

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского (юношеского) технического творчества»
городского округа город Салават Республики Башкортостан

РАССМОТРЕНО:
на заседании МС
МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»
г. Салавата
Протокол № 1 от
«28» 08» 2020 г.

СОГЛАСОВАНО:
на заседании педагогического
совета МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»
г. Салавата
Протокол № 1 от
«31» 08» 2020 г.

УВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»
г. Салавата
С.Ф. Габитова
Приказ № 88 от
«01» 09» 2020 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Информатика»**

Возраст обучающихся: 9 – 10 лет
Срок реализации: 1 год

• Автор-составитель:
Аглиуллина Айгуль Ильнуровна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общеразвивающая программа дополнительного образования объединения «Информатика» составлена на основе программы Информатика. Программа для начальной школы: 2 – 4 классы / Н.В.Матвеева, М.С.Цветкова. – М. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133с.: ил. – (Программы и планирование).

Направленность программы – техническая.

Новизна и актуальность программы. Данная программа разработана в соответствии с федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» 2012 года и требованиями ФГОС второго поколения начального общего образования.

Информатика в настоящее время – это одна из фундаментальных областей научного знания, формирующая системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучающая информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации, стремительно развивающаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий.

В процессе изучения информатики учащиеся целенаправленно осваивают приемы и способы информационной деятельности через работу с учебными текстами, устное и письменное выполнение специальных заданий, компьютерный практикум. Компьютер на занятии информатики выступает как инструмент учения, средство обучения и как объект изучения одновременно.

Отличительные особенности программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой. Программа помогает овладеть младшим школьникам навыками работы на компьютере, работать с разного вида информацией в программах Paint, Microsoft Office, а также во всемирной сети Интернет.

Целью программы является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

Задачами программы являются:

Обучающие: формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации, овладение приемами и способами информационной деятельности;

Развивающие: развиваются общеучебные, коммуникативные элементы информационной культуры, т. е. умения с информацией (осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу, т. е. правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией между собой и пр.);

Воспитательные: формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления; формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий» и «Мир моделей», формируются представления учащихся работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Учащиеся учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером учащиеся осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Учащиеся учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы системного мышления, столь необходимого в современной жизни наряду с логическим и алгоритмическим. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

Данная программа рассчитана на учащихся 4-х классов (возраст 9-10 лет).

Данная программа по информатике рассчитана на 38 учебных часов.

Режим занятий: 1 час 1 раз в неделю с обязательным 10-ти минутным перерывом.

Виды деятельности на занятии и способы определения их результативности:

1 – чтение текста

2 – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)

- 3 – наблюдение за объектом изучения (компьютером)
- 4 – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)
- 5 – работа со словарём
- 6 – контрольный опрос, контрольная письменная работа
- 7 – итоговое тестирование
- 8 – эвристическая беседа
- 9 – разбор домашнего задания
- 10 – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты.

Формы занятий:

При проведении занятий используются беседы, интегрированные занятия, практикумы, работа в группах, организационно-деятельностные игры, деловые игры.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ §	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		теор.	практ.	всего	
	<i>Глава 1. Повторение (7 часов)</i>				
1	Человек в мире информации.	1		1	беседа
2	Действия с данными	1		1	беседа
3	Объект и его свойства	1		1	беседа
4	Отношения между объектами	1		1	беседа
5	Компьютер как система	1		1	беседа
6	Повторение		2	2	Наблюдение, тест
	<i>Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (10 часов)</i>				
7	Мир понятий	1		1	беседа
8	Деление понятий	1		1	беседа
9	Обобщение понятий	1		1	беседа
10	Отношения между понятиями	1		1	беседа
11	Понятия «истина» и «ложь»	1		1	беседа
12	Суждение	1		1	беседа
13	Умозаключение	1	1	2	беседа
14	Практическая работа. Квест «В поисках верного решения» (по имеющимся суждениям составить умозаключения, определить их		2	2	Наблюдение, тест

