

Автономная некоммерческая организация
«Средняя общеобразовательная школа развивающего обучения»

Приложение №4
к основной образовательной программе
начального общего образования

Комплект оценочных средств по
курсу внеурочной деятельности
«Информатика в играх и задачах»

1-4 классы

Комплекс проверки умений по предмету «Информатика в играх и задачах» для 1-4 классов авторского коллектива под рук. А. В. Горячева.

1 класс

1. Свойства предметов

- 1.1. Проверка умения выбирать предметы заданного цвета
- 1.2. Проверка умения выбирать изображение предмета по заданному описанию
- 1.3. Проверка умения выявлять закономерность в заданном ряду фигур
- 1.4. Проверка умения собирать изображение предмета из его частей

2. Отношения и действия предметов

- 2.1. Проверка умения формировать две группы с одинаковым числом предметов
- 2.2. Проверка умения выбирать «лишний» предмет, – не обладающего свойством, общим для остальных предметов группы
- 2.3. Проверка умения упорядочивать рисунки, изображающие цепочку событий

3. Множества

- 3.1. Проверка умения располагать предметы по возрастанию порядковых номеров
- 3.2. Проверка умения подбирать пары «общее название – предмет»
- 3.3. Проверка умения составлять схему отображения двух множеств по заданному рисунку
- 3.4. Проверка умения располагать фигуры относительно линии симметрии

4. Логические рассуждения

- 4.1. Проверка умения давать общее название объектам
- 4.2. Проверка умения размещать объекты в вершинах дерева
- 4.3. Проверка умения строить граф по описанию и подсчитывать количество ребер
- 4.4. Проверка умения строить пути в графах
- 4.5. Проверка умения отражать на рисунке все возможные сочетания

2 класс

1. Состав и признаки предметов

- 1.1. Проверка умения выбирать общее название для группы предметов
- 1.2. Проверка умения закрашивать клетки, симметричные заданным относительно оси симметрии
- 1.3. Проверка умения размещать предмет по заданным координатам

2. Алгоритм

- 2.1. Проверка умения выбирать текст команды по заданным исходным данным и результату
- 2.2. Проверка умения восстанавливать линейный алгоритм из заданных команд

3. Множества

- 3.1. Проверка умения подбирать элементы множества по его названию
- 3.2. Закрепление умения уравнивать три множества
- 3.3. Проверка умения составлять схему отображения двух множеств по заданному словесному описанию
- 3.4. Проверка умения определять названия вложенных множеств и исправлять ошибки в размещении их элементов на схеме

3.5. Проверка умения определять названия двух пересекающихся множеств и размещать на схеме их элементы

4. Логические рассуждения

4.1. Проверка умения определять истинность высказываний для заданного рисунка

4.2. Проверка умения делать заключение на основании заданных ложных высказываний

4.3. Проверка умения исключать лишний объект из группы с общим названием, заданным отрицанием

4.4. Проверка умения выбирать объекты, удовлетворяющие заданному условию со словами «И» и «ИЛИ»

4.5. Проверка умения подсчитывать и описывать все возможные сочетания

3 класс

1. Алгоритм

1.1. Проверка умения составлять алгоритмы из предложенных команд

1.2. Проверка умения находить вопросы, на которые можно ответить словами «да» или «нет»

1.3. Проверка умения выбирать противоположные высказывания

1.4. Проверка умения восстанавливать схему алгоритма с ветвлениями и циклами из заданных команд

2. Группы объектов

2.1. Проверка умения выбирать названия составных частей и действий для заданных объектов

2.2. Проверка умения выбирать общее название, названия общих составных частей и общих действий для заданной группы объектов

2.3. Проверка умения выбирать имена и значения признаков для заданной группы объектов

3. Логические рассуждения

3.1. Проверка умения определять истинность высказывания по заданному графу

3.2. Проверка умения определять истинность высказываний со словами «И» и «ИЛИ», отбирать элементы для заданной области на схеме

3.3. Проверка умения размещать на схеме элементы пересекающихся множеств

3.4. Проверка умения размещать на схеме элементы подмножества

3.5. Проверка умения строить граф по описанию

4. Аналогии и закономерности

4.1. Проверка умения находить закономерность и строить аналогичную закономерность

4.2. Проверка умения находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки

4.3. Проверка умения находить закономерность в расположении объектов в таблице

4 класс

1. Алгоритмы

1.1. Проверка умения восстанавливать схему и построчную запись алгоритма с ветвлением и циклом

1.2. Проверка умения выполнять действия по алгоритму с заданными значениями параметров

1.3. Проверка умения выполнять действия по алгоритму и записывать промежуточные и окончательные результаты

2. Признаки и действия объектов

2.1. Проверка умения выбирать общее название, названия общих свойств для заданной группы объектов

2.2. Проверка умения выбирать названия составных частей и заполнять фрагмент схемы состава

заданного объекта

- 2.3. Проверка умения выбирать заполнять фрагмент схемы состава заданного объекта и записывать адрес его составной части

3. Множества

- 3.1. Проверка умения размещать на схеме названия и элементы множеств
3.2. Проверка умения определять область на схеме по заданному высказыванию
3.3. Проверка умения строить направленный граф по заданным высказываниям
3.4. Проверка умения строить подграфы по заданным условиям
3.5. Проверка умения записывать правила «если-то»
3.6. Проверка умения делать выводы по схеме рассуждений

4. Состав и признаки объектов

- 4.1. Проверка умения связывать названия объектов и их составных частей
4.2. Проверка умения связывать названия составных частей и действий объектов
4.3. Проверка умения связывать названия признаков и действий объектов

Оценочная шкала:

Процент выполнения работы от максимального балла	Уровневая шкала	Результат освоения курса внеурочной деятельности
86-100	Оптимальный	Курс освоен
65-85	Достаточный	
50-64	Критический	
20-49	Не допустимый	Курс не освоен

1 класс

«Свойства предметов»

