

Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение
«Основная общеобразовательная школа № 90»

«Согласовано»

с заместителем директора по УВР

_____ Демченко С.П.

28.08. 2024 г.

«Принято»

на заседании педагогического
совета школы

Протокол № 1 от 29.08. 2024 г.

«Утверждаю»

Директор МОАУ «ООШ №90»

_____ Новичкова О.С

Приказ № 241 от 02. 09. 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПЛАТНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УСЛУГ
ПО ИНФОРМАТИКЕ
КУРС «ИНФОРМАТИКА И РОБОТОТЕХНИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ»**

2-4 КЛАСС

Срок реализации: 1 год.

2024 г.

1. Пояснительная записка

Общеразвивающая программа дополнительного образования детей по информатике «ИНФОРМАТИКА И РОБОТОТЕХНИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ» разработана для обеспечения разви-

тия познавательных и творческих способностей младших школьников, подготовки их к участию в олимпиадах и интеллектуальных конкурсах.

Необходимость её создания продиктована современным обществом, в котором приоритетным становится знание компьютера и применение новых технологий. Предлагаемая программа дополнительного образования направлена на решение проблем адаптации учащихся в начальной школе, на социальное и культурное развитие личности учащегося, его творческой самореализации и успешное освоение предмета информатики.

Дополнительные занятия во внеурочное время способствуют повышению интереса к предмету, углубляют и расширяют полученные на уроках знания, дают возможность учащимся проявить свои способности.

Программа призвана помочь ребенку стать ответственным и знающим гражданином, способным использовать свои знания и умения в общении со своими сверстниками. Она предлагает дополнительный материал, который позволяет лучше усвоить материал школьной программы, получить ряд интересных сведений об обработке информации и ее систематизации. Правильно организованная система дополнительного образования представляет собой ту благоприятную сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, что позволит в конечном итоге сделать более результативным и эффективным весь процесс дополнительного образования.

Дети приходят с разным уровнем готовности к обучению, неодинаковым социальным опытом, отличиями в психофизиологическом развитии. Начальное общее образование призвано помочь реализовать способности каждого ребёнка и создать условия для их индивидуального развития. Данная программа поможет использовать потенциальные возможности учащихся для овладения компьютерным языком, в расчёте на получение более высокой результативности обучения предмету, сохранит устойчивую положительную мотивацию учащихся начальной школы к изучению информатики.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена целью современного образования, включающего в себя воспитание у детей положительного отношения к новейшим технологиям, робототехнике. Развитие интеллектуальных и творческих способностей школьников с помощью средств информационных технологий.

Новизна программы заключается в том, что она рассматривается как система использования знаний компьютерных основ в развитии индивидуальности школьника. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

Образовательная программа дополнительного образования для детей «ИНФОРМАТИКА И РОБОТОТЕХНИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ» имеет социально-педагогическую направленность. Основной целью программы курса «Информатика и робототехника в играх и задачах» является:

- подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности;
- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.
- развитие технического творчества и формирование технической профессиональной ориентации у учащихся младшего школьного возраста средствами робототехники.

Задачи курса

Образовательные:

- создать условия для обучения с LEGO-оборудованием и программным обеспечением самостоятельно (в группе); планировать процесс работы с проектом с момента появления идеи или задания и до создания готового продукта;
 - содействовать учащимся в умении применять знания и навыки, полученные при изучении других предметов: математики, информатики, технологии; в умение собирать, анализировать и систематизировать информацию;
 - дать учащимся навыки оценки проекта и поиска пути его усовершенствования
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.

Развивающие:

- содействовать учащимся в развитии у обучающихся конструкторских, инженерных и вычислительных навыках, в творческом мышлении;
- развить у учащихся умение самостоятельно определять цель, для которой должна быть обработана и передана информация;
- способствовать развитию у учащихся умения исследовать проблемы путём моделирования, измерения, создания и регулирования программ;
- создать условия для развития умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- развивать умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Воспитательные:

- способствовать формировать мотивацию успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности; формировать внутренний план деятельности на основе поэтапной отработки предметно преобразовательных действий;
- создать условия для формирования умений искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических - текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- содействовать учащимся в воспитании командного духа, команды, где каждый ребёнок умеет сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- сформировать у учащихся адекватное отношение к командной работе, без стремления к соперничеству.

Возраст детей: данная программа ориентирована на учащихся 2-4 классов (8-11 лет)

Объём и срок освоения программы «ИНФОРМАТИКА И РОБОТОТЕХНИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ» рассчитан на 1 год обучения, 32 часа для 2-4 классов (1 раз в неделю). Наполняемость - 10 - 15 человек.

