приложений), окна документов, диалоговые окна. Окно можно перемещать по Рабочему столу, сворачивать в значок на панели задач, разворачивать на весь экран, закрывать.

Операционная система – пакет программ, управляющих работой компьютера, обеспечивающих связь между человеком и компьютером, а также запуск прикладных программ.



Панель задач – обычно располагается в нижней части Рабочего стола (может быть перемещена к любому краю). Содержит кнопки активных программ, документов. Щелчок мышью на кнопке раскрывает окно соответствующего приложения. На панели задач располагается кнопка Пуск.

Пользователь – человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи.

Понятие – форма мышления, отражающая совокупность существенных признаков отдельного объекта или класса объектов.

Далее

П

Прикладная программа (приложение) – компьютерная программа, с помощью которой на компьютере выполняются конкретные задания: ввод текста, рисование, вычисления и др.

Прикладное программное обеспечение – совокупность всех прикладных программ.

Программное обеспечение – совокупность всех программ компьютера.

Пуск – кнопка открытия главного меню.



Рабочий стол – изображение на экране монитора готового к работе компьютера. На «поверхности» Рабочего стола располагаются ярлыки наиболее часто используемых приложений, документов, папок, устройств.

Редактирование – этап подготовки документа на компьютере, в ходе которого исправляются обнаруженные ошибки (например, в правописании) и вносятся необходимые изменения.



Сеть – граф, содержащий циклы.

Система – целое, состоящее из частей, связанных между собой. Части, образующие систему, называются ее элементами. Воздействия среды на систему называют входами системы, а воздействия системы на среду – выходами системы.

Система команд исполнителя (СКИ) – перечень всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель.

Система счисления – совокупность приемов и правил для обозначения и именования чисел.

Структура – порядок объединения элементов, составляющих систему.

Схема – представление некоторого объекта в общих,



Текст – любое словесное высказывание, напечатанное, написанное или существующее в устной форме.

Таблица – перечень сведений, числовых данных приведенных в определенную систему и разнесенных по графам; разновидность информационных моделей. Используется для описания ряда объектов, обладающих одинаковыми наборами свойств.

- ✔ Таблица типа « объекты–объекты–несколько » (ООН)
- ✔ Таблица типа «объекты–объекты–один» (ООО)
- ✔ Таблица типа «объекты–свойства» (ОС)
- ✔ Таблица типа «объекты–свойства–объекты» (ОСО)
- ✔ Таблица вычислительная



Таблица типа « объекты–объекты–несколько » (ООН) – это таблица, содержащая информацию о нескольких свойствах пар объектов, принадлежащих разным классам.

Таблица типа «объекты–объекты–один» (ООО) – это таблица, содержащая информацию о некотором одном свойстве пар объектов, чаще всего принадлежащих разным классам.

назад



Таблица типа «объекты–свойства» (ОС) – таблица, содержащая информацию о свойствах отдельных объектов, принадлежащих одному классу.

Таблица типа «объекты–свойства–объекты» (ОСО) – таблица, содержащая информацию о свойствах пар объектов, принадлежащих разным классам, а также об одиночных свойствах объектов одного из классов.

Таблица вычислительная – таблица, в которой значения некоторых свойств вычисляются с использованием значений других свойств из этой же таблицы.



Управление – процесс целенаправленного воздействия одних объектов на другие. Исполнители являются объектами управления. Управлять ими можно, составив для них алгоритм.



Файл – информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем.

Форматирование – этап подготовки документа, на котором ему придается тот вид, который документ будет иметь на бумаге.

Фрагмент – некоторое количество рядом стоящих символов, которые можно рассматривать как единое целое. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.



Цикл (повторение) – форма организации действий, при которой выполнение одной и той же последовательности команд (тела цикла) повторяется, пока выполняется некоторое заранее установленное условие.

Если число повторений тела цикла известно заранее, то можно использовать цикл «повторить n раз».

Если число повторений тела цикла заранее неизвестно, используют цикл «пока».



«Черный ящик» – система, о которой неизвестно, как она устроена «внутри», но есть более важная информация о том, к каким результатам на выходе приведут определенные воздействия на входе этой системы.



Электронные таблицы (табличный процессор) – это специальная программа, используемая для автоматизации обработки данных, представленных в табличной форме.



ВЕРНИТЕСЬ

ОБРАТНО!