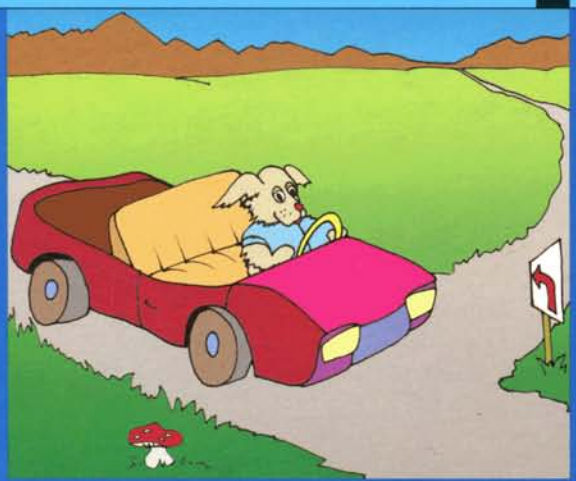
ФГОС

4



Н. В. Матвеева
Е. Н. Челак
Н. К. Конопатова
Л. П. Панкратова
Н. А. Нурова

ИНФОРМАТИКА

Контрольные работы

УЧЕНИ 4 КЛАССА

ШКОЛЫ

ИЗДАТЕЛЬСТВО БИНОМ

ФГОС

Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова,
Л. П. Панкратова, Н. А. Нурова

ИНФОРМАТИКА

Контрольные работы для 4 класса

2-е издание

爱
谢谢

Москва
БИНОМ. Лаборатория знаний

Фамилия _____ Имя _____

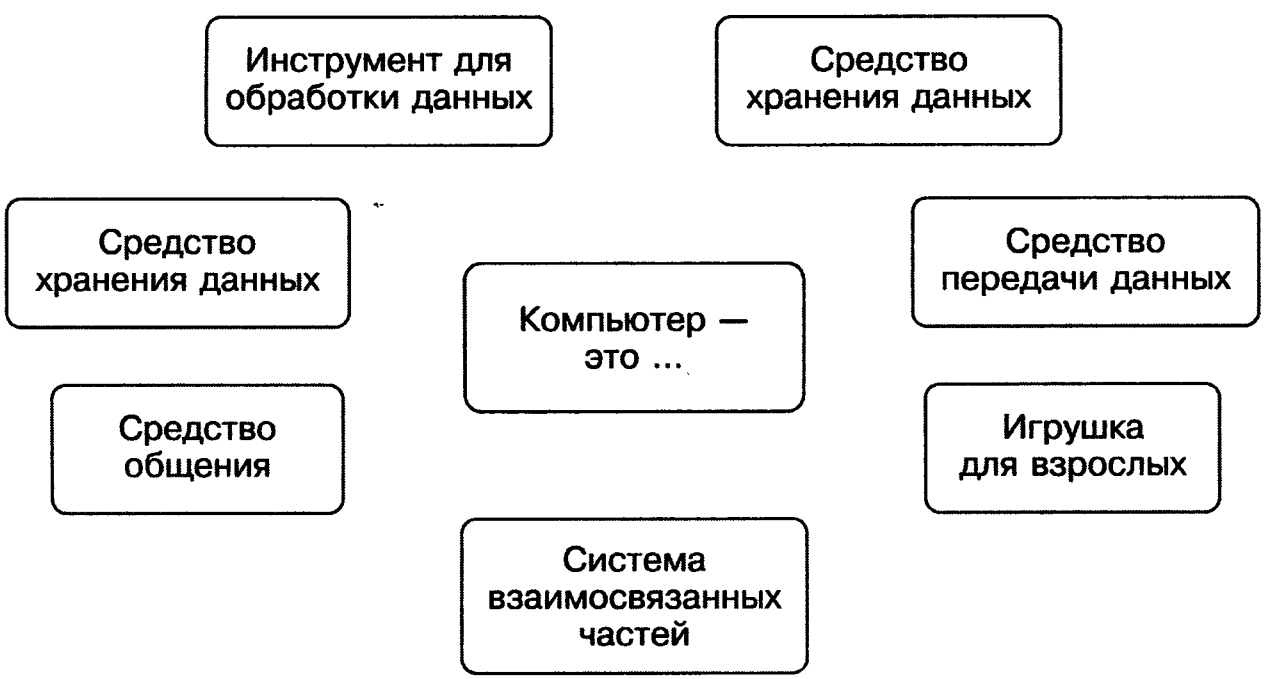
КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 1
Вариант 1

__ _____ 20 г.

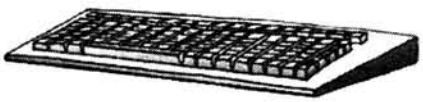
1. Вставь нужное слово.