	истинность) Повторение.				
	<i>Глава 3. Мир моделей (8 часов)</i>				
15	Модель объекта	1		1	беседа
16	Текстовая и графическая модели	1		1	беседа
17	Алгоритм как модель действий	1		1	беседа
18	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	1		1	беседа
19	Исполнитель алгоритма	1		1	беседа
20	Компьютер как исполнитель.	1		1	беседа
21	Практическая работа «Транспорт будущего» (создание модели в текстовом и графическом редакторе) Повторение		2	2	Наблюдение, тест
	<i>Глава 4. Управление (10 часов)</i>				
22	Кто, кем и зачем управляет	1		1	беседа
23	Управляющий объект и объект управления	1		1	беседа
24	Цель управления	1		1	беседа
25	Управляющее воздействие	1		1	беседа
26	Средство управления	1		1	беседа
27	Результат управления	1		1	Наблюдение
28	Современные средства коммуникации	1	1	2	Беседа, тест
29	Практическая работа во флэш приложениях «Час кода» (решение задач с помощью составления алгоритмов)		2	2	Беседа, обсуждение работ
30	Повторение изученного за год		3	3	Беседа, обсуждение работ
	Итого:	25	13	38	

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание четвертого класса — это то, ради чего информатика изучаться в школе, и, в частности, в начальной школе: *ради формирования и развития понятий о моделировании, модели и процессе управления.* «Мир

понятий», «Мир моделей», «Информационные модели» формируют представления учащихся о работе с различными научными понятиями.

Тема управления является важнейшей с точки зрения ФГОС второго поколения, поскольку в начальной школе необходимо научить детей управлять не только компьютером и своим временем, но и собой. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Учащиеся учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером учащиеся осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Учащиеся учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы *системного мышления*, столь необходимого в современной жизни наряду с *логическим и алгоритмическим*. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

Глава 1. Повторение

Человек и информация. Действия с информацией

Объект и его свойства. Отношения между объектами.

Компьютер.

Контрольная работа «Повторение»

Учащиеся должны:

Понимать: классификацию информации по способу воспроизведения (звуковая, зрительная, тактильная, обонятельная, вкусовая); классификацию по способу представления (текстовая, числовая, графическая, табличная); что человек обрабатывает информацию, а компьютер обрабатывает закодированные данные; что любые события, явления или предметы окружающей действительности называют объектами; что существует взаимосвязь между объектами окружающего мира в виде отношений; что объекты одного класса образуют систему; что компьютер можно рассматривать как единую систему взаимосвязанных устройств.

Знать: правила работы с компьютером и технику безопасности; основные источники получения информации; что одну и ту же информацию

можно представить разными способами: текстом, рисунком, таблицей, символами.

Уметь: получать необходимую информацию об объекте из имеющегося источника; находить и называть отношения между объектами; классифицировать объекты по общему признаку; пользоваться электронными средствами обучения для достижения цели решения задачи.

Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение.

Понятие. Деление и обобщение понятий. Отношения между понятиями. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь».

Суждение.

Умозаключение.

Контрольная работа по теме «Понятие, суждение, умозаключение»

Учащиеся должны:

Понимать: что с понятиями можно совершать различные действия: деление, обобщение; что понятие всегда находится в определенных отношениях между собой; что существуют симметричные и не симметричные понятия; для чего используют диаграмму Эйлера; какими бывают отношения между понятиями (равнозначность, пересечение, подчинение); что существуют понятия «истина» и «ложь».

Знать: о существовании 2 миров: мире объектов реальной действительности и мире понятий об этих объектах (виртуальный мир); что понятие – объект внутреннего виртуального мира; что такое суждение и умозаключение.

Уметь: формулировать понятие; приводить примеры понятий; определять принадлежат ли термины к понятиям; обобщать понятия, делить понятия; приводить примеры отношений между понятиями; приводить примеры истинных суждений; приводить примеры ложных суждений; оценивать истинность высказывания.

Глава 3. Модель и моделирование.

Модель объекта. Модель отношения между понятиями.

Алгоритм. Какие бывают алгоритмы.

Исполнитель алгоритма. Алгоритм и компьютерная программа.

Контрольная работа по теме «Мир моделей»

Учащиеся должны:

Знать: о понятии модели объектов, о возможных разновидностях моделей, о понятии знаковой модели; о целях создания модели; о понятиях «текстовая» и «графическая» модель; о понятиях «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов»; о компьютере как исполнителе; о видах алгоритмов: линейных, с ветвлением, о способах записи алгоритмов: текстовом и графическом; чем отличается исполнитель-человек от исполнителя – компьютера; о системе команд конкретного исполнителя; что такое компьютерная программа.