Задание №1

Выбери предметы жёлтого цвета

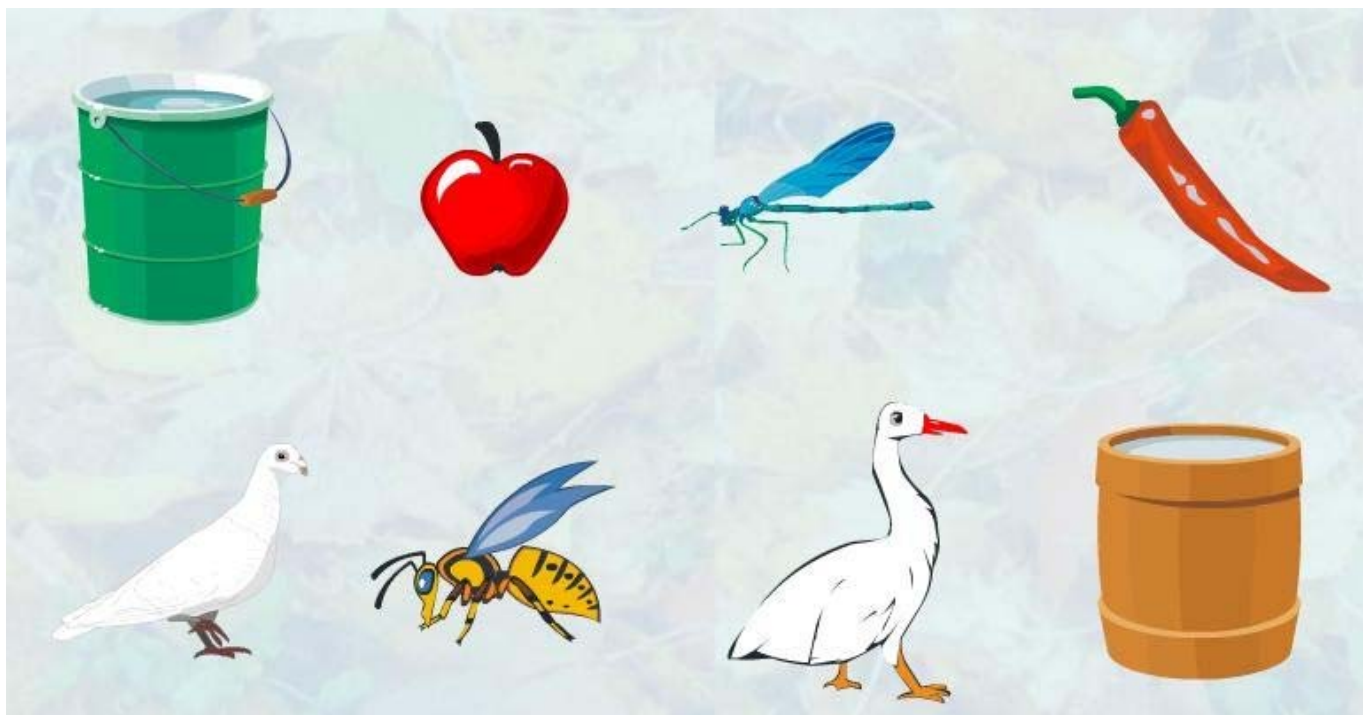


Выбери предметы красного цвета



Задание №2

Выбери домашнюю птицу с белыми перьями

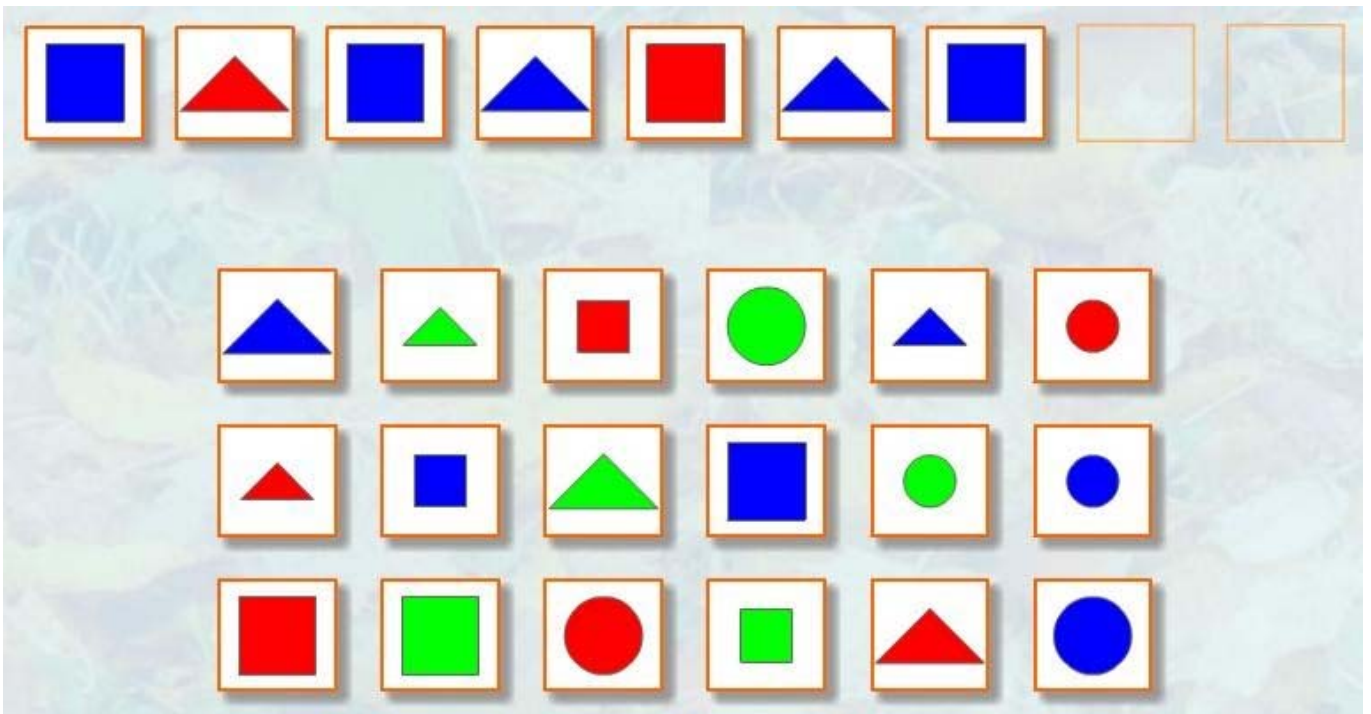


Выбери деревянный предмет, наполненный водой

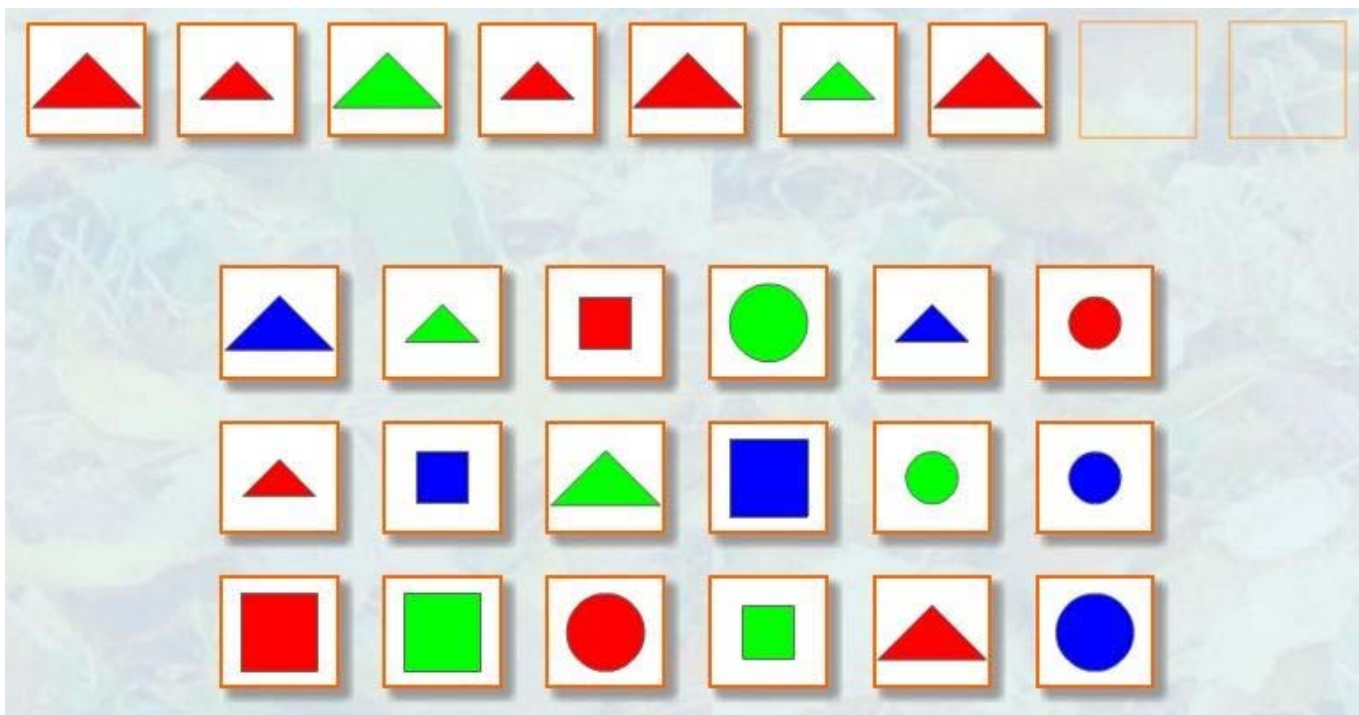


Задание №3

Продолжи ряд и добавь ещё две фигуры



Продолжи ряд и добавь ещё две фигуры



Задание №4

Выбери предмет, у которого есть крышка и носик



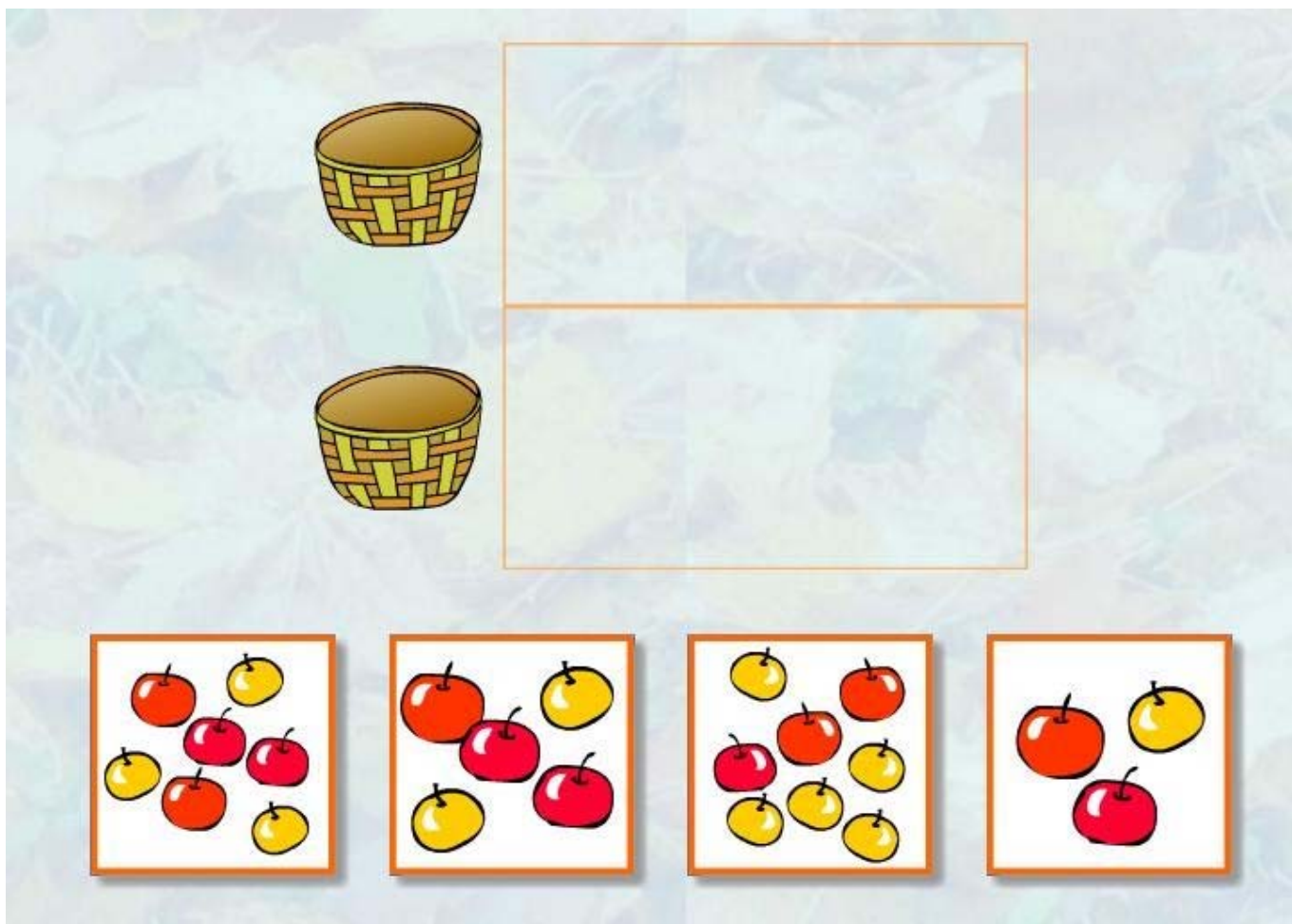
Выбери предмет, у которого есть колёса, руль и кабина



«Отношения и действия предметов»

Задание №1

Положи в корзины одинаковое количество яблок



Задание №2

Выбери один «лишний» предмет



Выбери один «лишний» предмет



Выбери один «лишний» предмет



Задание №3

Расставь картинки в правильном порядке слева направо



Расставь картинки в правильном порядке слева направо



«Множества»