1) Существенным _____ будем называть такое свойство, которое наиболее важно для нас в данной ситуации.
2) Все объекты связаны между собой разными _____.

2. Продолжи высказывание (соедини стрелками так, чтобы оно было верным).



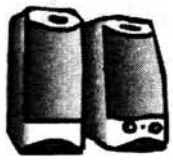
3. Обведи устройства, без которых на компьютере нельзя работать.



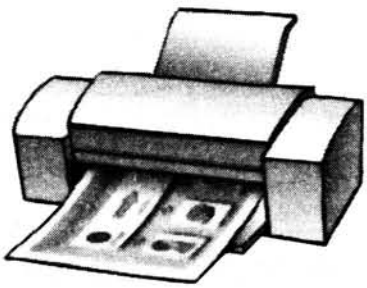
Клавиатура



Мышь



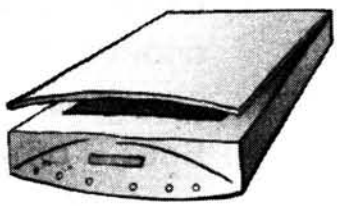
Колонки



Принтер

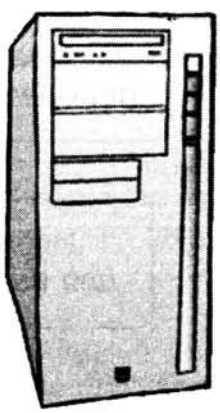


Монитор



Сканер

4. Какие устройства расположены внутри системного блока? (Отметь ☑.)



- ☐ Внутренняя память
- ☐ Сканер
- ☐ Процессор
- ☐ Жёсткий диск
- ☐ Принтер
- ☐ Мышь
- ☐ Клавиатура

5. Соедини стрелками по смыслу.

Системные программы	Предназначены для создания новых программ
Инструментальные программы	Обеспечивают работу компьютера
Прикладные программы	Помогают пользователю решать его задачи

6. Найди лишнее и зачеркни.

ДАЛЬШЕ ГРОМЧЕ ВЫШЕ БЛИЖЕ

7. Как ты думаешь, умеет ли этот человек пользоваться компьютером и электронной почтой? Обведи ответ.



ДА НЕТ

8. Заполни пустые ячейки таблицы.

Название программы	**Назначение программы**
Текстовый редактор	_____ _____
_____ _____	Создавать и обрабатывать графические объекты
Музыкальный редактор	_____ _____

9. Где хранится информация (зрительная, слуховая, обонятельная, осязательная, вкусовая)?

- ☐ В памяти компьютера
- ☐ В памяти человека
- ☐ В памяти живых существ
- ☐ В бумажных книгах
- ☐ На электронных носителях

Фамилия _____ Имя _____

КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 1
Вариант 2

__ _____ 20 г.

1. Вставь нужное слово.

1) Несущественным свойством будем называть такое _____, которое не является важным для нас в данной ситуации.

2) Все _____ связаны между собой разными отношениями.

2. Продолжи высказывание (соедини стрелками так, чтобы оно было верным).

Средство хранения данных

Инструмент для использования данных

Средство для игр и развлечений

Компьютер — это ...

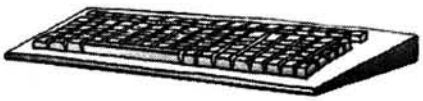
Средство передачи данных

Система взаимосвязанных частей

Инструмент для обработки данных

Средство общения

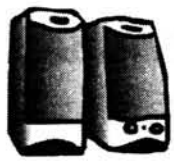
3. Обведи устройства, которые позволяют выводить данные.



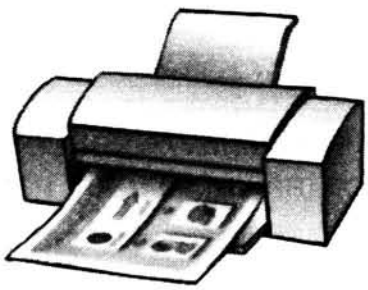
Клавиатура



Мышь



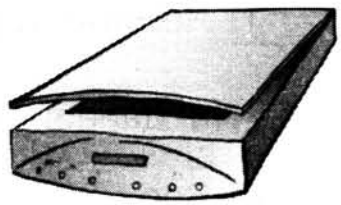
Колонки



Принтер

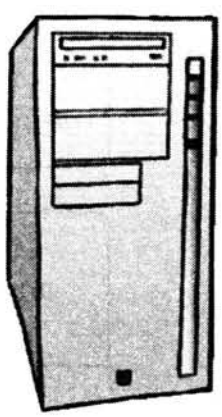


Монитор



Сканер

4. Какие устройства расположены внутри системного блока? (Отметь ☑.)