Ведущей формой организации занятий является групповая работа. Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приемы игрового обучения, проектной, физической и других видов деятельности. Каждое занятие сопровождается физкультминутками и перерывами (используются здоровье-сберегающие технологии). Кроме того на каждом занятии особое внимание уделяется формированию здорового образа жизни учащихся и соблюдение техники безопасности в компьютерном классе.

2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика и робототехника в играх и задачах»

Первый год обучения.

Личностные:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Информатика и робототехника в играх и задачах»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Познавательные:

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные:

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;

- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные

После изучения курса учащиеся должны

знать:

- правила поведения при работе с компьютером;
- приемы работы в редакторе Paint
- основы работы в сети Internet.

уметь:

- составлять рисунки с применением функций графического редактора;
- составлять открытки, размещать текст в рисунке;
- работать в редакторе Paint.

Второй год обучения

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные.

После изучения курса учащиеся должны

знать:

- правила поведения при работе с компьютером;
- приемы работы в текстовом редакторе Word
- основы работы в сети Internet.

уметь:

- составлять рисунки с применением функций текстового редактора;
- составлять открытки, размещать рисунок в тексте;
- форматировать текст в соответствии с требованиями;
- составлять простейшие таблицы;
- сохранять текстовый документ в виде файла.

Третий год обучения

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса
- способность к самооценке;

- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;

- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные.

После изучения курса учащиеся должны

знать:

- правила поведения при работе с компьютером;
- приемы работы в редакторе PowerPoint
- основы работы в сети Internet.

уметь:

- работать в программе составления презентаций;
- создавать презентации;
- применять анимацию к рисункам, тексту;
- создавать анимированные картинки;
- изменять параметры презентации.

3. Содержание курса «ИНФОРМАТИКА И РОБОТОТЕХНИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ»

2 класс

Тема 1. Знакомство и приветствие. Правила техники безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером. Беседа. Знакомство с правилами техники безопасности.

Тема 2. Компьютер в жизни человека. Беседа. Изучение устройства компьютера, знакомство с историей развития компьютера. Из чего состоит компьютер и как с ним обращаться.

Тема 3. Программы (что прячет компьютер). Для чего компьютер человеку. Возможности компьютера.

Тема 4. Знакомство с графическим редактором Paint. Беседа, работа на компьютере. Знакомство с рабочим столом, запуском программы.

Тема 5. Инструменты графического редактора. Знакомство с панелью инструментов, правилами работы с мышью. У мышки две главные кнопки. Что такое контекстное меню?

Тема 6. Создание рисунка с помощью различных инструментов (кисти, геометрические фигуры). Создание рисунков, работа кистью и карандашом.

Тема 7. Проект. Создание рисунков на заданную тему. Создание рисунка, правила сохранения рисунка.

Тема 8. Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)

Тема 9. Копирование. Поворот рисунка. Составление рисунков.

Тема 10. Шрифт. Виды шрифтов. Вставка текста в рисунок. Подпись.

Тема 11. Создание симметричных рисунков. Поворот. Копирование.

Тема 12. Проект. Книжная графика (поздравительная открытка, обложка книги, календарь)

Тема 13. Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)

Тема 14. Знакомство с робототехникой. Знакомство с составляющими конструктором LEGO

Тема 15. Изучение деталей. Развиваем моторику, создаем модели. Проект «Парад игрушек»

Тема 16. Аттестация по курсу

3 класс

Тема 1. Правила техники безопасности

Тема 2. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.

Тема 3. Знакомство с текстовым редактором WordPad.

Тема 4. Форматирование.

- Тема 5.Изучение функций текстового редактора Word.
- Тема 6.Форматирование документа (поля, абзац, шрифт, рамка, границы)
- Тема 7.Создание документа по образцу.
- Тема 8.Вставка рисунка в документ. Работа с рисунками.
- Тема 9.Оформление реферата, приглашения.
- Тема 10.Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.
- Тема 11.Творческий проект. Оформление брошюры.
- Тема 12.Знакомство с историей квадрокоптера. Основные детали.
- Тема 13.Строение корпуса. Техническое обслуживание.
- Тема 14.Работа всех узлов. Взлет. Разборка и сборка
- Тема 15.Аттестация по курсу