Задание №1

Расставь карточки по возрастанию номеров

9	7	6	4	2	5	8	3	1
Р	Т	Ю	П	О	Ь	Е	М	К

Расставь карточки по возрастанию номеров

6	3	7	5	4	1	2
О	Р	Н	С	Л	К	А

Задание №2

Вычеркни лишние предметы



Вычеркни лишние предметы

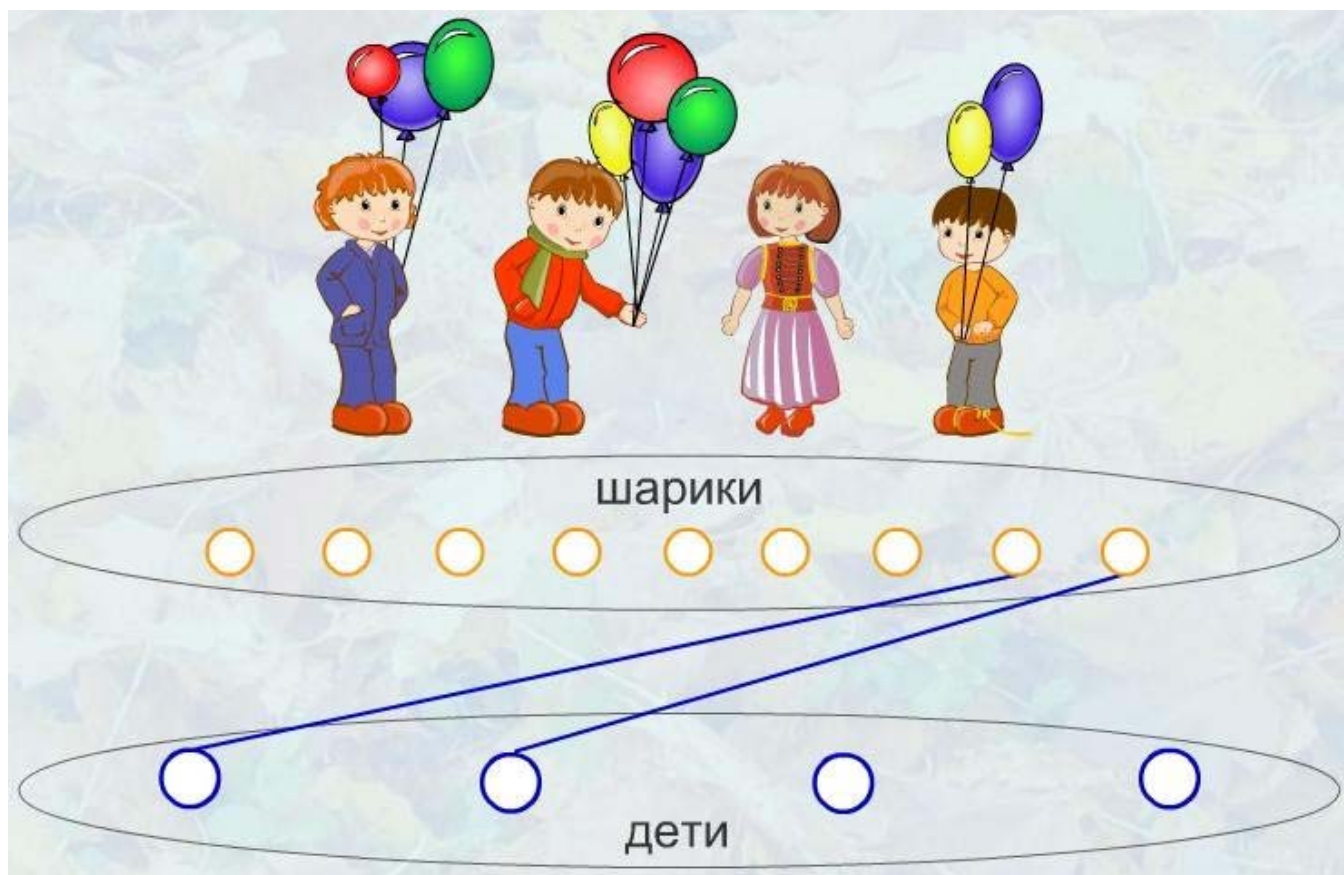


Соедини каждый предмет с общим названием



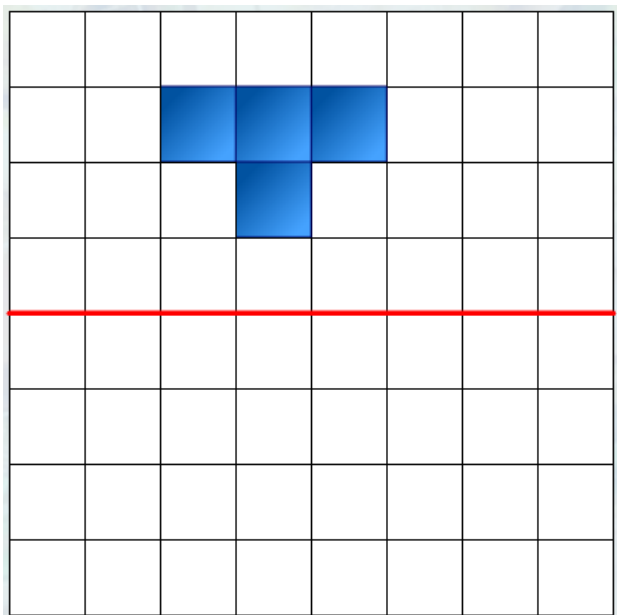
Задание №3

Рассмотри рисунок и дорисуй линии на схеме

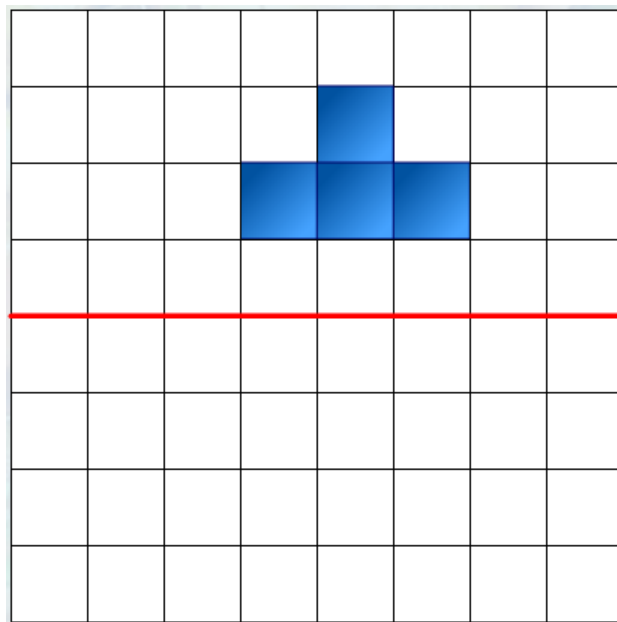


Задание №4

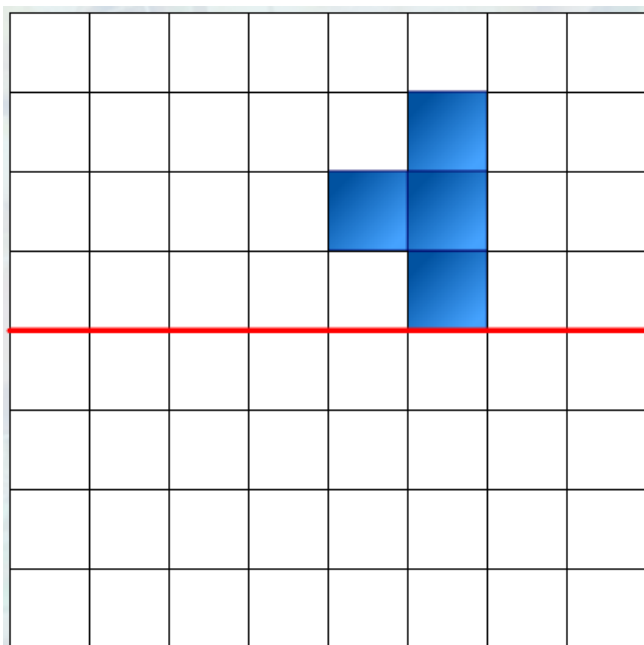
Закрась клетки симметрично данным



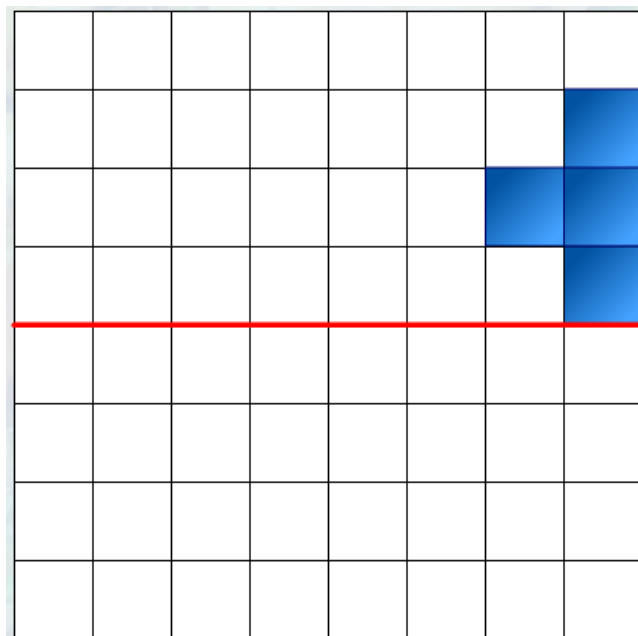
Закрась клетки симметрично данным



Закрась клетки симметрично данным



Закрась клетки симметрично данным



«Логические рассуждения»

Задание №1

Дай общее название объектам



Дай общее название объектам

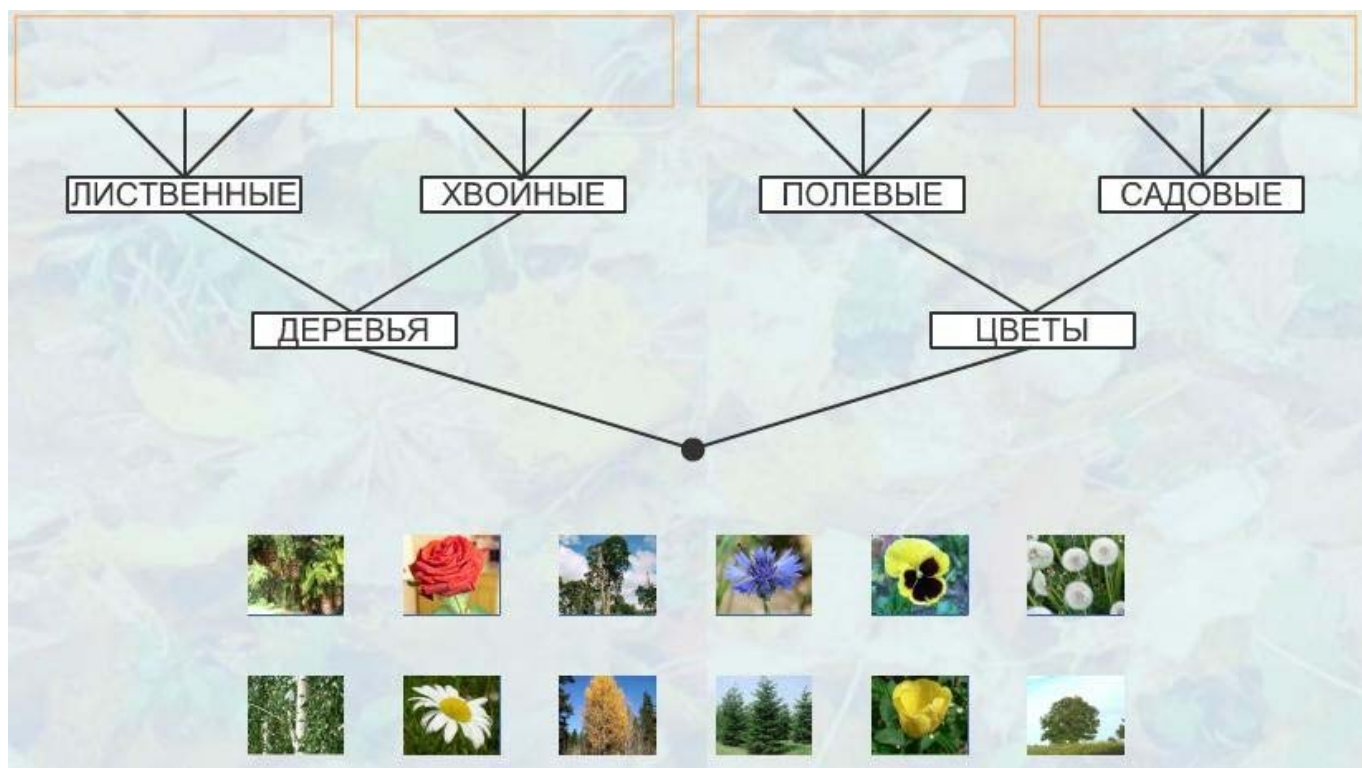


Дай общее название объектам



Задание №2

Помести картинки в вершинах дерева



Задание №3

У каждого героя была встреча с каждым из остальных. Обозначь линией каждую встречу



Задание №4

Опиши все возможные пути от улитки к ягодам



Задание №5

Какие окна в домиках нужно открыть, чтобы получилось 4 разных рисунка



2 класс

«План действий и его описание»