Уметь: искать информацию в имеющемся источнике; приводить примеры моделей; приводить примеры алгоритмов, выяснять, является ли последовательность действий алгоритмом; приводить примеры способов описания решения задачи; определять вид алгоритма; приводить примеры исполнителей; составлять простейшие алгоритмы в текстовой и графической форме; использовать электронные образовательные ресурсы для решения поставленной задачи.

Глава 4. Информационное управление

Цели и основа управления. Управление собой и другими. Управление неживыми объектами.

Схема управления. Управление компьютером.

Контрольная работа по теме «Управление».

Учащиеся должны:

Знать: о понятиях «управление», «управляющий объект», «объект управления»; что управление объектами зависит от цели; что управление может происходить с помощью управляющих воздействий (словесных, знаковых, световых, звуковых и т.д.); что управление может осуществляться не только непосредственно, но и с помощью современных средств коммуникации.

Уметь: узнавать ситуации, связанные с управлением объектами; называть цель управления для конкретного случая; приводить примеры управляющих воздействий и управляющих сигналов; приводить примеры современных средств коммуникации; пользоваться электронными образовательными ресурсами для решения поставленной задачи.

IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Педагогическая целесообразность. Изучение информатики и информационных технологий в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

- формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с базовой системой понятий информатики;
- развитие способностей ориентироваться в информации разного вида; элементов алгоритмической деятельности; образного и логического мышления; строить простейшие информационные модели и использовать их при решении учебных и практических задач, в том числе при изучении других школьных предметов;
- освоение знаний, составляющих основу информационной культуры;
- овладение умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; этических норм работы с информацией, бережного отношения к техническим устройствам.

Изучение учебного материала программы информатики направлено на:

- развитие умений учащегося ориентироваться в информационных потоках окружающего мира;

- овладение практическими способами работы с информацией: ее поиском, анализом, преобразованием, передачей, хранением, использованием в учебной деятельности и повседневной жизни для достижения поставленных целей;

- формирование начальной компьютерной грамотности и элементов информационной культуры;

- развитие умений, позволяющих продуктивно обмениваться информацией с людьми и машинами, осуществлять коммуникации с помощью имеющихся технических средств (телефон, магнитофон, компьютер, телевизор и др.);

- формирование творческой активности учащихся и самостоятельности в процессе обучения.

Следует отметить, что программа информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД (универсальных учебных действий), формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД. В процессе изучения информатики в начальной школе формируются умения классифицировать информацию, выделять общее и особенное, устанавливать связи, сравнивать, проводить аналогии и др. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формировать основы научного мировоззрения.

Планируемые результаты

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранной программы «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

1-я группа требований: личностные результаты.

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «педагог — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки учащихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;

- социальные компетенции;
- личностные качества.

2-я группа требований: метапредметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания программы, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.)

3-я группа требований: предметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания программы, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

Важнейшая цель начального образования — создание прочного фундамента для последующего образования» развитие умений самостоятельно управлять своей учебной деятельностью. Это предполагает не только освоение опорных знаний и умений, но и развитие способности к сотрудничеству и рефлексии.

Ожидаемые результаты.

Ожидаемым результатом обучения является усвоение обязательного минимума содержания учебного материала по информатике, выполнение требований к уровню подготовки учеников 4-го класса, качество обучения – не ниже 64%.

Авторы УМК попытались сформулировать некую текстовую информационную модель выпускника начальной школы. В результате получилось, что авторы хотят видеть выпускников такими:

- Исследователями, использующими свое естественное любопытство для приобретения навыков, необходимых в целенаправленном исследовании.
- Мыслителями, умеющими использовать навыки критического и творческого мышления для принятия решений и нахождения выхода из сложных ситуаций.
- Общительными людьми, прекрасно умеющими общаться, получать информацию и обмениваться идеями, владеющими родным языком и языком науки в рамках содержания учебных предметов.
- Уверенно и решительно осваивающими новые жизненные роли, идеи и стратегии и понимающими, что функции – это «как это работает, что оно может», что причинность – это «почему это такое», что форма – это «на что оно похоже».
- Обладающими знаниями в необходимом объеме по всем разделам и темам начального образования.