4 класс

- Тема 1.Правила техники безопасности.
- Тема 2.Файлы и папки. Создание папки, сохранение файла.
- Тема 3.Знакомство с графическим редактором PowerPoint.
- Тема 4.Работа в программе PowerPoint.
- Тема 5.Правила составления презентации.
- Тема 6.Творческий проект « Я и мои друзья»
- Тема 7.Возможности программы PowerPoint (добавление картинок, арт текстов).
- Тема 8.Создание анимированной открытки.
- Тема 9.Возможности программы PowerPoint (добавление эффектов анимации).
- Тема 10.Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.
- Тема 11.Творческий проект «Мое хобби»
- Тема 12.Творческий проект на тему по выбору.
- Тема 13.Робототехника и конструирование
- Тема 14.Датчики и моторы Сборка и программирование
- Тема 15.Аттестация по курсу

Тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	1
2	Компьютер и его устройство. Программы.	8
3	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	15

4	Работа с деталями интерактивных игрушек	8
ИТОГО		32

3 класс

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	1
2	Компьютер и его устройство. Программы.	9
3	Текстовый редактор Word	15
4	Знакомимся с робототехникой	7
ИТОГО		32

4 класс

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	1
2	Компьютер и его устройство. Программы.	4
3	Редактор PowerPoint	20
4	Как программируют роботов	7
ИТОГО		32

Календарно - тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	В гости к компьютеру. Соблюдаем правила техники безопасности.	1
2	Компьютер в нашей жизни. Знакомимся с компьютером.	1
3	Клавиатура и мышь	1
4	Знакомимся с графическим редактором Paint изучаем полезные символы.	1
5	Инструменты графического редактора.	1
6	Ластик и карандаш	1
7	Заливка и надпись	1

8	Прямоугольник и эллипс	1
9	Изменяем масштаб рисунка	1
10	Создаем цветок помощью различных инструментов (кисти, геометрические фигуры)	1
11	Создаем цветок .Работаем с линиями	1
12	Проект. Рисуем на тему осени.	1
13	Проект . Рисуем дождь	1
14	Проект .Рисуем карандашом поле	1
15	Проект .Рисуем небо фигурами	1
16	Проект. Рисуем водный мир	1
17	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	1
18	Шрифт для рисунка. Виды шрифтов.	1
19	Копируем рисунок Незнайки. Поворачиваем рисунок. Составляем рисунок.	1
20	Поворачиваем рисунок Незнайки. Создание симметричных рисунков .Смешарики. Поворот. Копирование.	1
21	Вставка текста в рисунок. Оформляем подпись	1
22	Проект. Поздравительная открытка к 9 Мая, обложка любимой книги, календарь почемучки	1
23	Проект «Театральный занавес».	1
24	Театральная графика .Создаем головные уборы персонажей	1
25	Разминка для мозга. Знакомимся с робототехникой	1
26	Детали Знакомство с конструктором	1
27	Изменение длины деталей	1
28	Путешествие по ЛЕГО-стране. Юные исследователи	1
29	Модели . Зубчатые колеса	1
30	Составляем игрушку. Составляем веселого человечка	1
31	Творческий проект « Я –робот!»	1
32	Творческий проект « Парад игрушек» Аттестация по курсу	1

Календарно - тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Дядюшка-компьютер. Правила техники безопасности.	1
2	Компьютер в нашей жизни.	1
3	Программы компьютера	1
4	Каталог, папка, файл Хранение информации	1
5	Знакомимся с текстовым редактором WordPad.	1
6	Учимся писать.	1
7	Учимся писать и сохранять текст.	1
8	Создаем текст о животных текст о животных.	1
9	Создаем описание друга	1

10	Пишем письмо маме	1
11	Знакомство с текстовым редактором Word.	1
12	«Горячие» клавиши для редактирование	1
13	Форматируем документ. Поля	1
14	Форматируем документ. Абзац	1
15	Форматируем важные документы. Шрифт. Размер шрифта	1
16	Форматируем документ. Цвет шрифта	1
17	Форматируем документ. Скрытые символы	1
18	Форматируем документ. В два столбика	1
19	Создаем документ по образцу.	1
20	Составляем резюме. Пишем заявление	1
21	Вставляем рисунок в документ.	1
22	Создаем компьютерный рисунок аниме в текстовом редакторе.	1
23	Творческий проект. Алгоритмы нашей жизни	1
24	Творческий проект. Оформляем брошюру и памятку для малышей.	1
25	Робототехника. История развития квадрокоптеров	1
26	Детали и узлы квадрокоптера	1
27	Сборка корпуса	1
28	Подготовка к первому запуску	1
29	Техническое обслуживание квадрокоптера	1
30	Приемы работы ручным инструментом	1
31	Первый взлет. Пульт управления. Проверка работ всех узлов	1
32	Разборка квадрокоптера на составные части. Проект «Первый полет» Аттестация по курсу	1