- ☐ Принтер
- ☐ Внутренняя память
- ☐ Сканер
- ☐ Оптический диск
- ☐ Процессор
- ☐ Мышь
- ☐ Клавиатура

5. Соедини стрелками по смыслу.

Прикладные программы
Инструментальные программы
Системные программы

Обеспечивают работу компьютера
Предназначены для создания новых программ
Помогают пользователю решать его задачи

6. Найди лишнее и зачеркни.

ГЛУБЖЕ ДОРОЖЕ ВЫШЕ БОЛЬШЕ

7. Как ты думаешь, знает ли этот человек, что такое мобильный телефон или цифровой фотоаппарат? Обведи ответ.



ДА НЕТ

8. Заполни пустые ячейки таблицы.

Название программы	Назначение программы
Текстовый редактор	_____ _____
Графический редактор	_____ _____
Музыкальный редактор	_____ _____

9. Где хранятся данные (текстовые, графические, числовые, звуковые, мультимедиа)?

- ☐ В памяти компьютера
- ☐ В памяти живых существ
- ☐ В памяти человека
- ☐ На электронных носителях
- ☐ В бумажных книгах

Фамилия _____ Имя _____

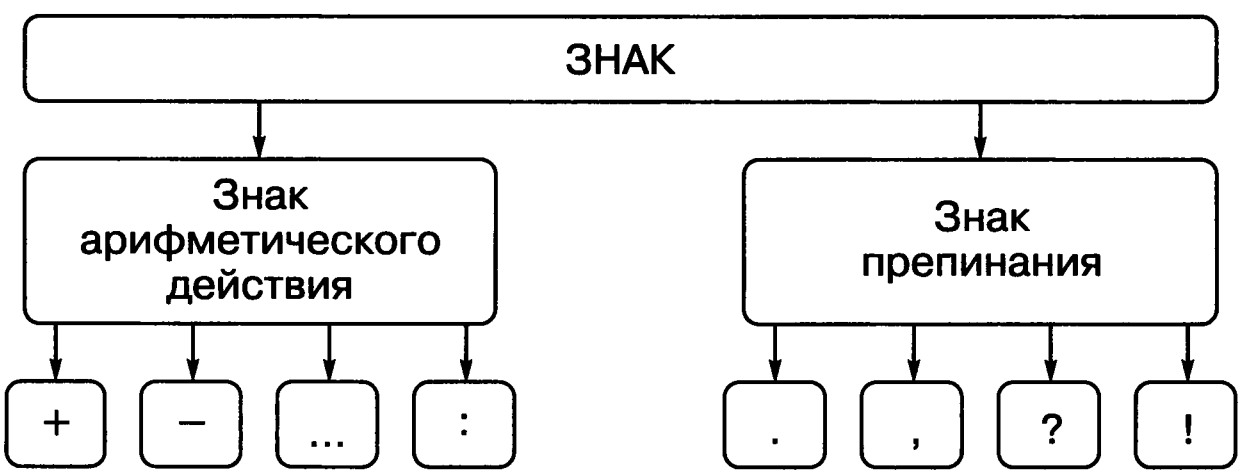
КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 2
Вариант 1

__ _____ 20 г.

1. Соедини стрелками по смыслу.

Слово	Слово или словосочетание, обозначающее объект из области техники, науки или культуры
Термин	Обозначает предмет, действие, событие, отношение и так далее
Понятие	Форма мышления человека. В нём отражаются все существенные свойства объекта

2. Проанализируй схему.