- Принципиальными, искренними, честными, справедливыми и открытыми для общения и получения новых знаний, то есть со стремлением к учебе и любовью к знаниям.

- Заботливыми и глубоко чувствующими нужды других людей, готовыми прийти на помощь, уважающими свое и чужое мнение, прислушивающимися к мнению старших и уважающих учителей и школу.

- С широким кругозором, готовых воспринимать различные точки зрения и с уважением относиться к ценностям и традициям своей культуры и других культур.

- Размышляющими о том, откуда мы «это» знаем и какова наша ответственность за все, что происходит вокруг и с нами.

Использование всех компонентов УМК по программе «Информатика» обеспечивает выполнение следующих требований к уровню подготовки учащихся, оканчивающих 4 класс:

знать/понимать

- основные источники информации;
- назначение основных устройств компьютера;
- правила безопасного поведения и гигиены при работе инструментами, бытовой техникой (в том числе с компьютером);

уметь

- кратко рассказывать о себе, своей семье, друге – составлять устную текстовую модель;
- составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора;
- составлять алгоритм решения текстовых задач (не более 2–3 действий);
- распознавать изученные геометрические фигуры и изображать их на экране компьютера;
- сравнивать различные объекты реальной действительности по размерам, взаимному расположению в пространстве и выражать эти отношения с помощью схем;
- определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка;
- различать объекты природы и изделия; объекты живой и неживой природы;
- различать части предметов и отображать их в рисунке (схеме);
- выполнять инструкции (алгоритмы) при решении учебных задач;
- осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы над компьютерными проектами и презентациями;
- решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера.

Условия реализации программы

На занятиях используется различный демонстрационный материал: презентации, наглядности; рабочие тетради для учащихся.

В данный УМК входят:

Учебники «Информатика» 4 класс. Н. Матвеева, Е. Челак, Н. Конопатова. ФГОС

Рабочие тетради в 2 частях для 4 класса и 1 тетрадь для контрольных работ, Н. В. Матвеева, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова, Е. Н. Челак. ФГОС

Методическое пособие для учителя. «Обучение информатике» 2 – 4 классы, Н. В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. ФГОС.

Электронное пособие. CD-диски, содержащие учебные и развивающие задания к программе, ресурсы единой цифровой образовательной коллекции.

Диагностический инструментарий по отслеживанию результативности программы включает тесты, контрольные работы, опросники, таблицы.

Аппаратное и программное обеспечение

Учебные занятия по информатике и ИКТ проводятся в компьютерном классе, предназначенный для изучения информатики. В классе предусмотрены рабочее место преподавателя и рабочие места для учащихся.

Оборудование рабочего места преподавателя

Персональный компьютер, позволяющий воспроизводить мультимедийные презентации, современные электронные образовательные ресурсы, включающие звук и видео

1. Мультимедийный проектор.
2. Проекционный экран.
3. Акустические колонки.
4. Сканер.
5. Принтер.

Оборудование рабочих мест учащихся

1. Персональный компьютер.

Программное обеспечение

Все компьютеры оснащены программным обеспечением, позволяющим выполнять учебный план, таким как:

1. Операционная система (Windows 7).
2. Пакет офисных приложений, содержащий текстовый, табличный редакторы и редактор для создания мультимедийных презентаций (MS Office 2013).
3. Графический редактор (Paint, Gimp).

4. Электронные тренажеры по отработке приемов работы с клавиатурой и манипулятором «мышь».

5. Цифровые образовательные ресурсы по информатике.

Формы аттестации

Система отслеживания и оценивания результатов, т.е. контроль, предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всей программы информатики и информационных технологий в целом.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются письменными контрольными или тестовыми заданиями.

Эталоном, относительно которого оцениваются знания учащихся, является обязательный минимум содержания информатики и информационных технологий. Требовать от учащихся определения, которые не входят в программу информатики – это, значит, навлекать на себя проблемы связанные нарушением прав учащегося («Закон об образовании»).

Устный опрос осуществляется на каждом занятии (эвристическая беседа, опрос). Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

Средства контроля.