Задание №1

Выбери предметы жёлтого цвета



Выбери предметы красного цвета



Задание №2

Выбери домашнюю птицу с белыми перьями

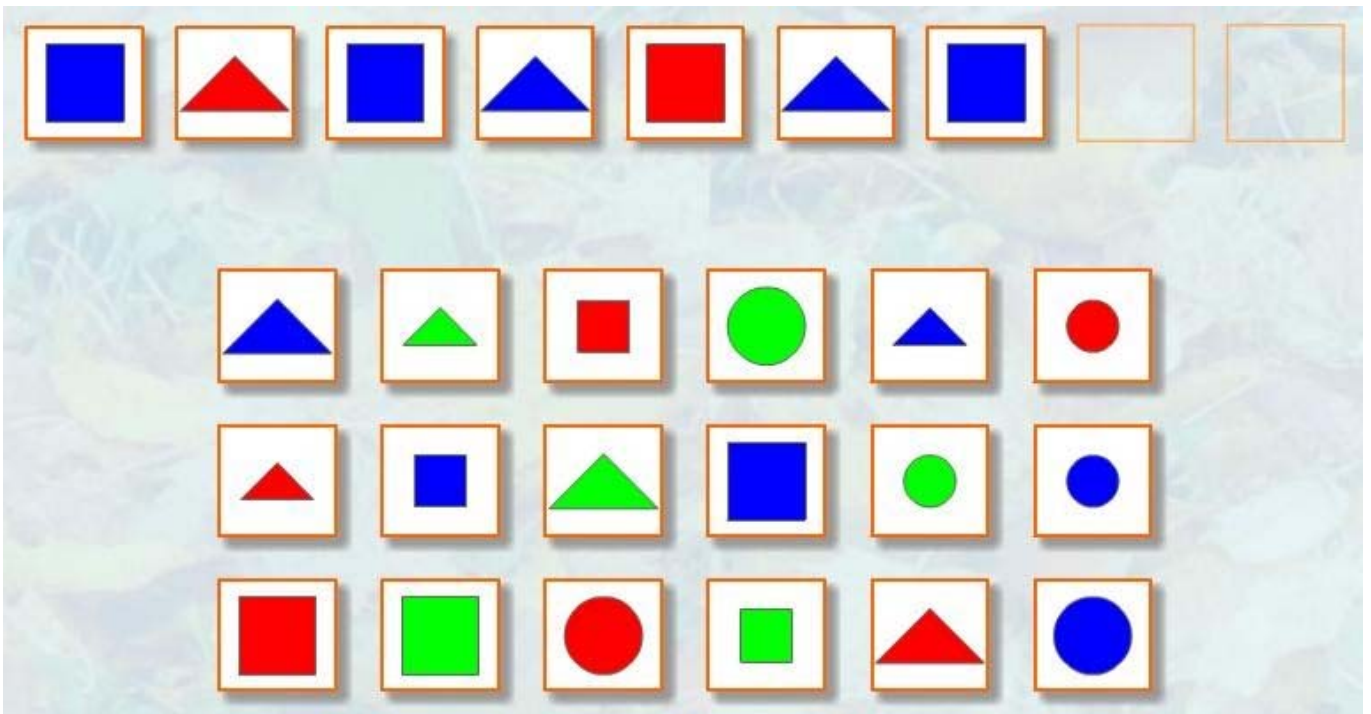


Выбери деревянный предмет, наполненный водой

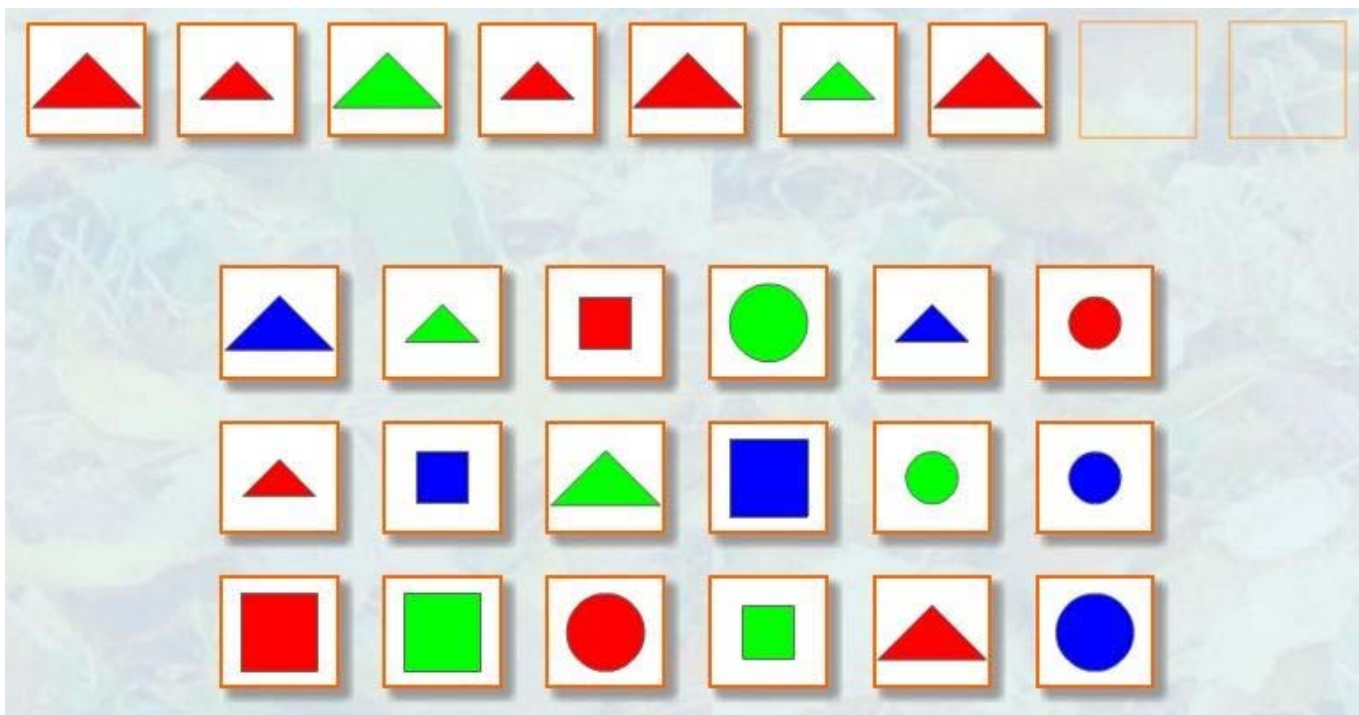


Задание №3

Продолжи ряд и добавь ещё две фигуры



Продолжи ряд и добавь ещё две фигуры



Задание №4

Выбери предмет, у которого есть крышка и носик



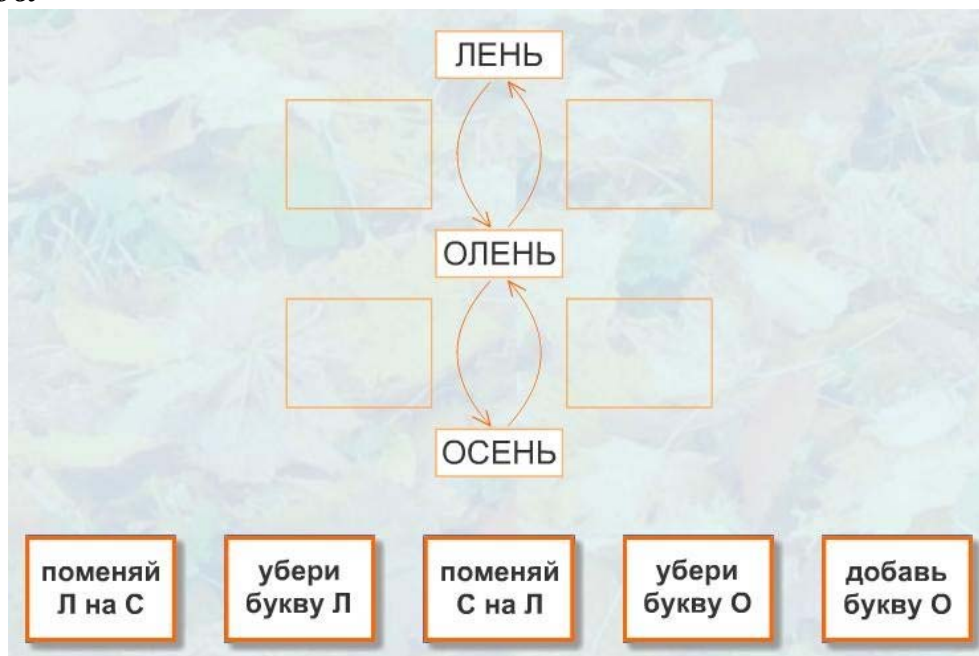
Выбери предмет, у которого есть колёса, руль и кабина



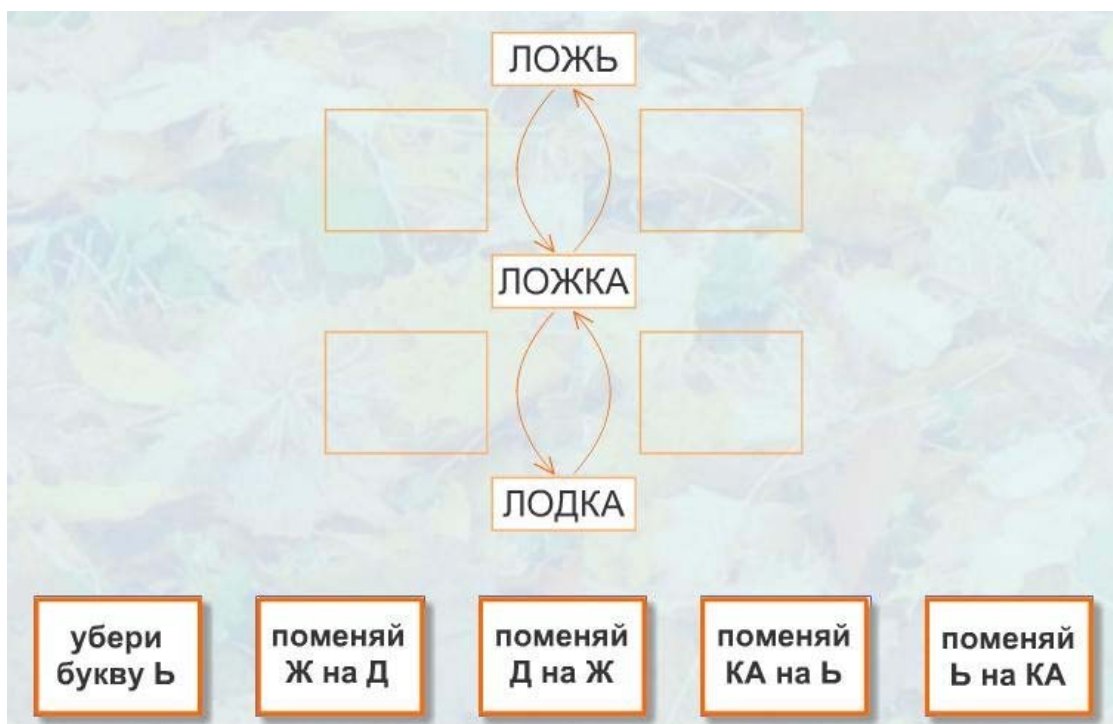
«Алгоритм»

Задание №1

Расставь команды



Расставь команды



Задание №2

Расставь команды в схему алгоритма



Расставь команды в схему алгоритма



Расставь команды в схему алгоритма



«Множества»