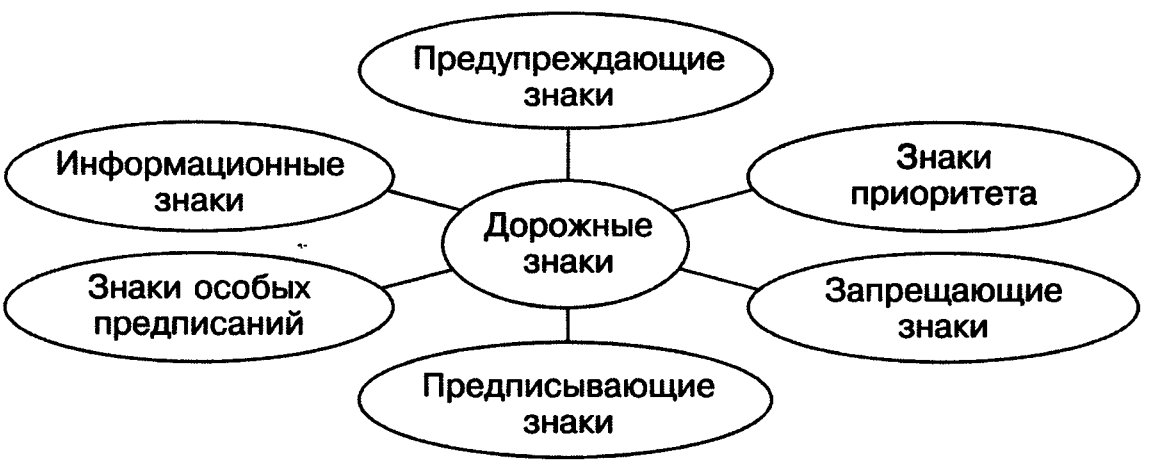
Может ли одно и то же понятие быть и родовым, и видовым? Обведи ответ.

ДА	НЕТ

3. Найди лишнее и зачеркни.

БУКВА ЗВУК ЦИФРА СИМВОЛ

4. Это схема обобщения понятия «дорожные знаки». Нарисуй стрелки на линиях в нужном направлении.

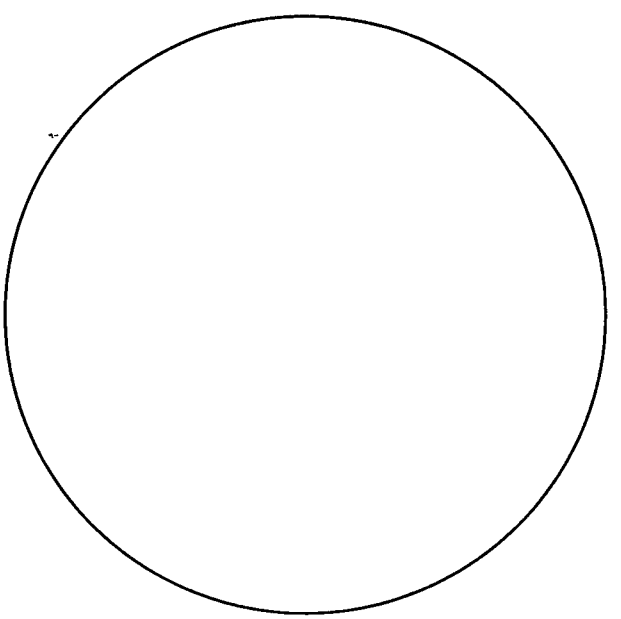


5. Введи обозначения и построй схему в виде кругов Эйлера.



Обозначения: _____

_____



6. Если изменить направление стрелок, то можно ли схему обобщения понятий преобразовать в схему деления понятия? Обведи ответ.

ДА	НЕТ

7. Нарисуй на схеме стрелки от родового понятия к видовым понятиям.

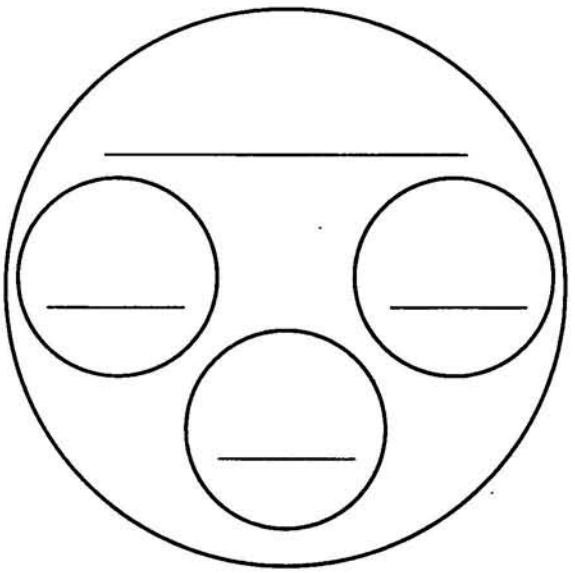


Как называют действие, обратное действию «обобщение понятий»? _____

8. Назови отношение понятия 1 к понятию 2 (по образцу).