Календарно - тематическое планирование 4 класс

Приложение 1 к рабочей программе

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Повторяем правила техники безопасности в компьютерном классе	1
2	Файлы и папки.	1
3	Создаем папки, сохранение файла. Мое портфолио.	1
4	Работаем с графическим редактором PowerPoint.	1
5	Работаем с графическим редактором PowerPoint. Как создать слайды?	1
6	Работаем в программе PowerPoint. Создаем титульный лист правильно	1
7	Выбираем правильный шаблон или фоновый рисунок для презентации	1
8	Правильно составляем презентацию. Заголовки слайдов	1
9	Творческий проект «Я и мои друзья»	1
10	Творческий проект « Хищные животные»	1
11	Творческий проект «Океаны»	1
12	Возможности программы PowerPoint (добавление картинок, арт текстов).	1
13	Возможности программы PowerPoint (добавление картинок)	1
14	Возможности программы PowerPoint (арт текстов).	1
15	Создаем анимированную открытку.	1
16	Создаем анимированную открытку с добавлением звука	1
17	Возможности программы PowerPoint (добавление эффектов анимации).	1
18	Возможности программы PowerPoint. Вставляем несколько объектов на один слайд.	1
19	Возможности программы PowerPoint. Режим отображения презентации	1
20	Возможности программы PowerPoint. Вставляем таблицу.	1
21	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	1
22	Творческий проект « Мой класс»	1
23	Творческий проект «Мое хобби»	1
24	Творческий проект на тему по выбору.	1
25	Творческий проект на тему по выбору	1
26	Понятие « Робот»	1
27	Робототехника . Основы конструирования	1
28	Знакомимся с LEGOEDUCATION. Изучение механизмов LEGOEDUCATION	1
29	Изучаем датчики и моторы. Мотор и ось	1
30	Промежуточное зубчатое колесо	1
31	Сборка и программирование	1
32	Проект «Разработка механизмов» Аттестация по курсу	1

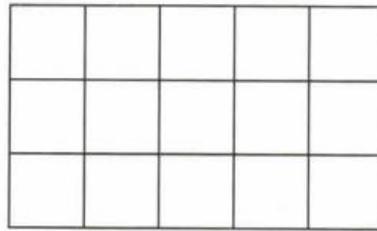
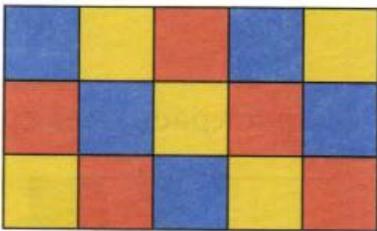
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Аттестация по курсу Тестирование 2 класс

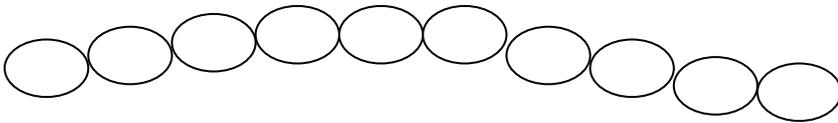
1. Написать следующие определения:

- а) Носитель информации – это
- б) Алфавит – это
- в) Естественный язык – это
- г) Данные – это
- д) Искусственный язык – это
- е) Кодирование информации – это

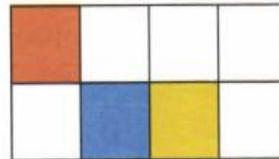
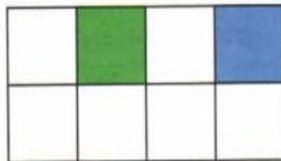
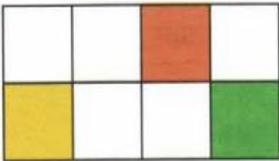
2. Сделай из правой фигурки такую же, как левая, - раскрась квадратики



3. Раскрась бусины так, чтобы не было двух одинаковых бусин.



4. Сделай все три фигурки одинаковыми – раскрась квадратики



Критерии оценивания

За каждый правильный ответ первого задания – 1 балл

За первое задание обучающийся может получить 6 баллов

Задания 2-4 оцениваются в 1 балл

Итого 9 баллов



Незачет 0-3

Зачет 4-9

Аттестация по курсу. Итоговый тест 3 класса

1. Что общего у этих предметов?