Задание №1













Размести рисунки в пустых клетках таблицы


ОДЕЖДА	
СТАЯ	
ПОСУДА	
КРУГЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
СТАДО	
ИНСТРУМЕНТЫ	



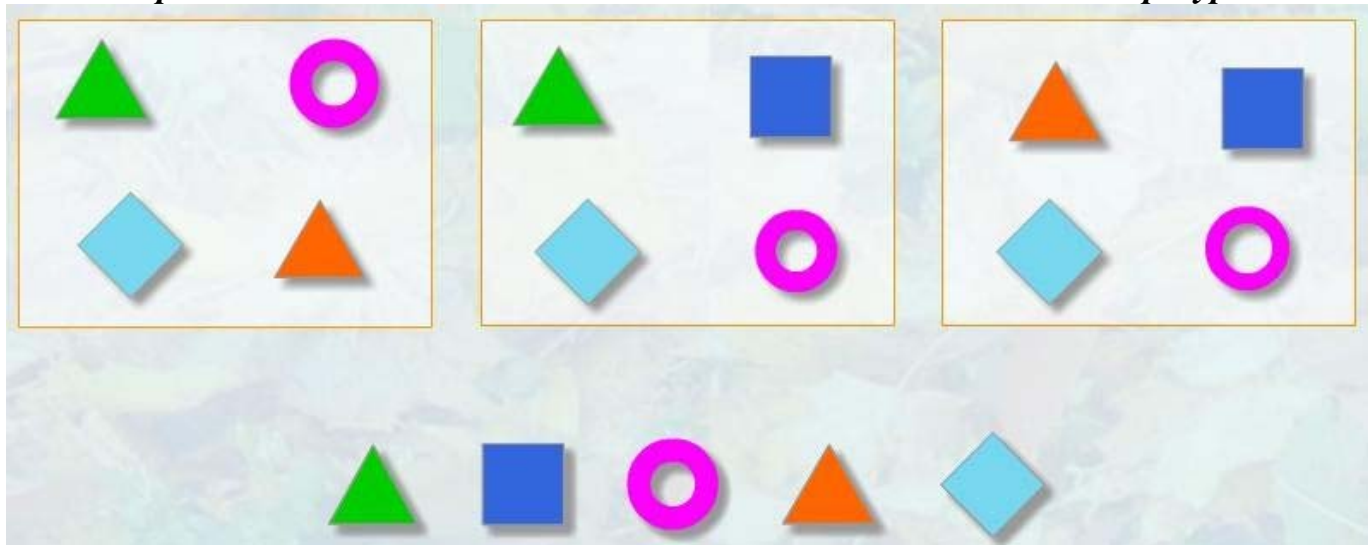
Задание №2

Сделай три множества одинаковыми: дополни каждое из них одной фигурой

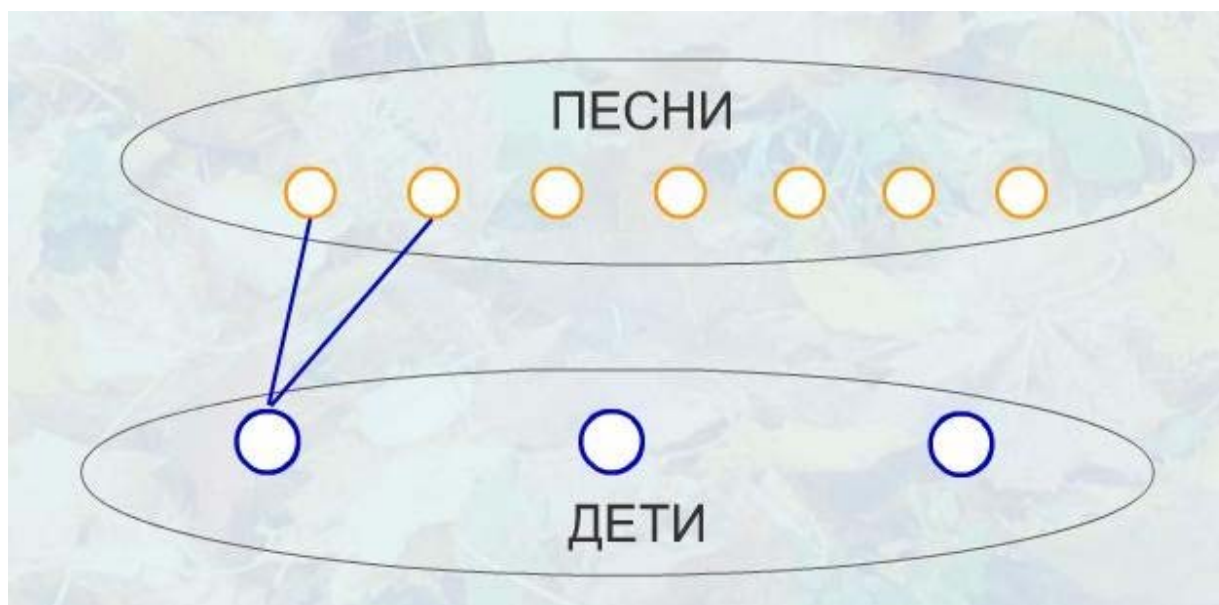


Сделай три множества одинаковыми: дополни каждое из них одной фигурой



Задание №3

Девочки спели по две песни, а мальчики – по три. Нарисуй линии на схеме и определи, сколько девочек и сколько мальчиков пели песни.



Задание №4

Исправь ошибки на схеме



Задание №5

Исправь ошибки на схеме



«Логические рассуждения»

Задание №1

Рассмотри картинку, и помести каждое высказывание в нужный столбик



На небе облака.

На рисунке несколько хищников.

На рисунке есть животные.

Все птицы на рисунке плавают.

На рисунке есть лиственные деревья.

На рисунке есть хвойные деревья.

На рисунке есть плавающие птицы.

Под деревом сидит заяц.

На рисунке есть хищники.

Светит солнце.

ИСТИНА

ЛОЖЬ

Задание №2

Кто съел конфету, если все сказали неправду?



Задание №3

Вынеси за рамку лишние рисунки



Вынеси за рамку лишние рисунки



Вынеси за рамку лишние рисунки



Задание №4

Выбери имена детей, которые занимаются футболом или хоккеем

Вика	гимнастика, танцы
Коля	хоккей, борьба
Лена	танцы, хор
Маша	гимнастика, танцы
Миша	футбол, хор
Петя	футбол, борьба
Саша	борьба, хор
Света	гимнастика, хор
Сергей	хоккей, танцы
Юра	хоккей, хор

Выбери имена детей, которые занимаются гимнастикой и хором

Вика	гимнастика, танцы
Коля	хоккей, борьба
Лена	танцы, хор
Маша	гимнастика, танцы
Миша	футбол, хор
Петя	футбол, борьба
Саша	борьба, хор
Света	гимнастика, хор
Сергей	хоккей, танцы
Юра	хоккей, хор

Выбери имена детей, которые занимаются борьбой или танцами

Вика	гимнастика, танцы
Коля	хоккей, борьба
Лена	танцы, хор
Маша	гимнастика, танцы
Миша	футбол, хор
Петя	футбол, борьба
Саша	борьба, хор
Света	гимнастика, хор
Сергей	хоккей, танцы
Юра	хоккей, хор

Задание №5

Человек может сесть на стул, на диван или в кресло. Он может почитать книгу, газету или журнал. Опиши все варианты в таблице.

№	Где сидеть?	Что читать?
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

на стуле

в кресле

на диване

газету

журнал

книгу

Задание №4

Рассмотри рисунок



Определи истинные высказывания и ложные

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| На рисунке есть хвойные деревья | На одном из деревьев сидит белка |
| На рисунке есть лиственные деревья | На рисунке есть животные |
| На рисунке есть хищники | На рисунке есть белки |
| Все деревья лиственные | На ветках деревьев сидят птицы |

3 класс

«Алгоритм»

Задание №1

Расставь пропущенные команды в алгоритме для робота

ПОГЛАДЬ РУБАШКУ

1. Начало
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9. Выключи утюг
10. Конец



Положи рубашку на доску

Погладь рубашку

Возьми гладильную доску и утюг

Подожди, пока утюг нагреется

Возьми рубашку


Включи утюг

Повесь рубашку в шкаф

Расставь пропущенные команды в алгоритме для робота

ПОЧИСТИ КОВЁР

1. Начало
2.
3.
4.
5.
6.
7. Конец



Возьми пылесос

Включи пылесос

Почисти ковер

Поставь пылесос на место

Выключи пылесос

Задание №2

Отметь вопросы, на которые можно ответить «ДА» или «НЕТ»

Сколько этажей в доме?
В доме больше 5 этажей?
У тебя есть мобильный телефон?
Как зовут героя сказки?
Героя зовут Пиноккио?
Как называется эта улица?
Тигр бежит быстрее страуса?
Исландия – это остров?
Где находится Исландия?
Когда отправляется поезд?
Поезд отправляется в 7 утра?

Задание №3

Выбери и запиши в таблицу противоположные высказывания

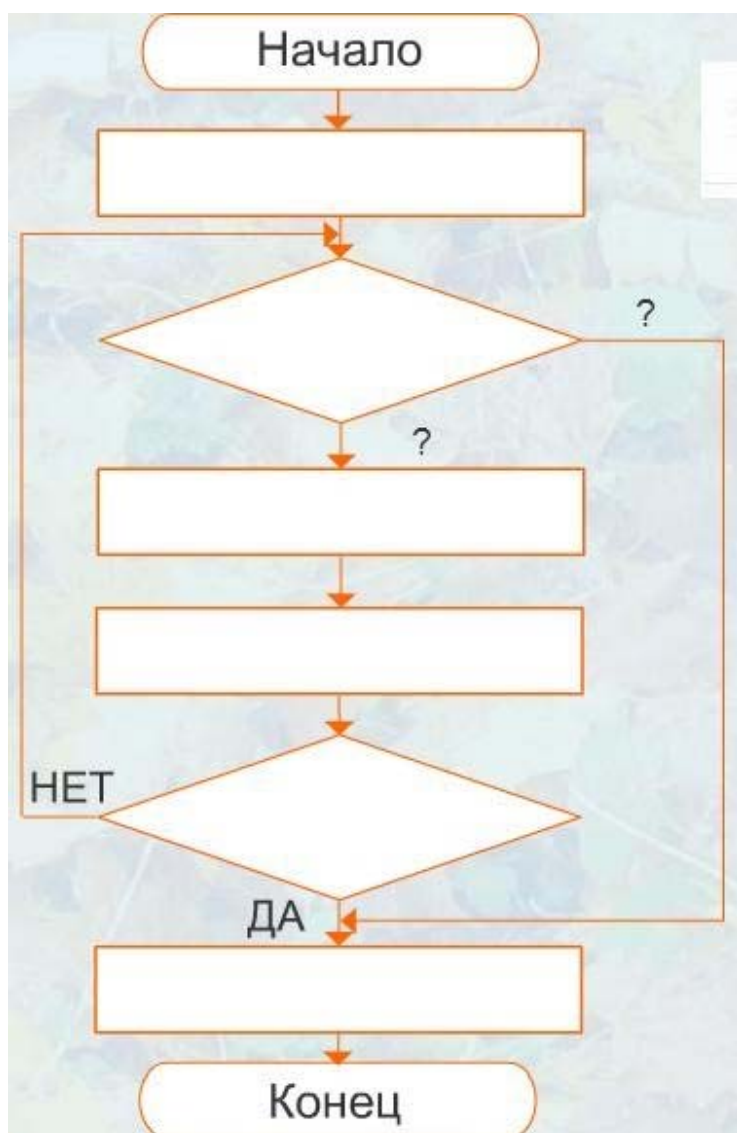
Кенгуру обитают в Австралии.	
Все птицы летают.	
Иногда идёт зелёный снег.	
Некоторые слоны выют гнёзда.	

Высказывания для выбора

Кенгуру обитают в Африке	Всегда идёт белый снег
Никогда НЕ идёт зелёный снег	Кенгуру обитают не в Австралии
Все птицы не летают	Никакие слоны не выют гнёзд
Не все птицы летают	Некоторые слоны не выют гнёзд
Иногда идёт не зелёный снег	Не все слоны выют гнёзда

Задание №4

Расставь команды на схеме алгоритма. Вместо знаков «?» впиши слова «ДА» или «НЕТ»



«Группы объектов»

Задание №1

Заполни таблицу для спортсмена на рисунке

Состав	Действия



Лыжи	Плывать под водой	Бросать шайбу	Ласты
Штанга	Кататься по снегу	Клюшка	Палки
Коньки	Акваланг	Нырять	Кататься по льду

Заполни таблицу для спортсмена на рисунке

Состав	Действия



Лыжи	Плывать под водой	Бросать шайбу	Ласты
Штанга	Кататься по снегу	Клюшка	Палка
Коньки	Акваланг	Нырять	Кататься по льду

Заполни таблицу для спортсмена на рисунке

Состав		Действия	
Лыжи	Плывать под водой	Бросать шайбу	Ласты
Штанга	Кататься по снегу	Клюшка	Палка
Коньки	Акваланг	Нырять	Кататься по льду



Задание №2

Заполни таблицу признаков

Общее название				
Состав		Действия		
Колоть	Тереть на тёрке	Мыть	Кожура	Фрукт
Варить	Долька	Отжимать сок	Ядрышко	Чешуя
Жарить	Солить	Мякоть	Резать	Овощ
	Шляпка	Скорлупа	Делать бутерброды	



Задание №3

Заполни таблицу признаков

Коробки			
Признаки	Щенка	Котёнка	Зайца
Цвет			
Форма			
Есть крышка?			
Что внутри?			