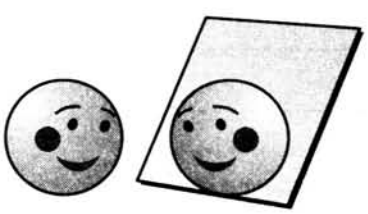
Понятие 1	**Отношение**	**Понятие 2**
ЗНАК	РОД ⇒ ВИД	БУКВА
РУССКАЯ БУКВА	_____	ЛАТИНСКАЯ БУКВА

9. Придумай понятия, которые находятся в отношениях, представленных в виде кругов Эйлера, и обозначь их на схеме.

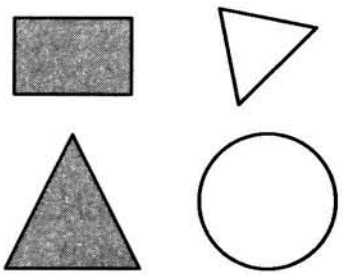


10. Укажи истинные высказывания буквой «И», а ложные — буквой «Л» по образцу.

а)

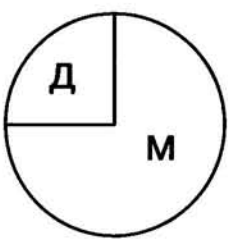
	На рисунке Колобок смотрится в зеркало.	И
	Зеркало больше Колобка.	
	Носитель информации — бумага.	
	На рисунке два Колобка.	
	Колобок разговаривает с лисой.	
	Колобок на рисунке изображён слева от зеркала.	

б)



Все фигуры имеют углы.	Л
Все фигуры — прямоугольники.	
Две фигуры имеют углы.	
В правом нижнем углу — круг.	
Один треугольник закрашен.	
Закрашена только одна фигура.	

в)



В классе сколько мальчиков, столько и девочек.	Л
Мальчиков больше в два раза.	
Девочек меньше в три раза.	
В классе нет мальчиков.	
В классе нет девочек.	
В классе только девочки.	

Фамилия _____ Имя _____

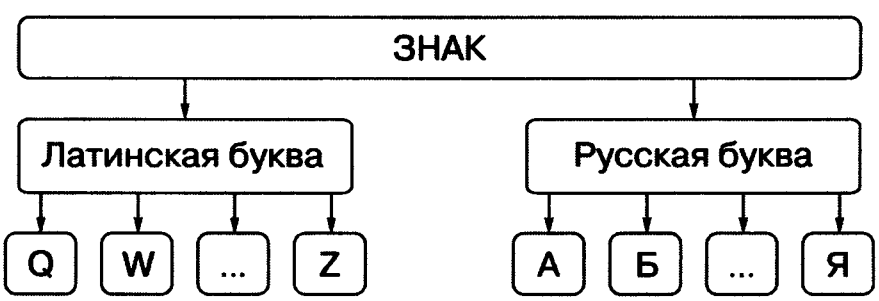
КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 2
Вариант 2

__ _____ 20 г.

1. Соедини стрелками по смыслу.

Слово	Форма мышления человека. В нём отражаются все существенные свойства объекта
Термин	Обозначает предмет, действие, событие, отношение и так далее
Понятие	Слово или словосочетание, обозначающее объект из области техники, науки или культуры

2. Проанализируй схему.



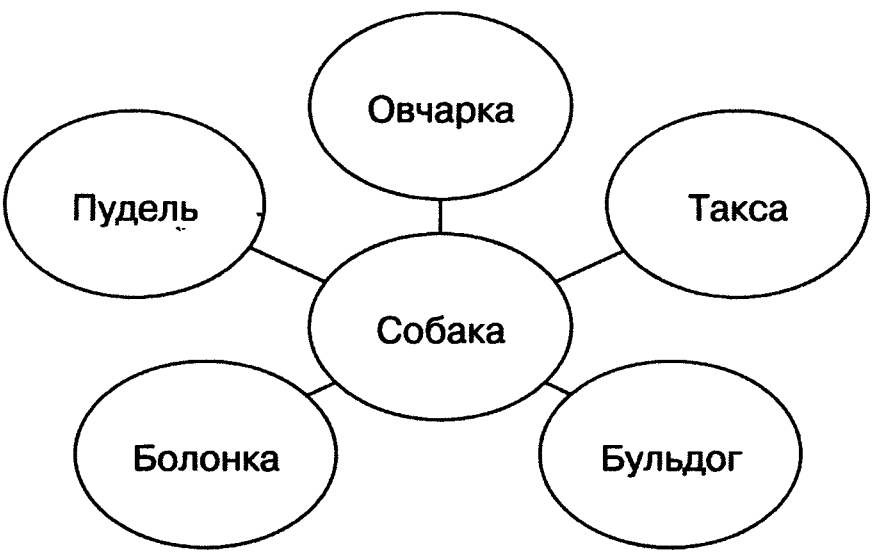
Может ли одно и то же понятие быть и родовым, и видовым? Обведи ответ.