- А. Они все съедобные
- Б. Одинаковая геометрическая форма

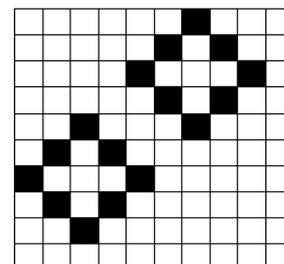


- В. Отпрыгивают от земли при приземлении
- Г. Все это объекты неживой природы

2. Как всегда передается информация?

- А. От приёмника информации к источнику информации
- Б. От приёмника информации к приёмнику информации
- В. От источника информации к источнику информации
- Г. От источника информации к приёмнику информации

3. Укажи двоичный код данного рисунка, если цифра 1 обозначает чёрный квадрат, а 0 – белый).



А.

0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Б.

0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

В.

0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

Г.

0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

4. В каком варианте перечислены и естественные и искусственные источники информации?

- А. Гром, молния, ветер, человек
- Б. Листва, соловей, волны, дышленок
- В. Ракета, молния, машина, капель
- Г. Телевизор, трамвай, магнитофон, пылесос

5. Код замка задан одной цифрой. Максимальное количество ошибок при незна-
нии

кода составит

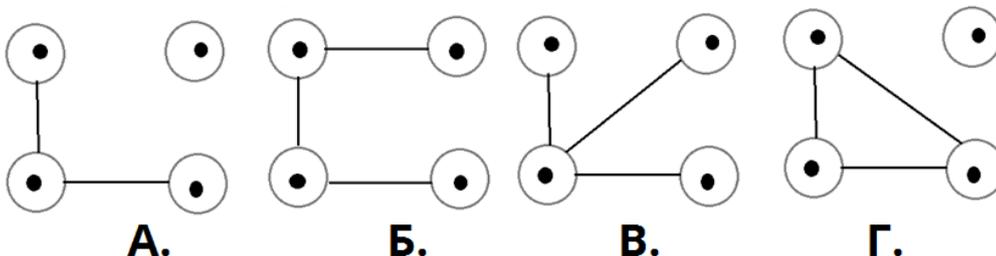


- А. не более 9
- Б. не более 10
- В. не более 5
- В. не более 8

6. Что НЕ относится к графическим данным:

- А. Фотография семьи
- Б. Номер квартиры
- В. Карта города
- Г. Рисунок полянки

7. Какой граф правильно описывает историю: Сережа дружит с Ваней и Сашей, а Саша еще дружит с Петей?

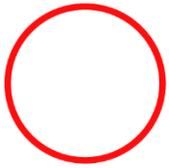


8. Разгадайте ребус



- А. информатика
- Б. инфраструктура
- В. информация
- Г. интернет

9. Какие фигуры не имеют оси симметрии (линия, разделяющая фигуру на две равные по форме и размеру части).



А.



Б.



В.



Г.

10. Какое из расширений НЕ имеют текстовые документы:

- А. .doc
- Б. .docx
- В. .txt
- Г. .avi

11. Посмотри на таблицу кодировок некоторых букв русского алфавита и расшифруй слово, представленное в двоичных кодах.

00110 01000 01011 00101 10010

А	00000	Л	01011
Б	00001	М	01100
В	00010	Н	01101
Г	00011	О	01110
Д	00100	П	01111
Е	00101	Р	10000
Ж	00110	С	10001
З	00111	Т	10010
И	01000	У	10011

- А. Название блюда
- Б. Предмет одежды
- В. Часть компьютера
- Г. Устройство ввода

12. Имя этого ученого Блез. Его фамилией назван один наиболее известных языков программирования. Укажи фамилию:

- А. Оберон
- Б. Лисп
- В. Паскаль
- Г. Рапира



из
его

13. Найдите закономерность в соответствии: кошка – 6; собака – 9; як – 3; волк – 3. Какое число будет соответствовать слову «ЖИРАФ»?

- А. 3
- Б. 6
- В. 9
- Г. 12

14. Программист Скотт Фалман придумал из обыкновенных знаков такие рисунки. Какое название они носят?



- А. Смайлики
- Б. Улыбочки
- В. Эмоджи
- Г. Файлики

15. Иногда, чтобы увидеть весь сайт полностью и пользоваться всеми его возможностями, нужно, чтобы на нем был аккаунт. Что же это такое?