Сыр

Капуста

Белый

Жёлтый

Да

Нет

Косточка

Круглая

Квадратная

«Логические рассуждения»

Задание №1

Впиши слова «ДА» и «НЕТ» в пустые клетки таблицы

Аня

Оля

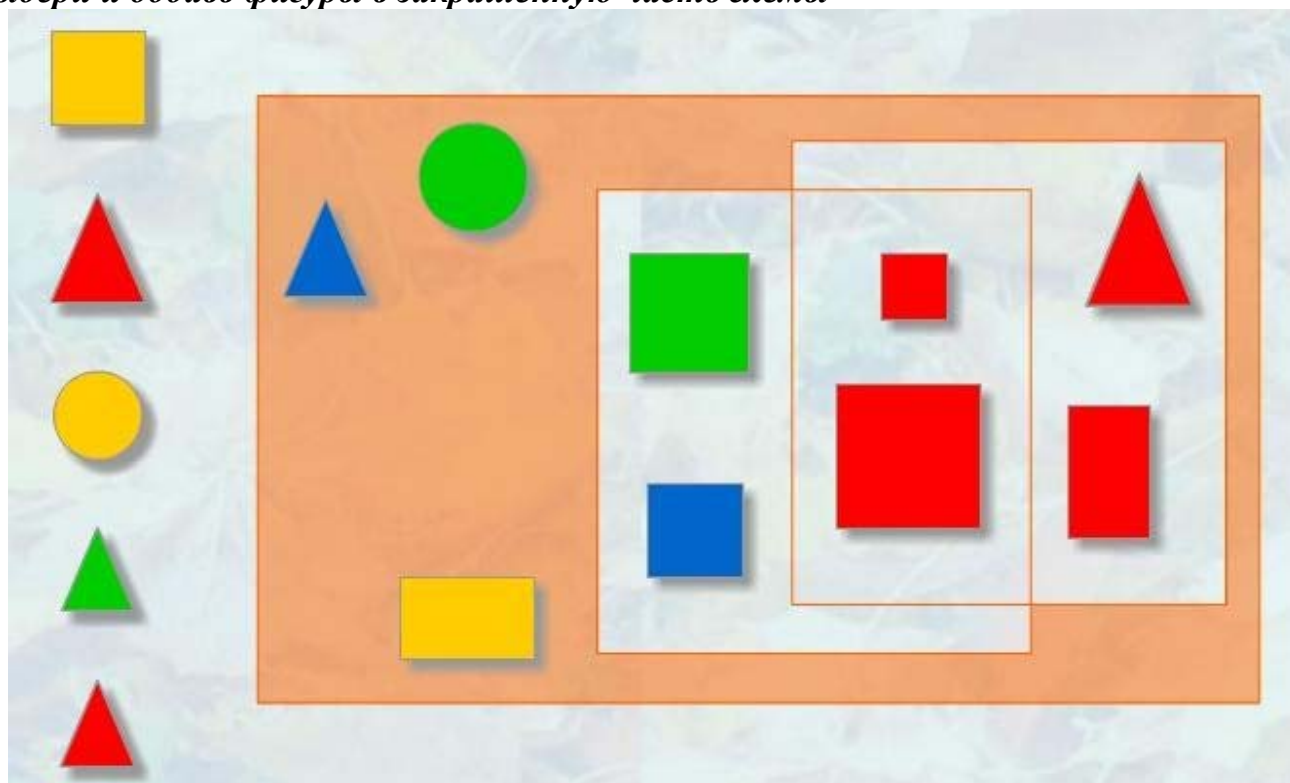
Ира

Юля

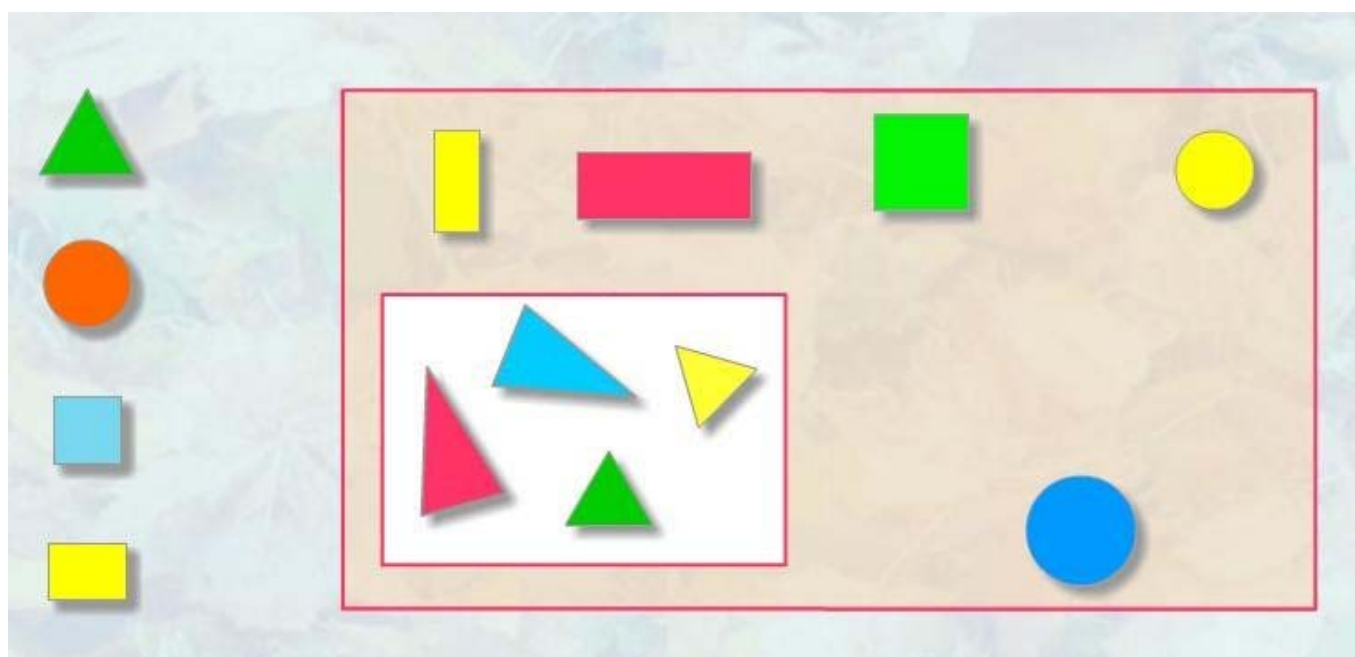
Ира НЕ дружит с Олей.	<input type="text"/>
Оля дружит с Аней И Ирой.	<input type="text"/>
Юля НЕ дружит с Олей.	<input type="text"/>
Аня дружит с Юлей ИЛИ Ирой.	<input type="text"/>

Задание №2

Выбери и добавь фигуры в закрашенную часть схемы



Выбери и добавь фигуры в закрашенную часть схемы



Задание №3

Размести все числа на схеме




Задание №4

Размести все рисунки на схеме



Задание № 5

Нарисуй 4 графа по высказываниям в таблице

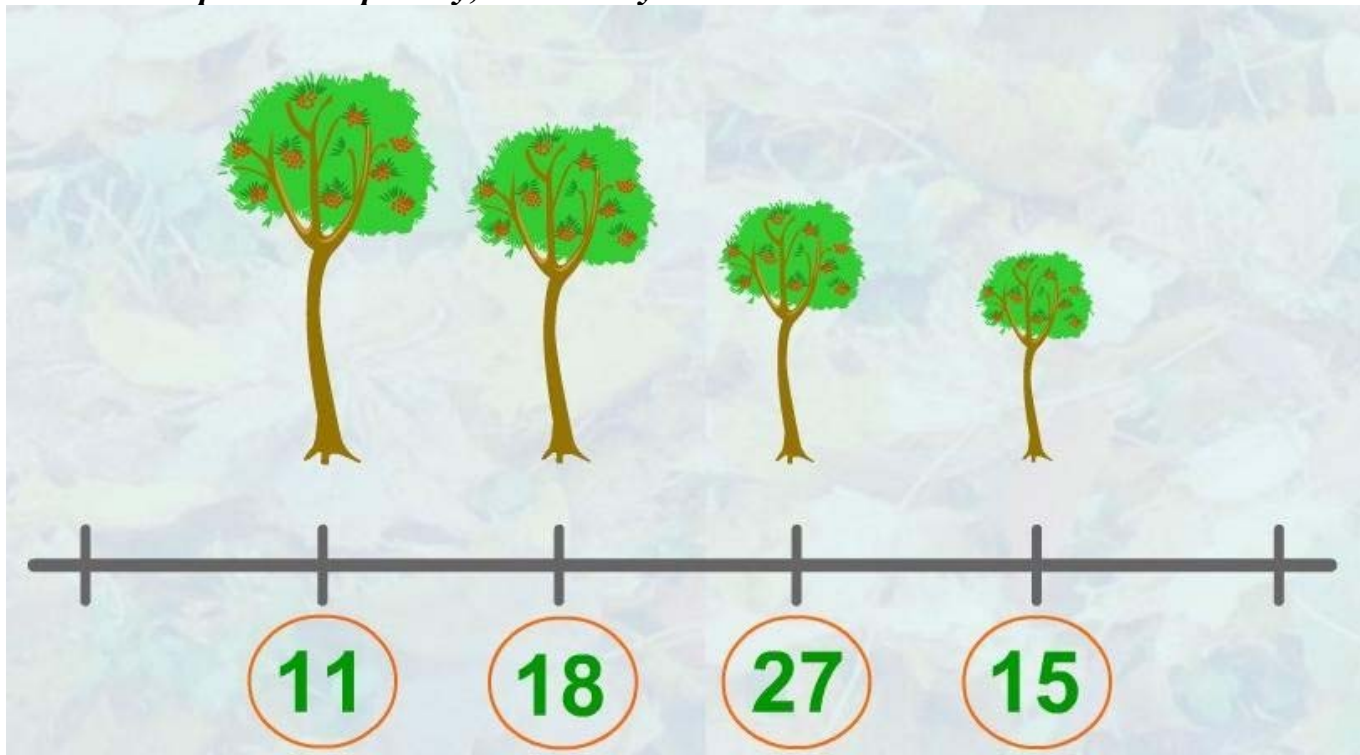


Ира НЕ дружит с Олей.	ДА
Оля дружит с Аней И Юлей.	ДА
Аня НЕ дружит с Юлей.	НЕТ
Ира дружит с Олей ИЛИ Аней.	ДА

«Аналогии и закономерности»

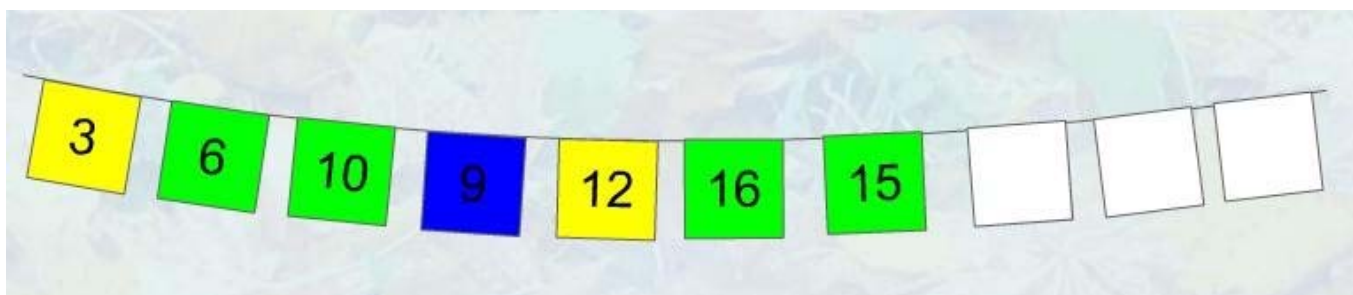
Задание №1

Расставь деревья по правилу, заданному числами



Задание №2

Сначала впиши пропущенные числа, затем закрась последние флажки



Задание №3

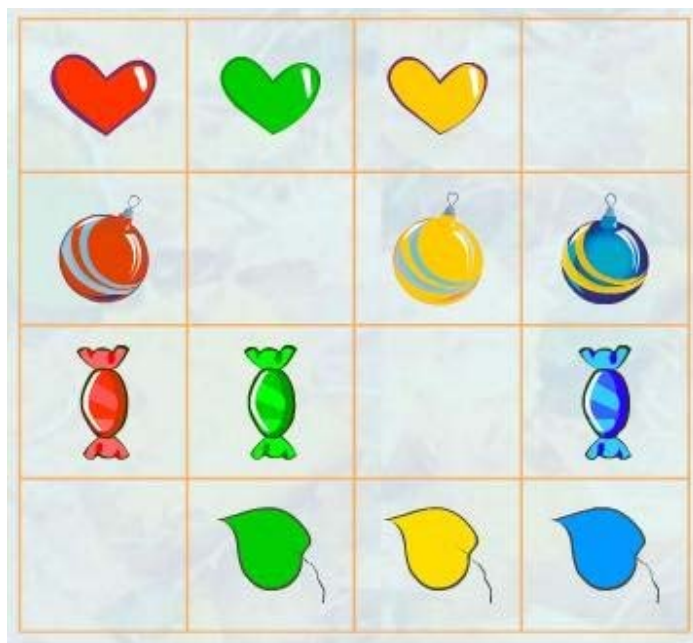
Определи закономерность и заполни пустые клетки таблицы так, чтобы правило соблюдалось