ДА	НЕТ

3. Найди лишнее и зачеркни.

СЛОВО ЧИСЛО ЦИФРА

4. Это схема обобщения понятия «собака». Нарисуй на схеме стрелки в нужном направлении.

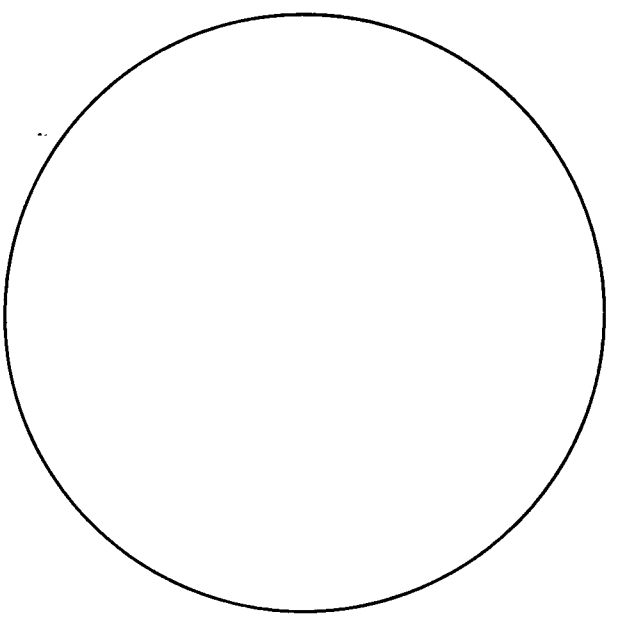


5. Построй схему в виде кругов Эйлера. Введи свои обозначения.



Обозначения: _____

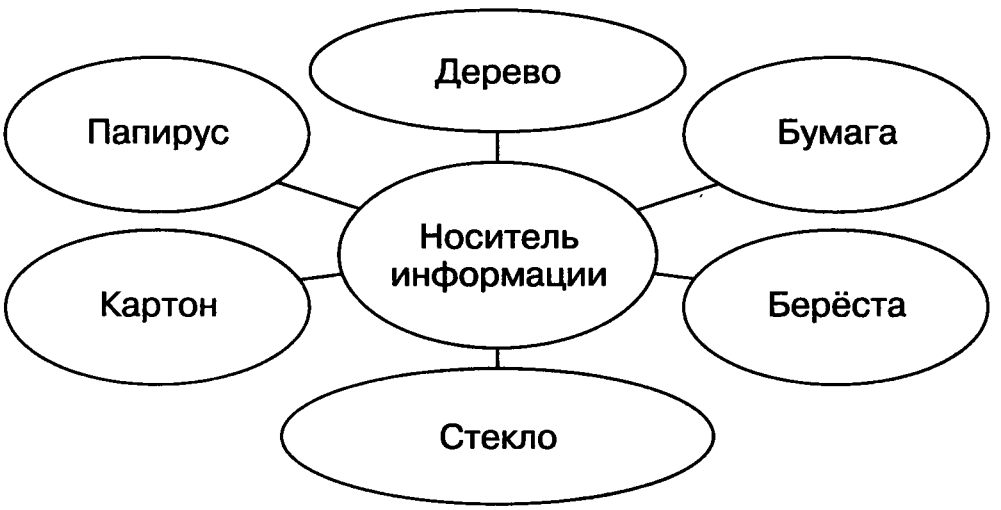
_____



6. Если изменить направление стрелок, то можно ли схему деления понятия преобразовать в схему обобщения понятий? Обведи ответ.

ДА	НЕТ

7. Нарисуй на схеме стрелки от видовых понятий к родовому понятию.