Основная цель контроля – проверка знания фактов учебного материала, умения детей делать простейшие выводы, высказывать обобщенные суждения, приводить примеры из дополнительных источников, применять знания на практике. Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всей программы информатики и информационных технологий в целом.

Для контроля и оценки знаний и умений по предмету используются индивидуальная и фронтальная устные проверки, письменные контрольные работы (тексты контрольных работ даны в рабочих тетрадях учащихся).

Формы контроля:

- наблюдение;
- беседа;
- фронтальный опрос;
- опрос в парах;
- контрольные работы.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются письменными контрольными или тестовыми заданиями,

а также самостоятельными работами.

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Устный опрос осуществляется на каждом занятии (эвристическая беседа, опрос). Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

Оценочные материалы.

Входной контроль.

1. Выберите из списка минимальный основной комплект устройств для работы компьютера:

1. системный блок
2. Клавиатура
3. Колонки
4. Монитор
5. Мышь

2. Для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера предназначен...

1. процессор
2. ПЗУ
3. сканер
4. жесткий диск

3. Документы, которые не нужно хранить в памяти компьютера, операционная система помещает...

1. в папку Мои документы
2. в Корзину
3. в Мой компьютер
4. в Сетевое окружение

4. Выберите из списка устройства ввода компьютера:

1. принтер
2. монитор
3. клавиатура
4. наушники

5. Какой значок обеспечивает доступ к различным устройствам компьютера и ко всей информации, хранящейся в компьютере?

1. Мои документы
2. Сетевое окружение
3. Мой компьютер
4. Корзина

6. Изображение на экране монитора готового к работе компьютера называется...

1. Рабочая область
2. Рабочий стол
3. Главное меню
4. Панель задач

7. Какое из устройств компьютера является "мозгом" компьютера?

1. память
2. процессор
3. монитор
4. клавиатура

8. Какой клавишей включить режим ввода заглавных букв?

1. Ctrl
2. Caps Lock
3. Num Lock
4. Alt

9. Устройство для быстрого перемещения по экрану

1. Мышь
2. Оперативная память
3. Процессор
4. Модем

10. Как открыть (запустить на выполнение) объект, находящийся на Рабочем столе компьютера

1. щелчком левой кнопки мыши
2. щелчком правой кнопки мыши
3. двойным щелчком левой кнопки мыши
4. двойным щелчком правой кнопки мыши

Ответы к тесту:

№	ответ
1	1,2,4,5
2	1
3	2
4	3

5	1
6	2
7	2
8	2
9	1
10	3

Промежуточный контроль.

1. К зрительной информации относится?

- 1) сладкий
- 2) мягкий
- 3) красный
- 4) ароматный

2. С помощью какой программы обычно создают и обрабатывают графический документ.

1. клавиатурный тренажер
2. графический редактор
3. текстовый редактор
4. музыкальный редактор

3. Как называется устройство отображения информации?

1. мышь
2. клавиатура
3. сканер
4. монитор

4. Как называется клавиша удаления символов?

1. Alt
2. End
3. Delete
4. Esc

5. Как называют совокупность свойств (признаков) объекта?

1. его описанием
2. его параметрами
3. его характеристикой
4. его особенностью

6. Описание последовательности шагов для решения задачи называют...

1. инструкцией
2. алгоритмом
3. действием
4. понятием

7. Файл – это?

1. программа в оперативной памяти
2. текст, напечатанный на принтере
3. программа или данные на диске

4. программа в оперативной памяти
8. Модель есть замещение изучаемого объекта другим объектом, который отражает...
 1. некоторые стороны данного объекта
 2. все стороны данного объекта
 3. существенные стороны данного объекта
 4. несущественные стороны данного объекта
9. Инструментами в графическом редакторе являются?
 1. карандаш, кисть, ластик
 2. наборы цветов (палитры)
 3. линия, круг, овал
 4. выделение, копирование, вставка
10. Что необходимо делать в перерыве при работе за компьютером?
 1. читать книгу
 2. обедать
 3. смотреть телевизор
 4. гимнастику для глаз

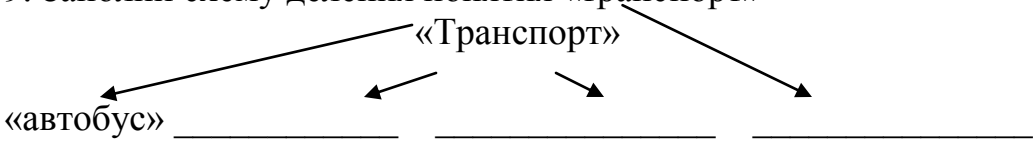
Ответы к тесту:

№	ответ
1	3
2	2
3	4
4	3
5	3
6	2
7	3
8	3
9	1
10	4

Итоговый контроль.