Определи закономерность и заполни пустые клетки таблицы так, чтобы правило соблюдалось



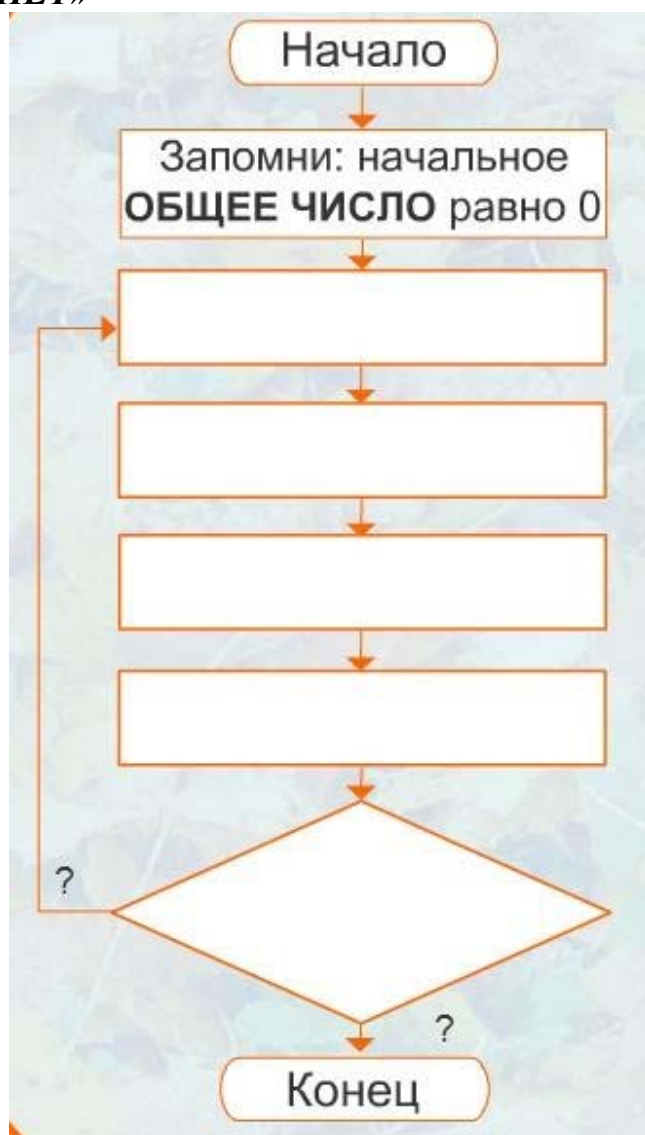
Определи закономерность и заполни пустые клетки таблицы так, чтобы правило соблюдалось



4 класс
«Алгоритм»

Задание №1

Расставь команды на схеме алгоритма. Вместо знаков «?» впиши слова «ДА» и «НЕТ»



- Сосчитай рыб в банке
- Увеличь **ОБЩЕЕ ЧИСЛО** рыб на число рыб в банке
- Выпусти рыб в аквариум
- Возьми банку
- есть банки

Расставь пропущенные команды алгоритма

ОПРЕДЕЛИ ОБЩЕЕ ЧИСЛО РЫБ В БАНКАХ

1. Начало
2. Запомни: начальное **ОБЩЕЕ ЧИСЛО** равно 0
3. ПОВТОРЯЙ ПОКА
4.
5.
6.
7.
8. Конец

Сосчитай рыб в банке

Увеличь **ОБЩЕЕ ЧИСЛО**
рыб на число рыб в банке

Выпусти рыб в аквариум

Возьми банку

есть банки



Задание №2

Выполни действия по алгоритму

«ПОКАЖИ ПУТЬ НА ГРАФЕ»

(1 2 3)

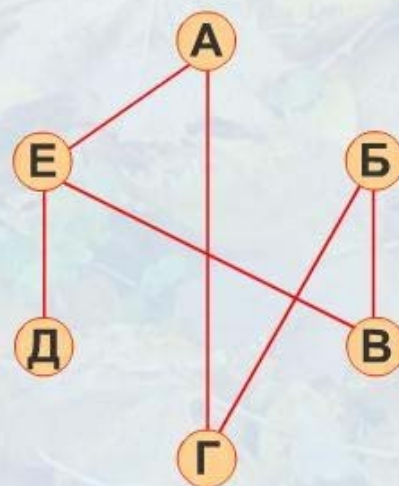
1. Начало
2. Выбери вершину 1
3. Выбери вершины, через которые проходит путь, от 1 к 2, не проходя дважды по одному ребру
4. Выбери вершину 2
5. Выбери вершины, через которые проходит путь, от 2 к 3, не проходя дважды по одному ребру
6. Выбери вершину 3
7. Конец

Значения параметров:

1 = Б

2 = Е

3 = Г



Задание №3

Выполни действия по алгоритму и запиши результаты

ЗАШИФРУЙ СЛОВО		СЛОВО = пар
1. Начало		Введи результаты выполненных команд:
2. ЕСЛИ в СЛОВЕ меньше 4 букв		
ТО 3. Добавь в конце слог «кос»	<input type="text"/>	
ИНАЧЕ 4. Добавь в конце букву «р»	<input type="text"/>	
5. Поменяй местами 1-ю и 2-ю гласные	<input type="text"/>	
6. Поменяй местами 1-ю и 3-ю согласные	<input type="text"/>	
7. Конец		

Выполни действия по алгоритму и запиши результаты

ЗАШИФРУЙ СЛОВО		СЛОВО = море
1. Начало		Введи результаты выполненных команд:
2. ЕСЛИ в СЛОВЕ меньше 4 букв		
ТО 3. Добавь в конце слог «кос»	<input type="text"/>	
ИНАЧЕ 4. Добавь в конце букву «р»	<input type="text"/>	
5. Поменяй местами 1-ю и 2-ю гласные	<input type="text"/>	
6. Поменяй местами 1-ю и 3-ю согласные	<input type="text"/>	
7. Конец		

«Признаки и действия объектов»

Задание №1

Для кухни, спальни и гостиной выбери общее название и заполни таблицу общих свойств

Общее название			
Состав (что у любой есть?)		Действия (что с любой можно делать?)	
ОКНО	МЫТЬ ПОСУДУ	ПОТОЛОК	ПОЛ
СТЕНА	ХОЛОДИЛЬНИК	КНИЖНЫЙ ШКАФ	ГОТОВИТЬ ЕДУ
ШКАФ ДЛЯ БЕЛЬЯ	КРОВАТЬ	МОЙКА	СПАТЬ
КРЕСЛО	КОМНАТА	КВАРТИРА	ДВЕРЬ
	УБИРАТЬ	РЕМОНТИРОВАТЬ	

Заполни таблицу общих свойств для предметов на рисунке

Общее название				
Состав		Действия		
АВТОМОБИЛЬ	КОЛЕСО	ШТУРВАЛ	БЕНЗОБАК	ЕХАТЬ
ТОРМОЗИТЬ	ЛЕТАТЬ	КРЫЛО	КУЗОВ	САМОЛЁТ
ПЕДАЛЬ	ГРУЗОВИК	ТРАНСПОРТ	МОТОР	ВЕЛОСИПЕД





Задание №2

Заполни фрагмент схемы состава



Заполни фрагмент схемы состава



Задание №3

Заполни адрес площади в Москве



Выбери

- ПЛОЩАДЬ БАСТИЛИИ
- ЗЕМЛЯ
- РОССИЯ
- МАРС
- ЕВРАЗИЯ
- ДВОРЦОВАЯ ПЛОЩАДЬ
- СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА
- ЕВРОПА
- СИСТЕМА СИРИУСА
- КРАСНАЯ ПЛОЩАДЬ

Заполни адрес дворца в Петербурге



A screenshot of a dropdown menu interface. An orange triangle on the left points to the menu. The menu is a vertical list of options, each in a white box with an orange border. The first option is 'Выбери' (Select), followed by 'КРЕМЛЁВСКИЙ ДВОРЕЦ', 'ЗЕМЛЯ', 'РОССИЯ', 'ЗИМНИЙ ДВОРЕЦ', 'МАРС', 'ЕВРАЗИЯ', 'ДВОРЦОВАЯ ПЛОЩАДЬ', 'ЕВРОПА', and 'ПЛОЩАДЬ ИСКУССТВ'. To the right of each option is a small orange triangle pointing right, and to the left of each option is a small orange triangle pointing left.

«Множества»