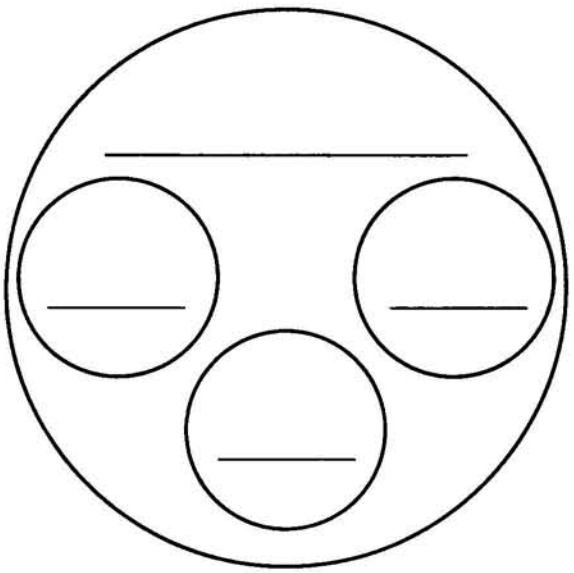


Как называют действие, обратное действию «деление понятия? _____

8. Назови отношение понятия 1 к понятию 2 (по образцу).

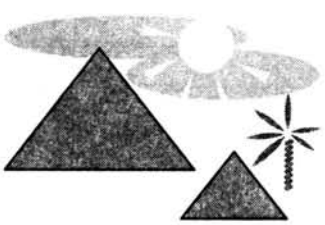
Понятие 1	**Отношение**	**Понятие 2**
ЗНАК	РОД ⇒ ВИД	БУКВА
ТЕКСТОВЫЕ ДАННЫЕ	_____	ДАННЫЕ

9. Придумай понятия, которые находятся в отношениях, представленных в виде кругов Эйлера, и обозначь их на схеме.



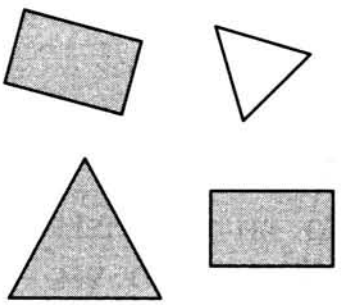
10. Укажи истинные высказывания буквой «И», а ложные — буквой «Л» по образцу.

а)

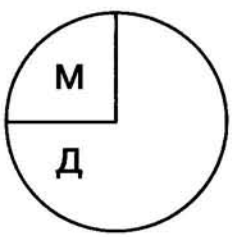


Около пирамид много деревьев.	Л
На рисунке две пирамиды в пустыне.	
Пирамиды находятся на берегу моря.	
Около пирамид ни одного дерева нет.	
Солнце не светит.	
Около меньшей пирамиды растёт дерево.	

б)

	Все фигуры имеют углы.	И
	Все фигуры — прямоугольники.	
	Две фигуры имеют углы.	
	В правом нижнем углу — круг.	
	Один треугольник закрашен.	
	Закрашены все фигуры.	

в)

	В классе сколько мальчиков, столько и девочек.	Л
	Мальчиков больше в два раза.	
	Девочек больше в три раза.	
	Мальчиков меньше, чем девочек.	
	В классе нет девочек.	
	В классе только мальчики.	

Фамилия _____ Имя _____

КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 3
Вариант 1

__ _____ 20 г.

1. Вставь пропущенные слова.

_____ — это упрощённый заменитель реального объекта.

Модель является результатом процесса _____.

Модель может иметь ту же форму, цвет, тот же элементный _____, что и моделируемый объект.

Модель обладает не всеми, а только некоторыми _____, которые имеет реальный _____.

2. Соедини стрелкой начало и конец каждого высказывания.

Начало высказывания	Конец высказывания
Исполнитель алгоритма «компьютер» алгоритмов не создаёт, смысл программ не понимает, а	«система команд исполнителя».
С понятием «исполнитель алгоритма» связано понятие	закодированную информацию (данные), исполняя программы, написанные для него человеком.
Компьютер — это особенный исполнитель, который может обрабатывать	просто исполняет программы, созданные человеком на одном из языков программирования.

3. Составь алгоритм решения задачи: расположить три числа 15, 23, 41 в порядке убывания.

1) НАЧАЛО

2) Сравни первое и второе числа; если первое _____ второго, то поменяй их местами.

3) Сравни второе и третье числа; если второе _____ третьего, то поменяй их местами.

4) Если теперь три числа _____ в порядке убывания, то исполни пункт 5) этого алгоритма; иначе _____ к пункту 2).

5) КОНЕЦ

4. Отметь верные высказывания.