- А. Пароль пользователя, без которого он не сможет войти
- Б. Имя, или логин, пользователя, по которому администрация сайта сможет определить, что это действительно вы
- В. Номер телефона, который нужен для срочной связи администрации сайта с пользователем
- Г. Учетная запись, где хранится персональная информация пользователя для входа на сайт

Критерии оценивания

За каждый правильный ответ – 1 балл

Итого 15 баллов

Зачет 7-15

Незачет 0-6

Аттестация по курсу. Итоговый тест

4 класс

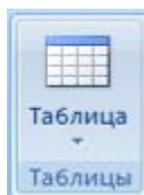
Выберите один правильный вариант ответа и занесите его в лист ответов.

Задание 1. Microsoft Word – это:

1. Текстовый файл.
2. Текстовый редактор.
3. Записная книжка.

Задание 2. Выберите действие, которое позволяет вставить в документ таблицу:

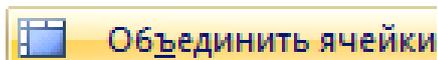
1. Дизайн – Вставка.
2. Вставка-Таблица.



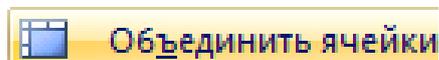
3. Главная – Вставить.

Задание 3. Что нужно сделать, чтобы объединить две ячейки таблицы:

1. Выделить две ячейки, щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать



2. Щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать



3. Выбрать в меню



Задание 4. Данная команда позволяет ...



1. Удалить таблицу.

2. Нарисовать таблицу.

3. Копировать таблицу.

Задание 5. Специальная память для копирования информации, подобна волшебному карману или конверту:

1. Оперативная память.

2. Буфер обмена.

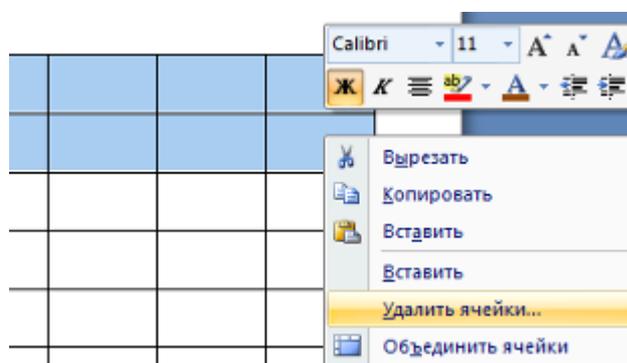
3. Внешняя долговременная память.

Задание 6. Что произойдет после выполнения действия представленного на картинке?

1. Из таблицы будет удалена строка.

2. Из таблицы будет удален столбец.

3. Из таблицы будут удалены 2 строки.

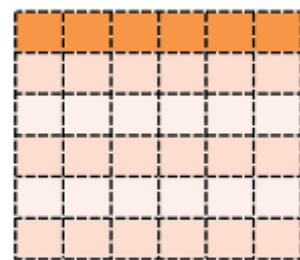


Задание 7. В представленной таблице изменена стандартная

1. Заливка.

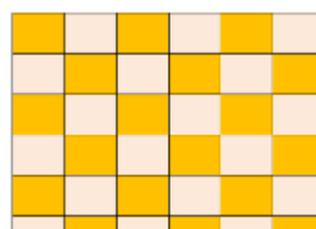
2. Граница.

3. Строка.



Задание 8. В представленной таблице выполнена:

1. Заливка ячеек.



2. Заливка строк.
3. Заливка столбцов.

Задание 9. Что нужно сделать, чтобы вставить автофигуру в документ:

1. Вставка-Фигуры.
2. Вставка-Клип.
3. Вставка-Рисунок.



Задание 10. К данному предложению применено следующее начертание:

1. **Ж**
2. **К**
3. **Ч**

Задание 11.

Для данного текста установлено выравнивание

1. По ширине.
2. По центру.
3. По левому краю.

Задание 12. Сохранить документ – это:

1. Придумать имя файла.
2. Записать документ из оперативной памяти на жесткий или гибкий магнитный диск.
3. Нажать на кнопку, на вопрос ответить «Нет».
4. Записать документ с диска или дискеты в постоянную память.

Лист ответов

Инструкция. Внимательно прочитай вопрос и варианты ответа. Выбери правильный ответ и запиши его номер в соответствующую ячейку таблицы.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Таблица правильных ответов

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	1	2	2	3	2	1	1	3	2	2

Критерии оценивания

За каждый правильный ответ – 1 балл

Итого 12 баллов

Зачет 6-12

Незачет 0-5