Задание №1

Размести все названия на схеме

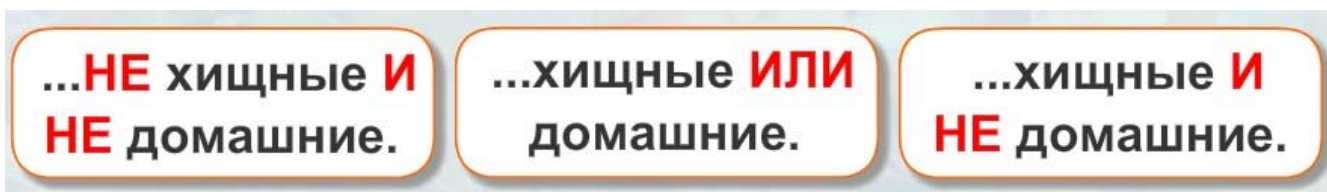


Задание №2

Помести под каждую схему продолжение высказывания



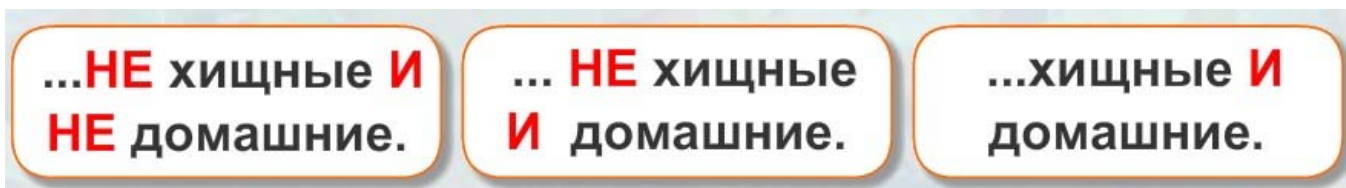
В закрашенной части схемы – животные



Помести под каждую схему продолжение высказывания



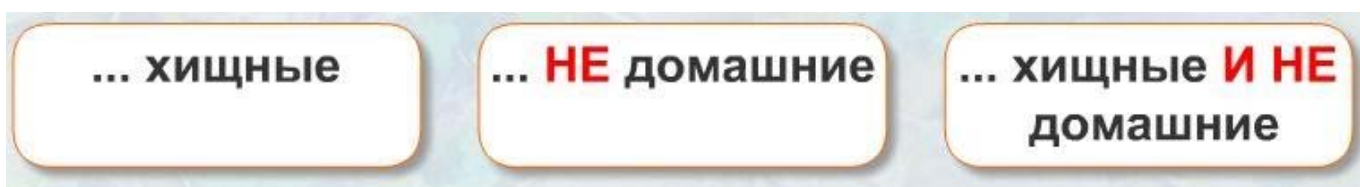
В закрашенной части схемы – животные



Закрась часть каждой схемы так, чтобы высказывание было истинным

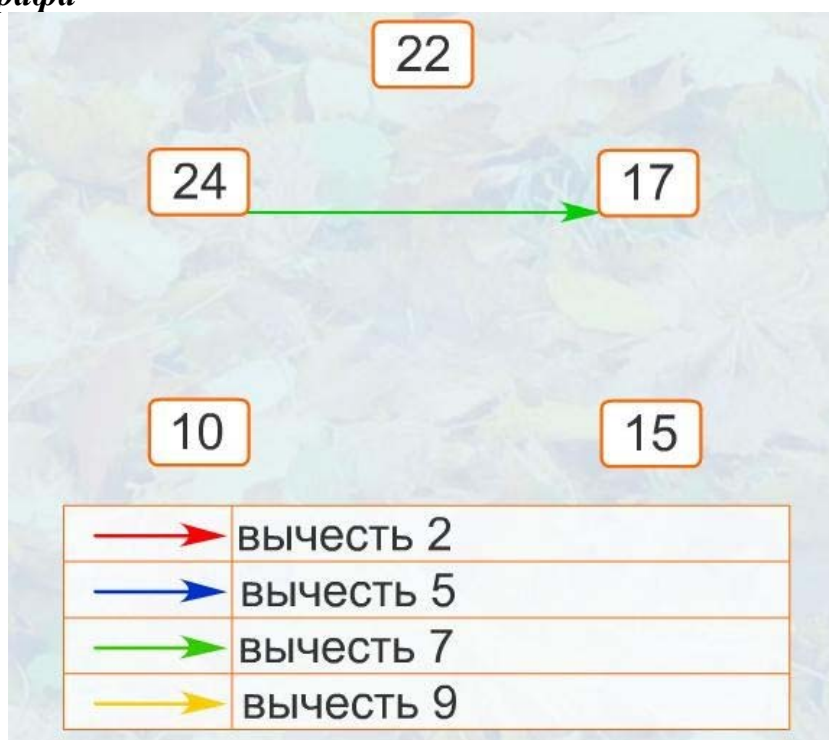


В закрашенной части схемы – животные

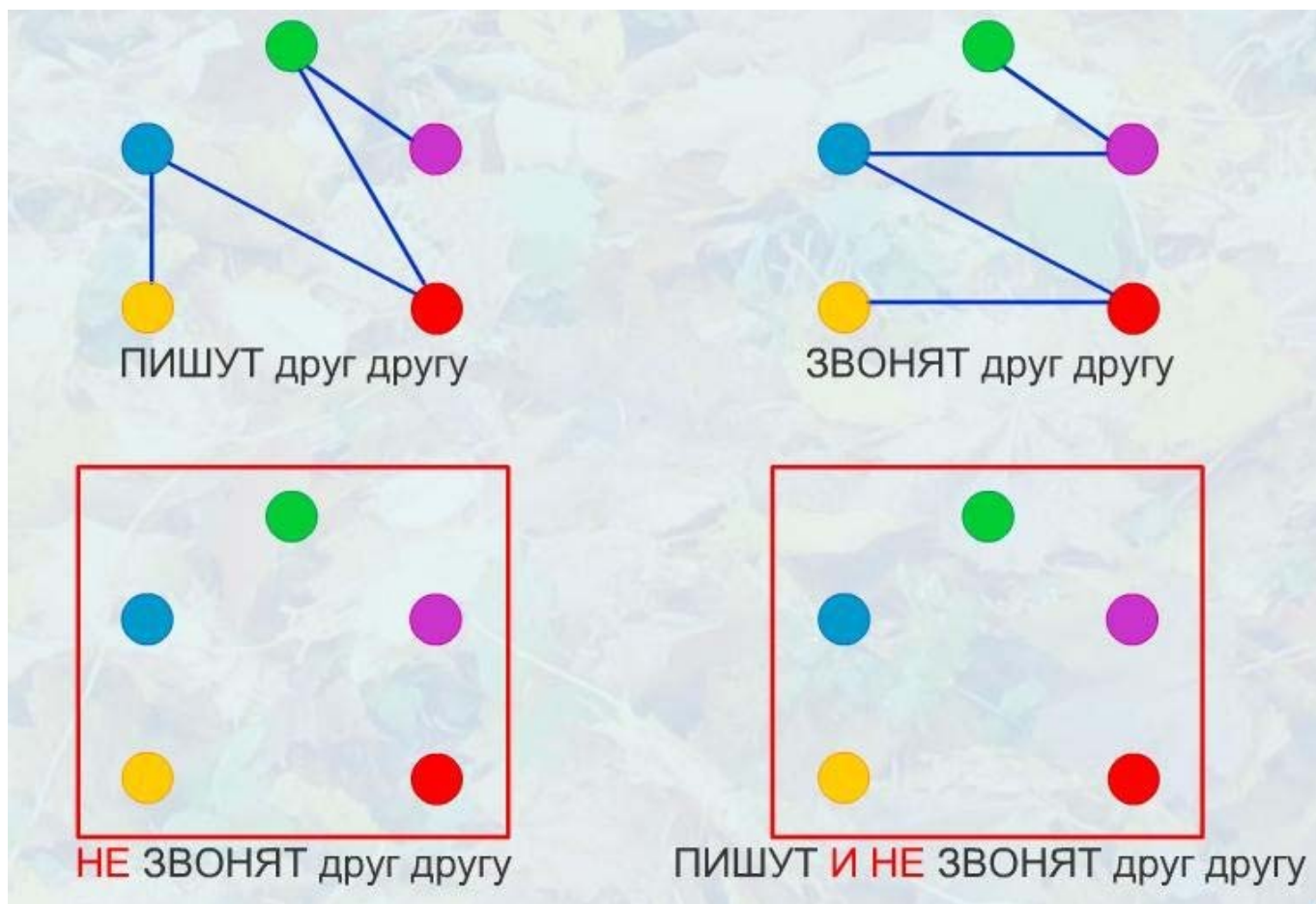


Задание №3

Дорисуй рёбра графа



Дорисуй рёбра графа в красных рамках



Задание №4

Составь из высказываний два верных правила «ЕСЛИ – ТО»

Это дерево — сосна.	
На дереве есть жёлуди.	
Это дерево — дуб.	
На дереве есть иголки.	

ЕСЛИ		ТО	
	→		

ЕСЛИ		ТО	
	→		

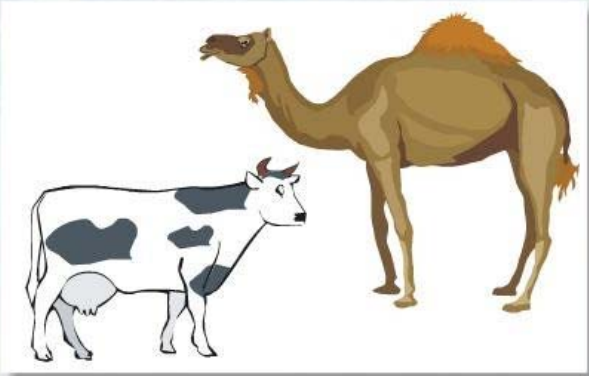
Составь из высказываний верное правило «ЕСЛИ – ТО»

Это животное —
жираф.

У животного
пятнистая окраска.

У животного есть
копыта.

У животного —
длинная шея.



И

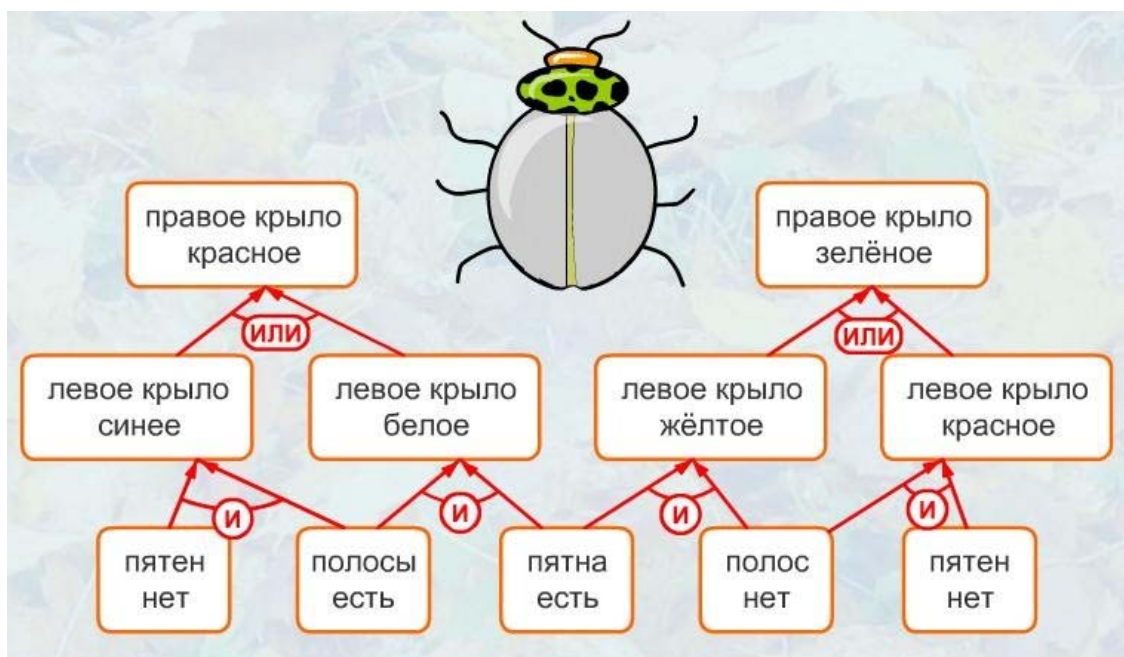
ЕСЛИ

И

ТО

Задание №5

Раскрась жука с помощью схемы рассуждений



«Состав и признаки объектов»

Задание №1

Заполни таблицу

Растения	Составные части

Кедр

Пальма

Орехи

Ягода

Малина

Финики

Стручки

Горох



Заполни таблицу

Животные	Составные части

Оса

Клешни

Краб

Крылья

Акула

Щупальца

Плавники

Кальмар



Задание №2

Заполни таблицу

Составные части	Действия

Надевать

Шнурок

Поднимать

Завязывать

Капюшон

Воротник

Карман

Застёгивать



Заполни таблицу

Составные части	Действия

Плавники

Рога

Бодать

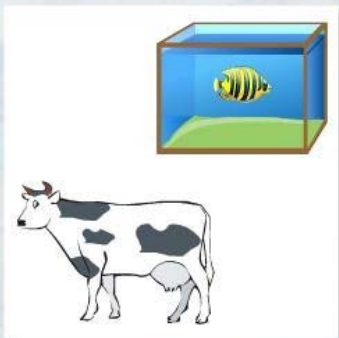
Зубы

Дышать

Жабры

Жевать

Плыть



Задание №3

Заполни таблицу

Действия	Признаки

Позвонить

Подняться на лифте

Адрес

Время отправления

Успеть на поезд

Найти дом

Номер этажа

Номер телефона



Заполни таблицу

Действия	Признаки

Вес

Пробежать

Поднять

Высота

Взлететь

Глубина

Расстояние

Нырнуть



Оценочная шкала:

Процент выполнения работы от максимального балла	Уровневая шкала	Результат освоения курса внеурочной деятельности
86-100	Оптимальный	Курс освоен
65-85	Достаточный	
50-64	Критический	
20-49	Не допустимый	Курс не освоен