1. Виды информации по способу представления на носителе.

1. текстовая	2. обонятельная
3. вкусовая	4. графическая
2. Объект, который принимает информацию, называется _____ информации.
3. Все части компьютера соединены с
 1. клавиатурой
 2. монитором

3. системным блоком
4. Воспринятая человеком информация хранится
1. в памяти человека
 2. в некоторых органах чувств
 3. во всех органах чувств одновременно.
5. Свойства бывают общие и _____.
6. Отметить объекты, находящиеся в отношении «противоположность»
1. страница, книга
 2. узкая лента, широкая лента
 3. компьютер, мышь
7. Устройство ввода данных – это ...
1. сканер
 2. клавиатура
 3. процессор
 4. микрофон
8. В памяти человека после встречи с каким-либо предметом остается
1. фотография
 2. образ
9. Заполни схему деления понятия «транспорт»
- 
- ```

graph TD
 A[«Транспорт»] --> B[«автобус» _____]
 A --> C[_____]
 A --> D[_____]

```
10. Понятие принадлежит к
1. к миру объектов реальной действительности
  2. к миру мышления

**Ответы к тесту:**

| №  | ответ                                 |
|----|---------------------------------------|
| 1  | 1, 4                                  |
| 2  | приемник                              |
| 3  | 3                                     |
| 4  | 1                                     |
| 5  | отличительные                         |
| 6  | 2                                     |
| 7  | 2, 4                                  |
| 8  | 2                                     |
| 9  | трамвай,<br>автомобиль,<br>троллейбус |
| 10 | 2                                     |

**Критерии оценивания.**  
**Диагностика «Информатика» 4 класс**

Выполнено правильно 10 заданий – *высокий уровень*  
Выполнено правильно 6-9 заданий – *средний уровень*  
Выполнено правильно 5 и менее заданий – *низкий уровень*

Диагностируем развитие алгоритмического мышления, наличие навыков кодирования, устанавливать соответствие между расширением и форматом файлов, находить правильную последовательность, решать простейшие логические задачи на высказывания, проверяем наличие навыков дедукции.

## **V. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

### ***Основная литература:***

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014)
2. Закон Республики Башкортостан "Об образовании в Республике Башкортостан" от 1.06.2013 года №696-з, принят Государственным Собранием - Курултаем Республики Башкортостан 27.06.2013 (ред. от 26.12.2014).
3. Конвенция о правах ребёнка.
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ». Принят 3 июля 1998 г. Изменён 20 июля 2000 г. №103-ФЗ.
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
6. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008.
7. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р.

### ***Для педагога.***

1. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. Учебник для 2 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Л.П. Панкратова. Информатика. Рабочая тетрадь для 2 класса. №1, 2 – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
3. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Л.П. Панкратова. Информатика. Тетрадь для контрольных работ. 2 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
4. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Л.П. Панкратова. Информатика. Методическое пособие. 2 класс. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2012.

5. Матвеева Н.В. и др. Электронное приложение. Информатика и ИКТ. 2 класс. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2012.
6. Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) на Единой коллекции ЦОР ([www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)).

***Для учащихся.***

1. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. Учебник для 2 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Л.П. Панкратова. Информатика. Рабочая тетрадь для 2 класса. №1, 2 – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
3. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Л.П. Панкратова. Информатика. Тетрадь для контрольных работ. 2 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
4. Матвеева Н.В. и др. Электронное приложение. Информатика и ИКТ. 2 класс. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2012.

**Электронное сопровождение УМК:**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 2 класс (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

Пронумеровано, прошито, и скреплено печатью  
на 20 (двадцати) листе

Верно: Директор

Ф.Г.Габитова