- ☐ Компьютер может сам создавать алгоритмы.
- ☐ Компьютер может исполнять алгоритмы, написанные человеком на одном из языков программирования и введённые в его память.
- ☐ Объект, исполняющий алгоритм, — это исполнитель алгоритма.
- ☐ Человек и компьютер могут быть исполнителями алгоритма.
- ☐ Человек может создавать алгоритмы и исполнять их.
- ☐ Система команд исполнителя — это набор команд, которые способен выполнять любой исполнитель.

5. Отметь общее свойство, которым обладают реальный объект арбуз и его модель — рисунок арбуза.

- ☐ Цена
- ☐ Размер
- ☐ Материал
- ☐ Цвет
- ☐ Форма

6. Отметь слово, которым называют процесс создания модели.

- ☐ Хранение
- ☐ Моделирование
- ☐ Обработка
- ☐ Представление
- ☐ Сравнение

7. Что ты видишь: носитель информации или его графическую модель? (Ненужное зачеркни.)



Какая, по твоему мнению, была цель моделирования, то есть создания этой модели? (Вставь пропущенные слова и отметь верное.)

- ☐ Сохранить информацию об _____.
- ☐ Передать собранную _____ об объекте детям.
- ☐ Показать, как будет выглядеть _____, которого ещё нет.
- ☐ Изучить или испытать на модели работу _____, который испытывать и изучать или опасно, или дорого.

8. Отметь общее свойство, которым обладают текстовая модель и графическая модель.

- ☐ Имеют общий цвет и размер
- ☐ Обладают свойством наглядности
- ☐ Помогают хранить информацию об объекте
- ☐ Используются для передачи информации об объекте

9. Отметь словосочетание, которое иначе можно назвать «текст».

- ☐ Знаковая модель
- ☐ Графическая модель
- ☐ Текстовая модель
- ☐ Материальная модель
- ☐ Звуковая модель

10. Вставь пропущенные слова.

☐ Алгоритм — это подробный _____ последовательности действий, описывающий способ решения задачи.

☐ _____ действий может быть названо алгоритмом, если оно обладает необходимыми свойствами.

☐ Алгоритм может быть представлен на _____ в виде текста на естественном языке или в графической форме — блок-схемой.

☐ Если в задаче есть слова «если ..., то ...», то алгоритм её решения будет алгоритмом с _____.

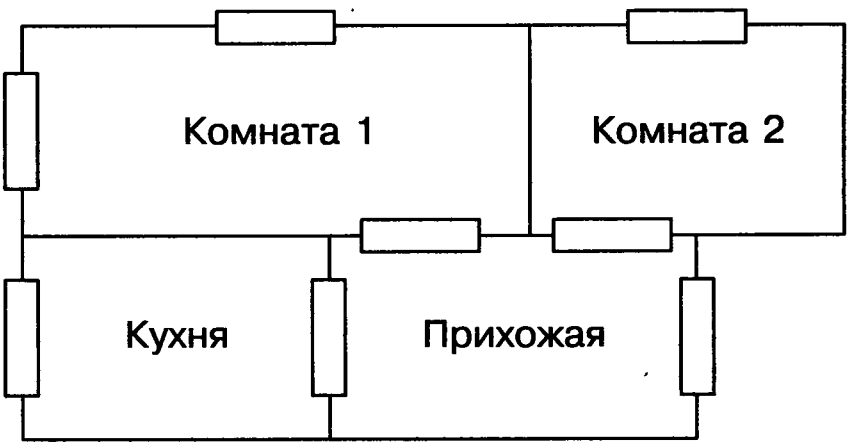
☐ Система _____ исполнителя-компьютера — заданный список команд, которые он может выполнить.

☐ Исполнителем алгоритма может быть _____, который понимает команды и может их выполнить.

☐ Алгоритм на естественном _____ и блок-схема — это две разные модели решения одной и той же задачи.

11. Составь алгоритм решения класса задач поиска площади прямоугольного пола в прихожей и кухни жилого дома.

Используй план-схему квартиры:



Будет ли другим этот алгоритм, если потребуется найти площадь комнат? Обведи ответ.

ДА НЕТ

Фамилия _____ Имя _____

КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 3
Вариант 2

___ _____ 20 г.

1. Вставь пропущенные слова.

Реальный _____, с которого делается модель, называют объектом-оригиналом.

Создавать _____ — это значит моделировать.

Чертёж, рисунок — это информационные _____ будущего объекта.

Цели _____: сохранить информацию об объекте, передать её другим людям.

2. Соедини стрелкой начало и конец каждого высказывания.

Начало высказывания	Конец высказывания
Исполнителем алгоритма может быть объект,	может (способен) выполнить.
Система команд исполнителя — это список всех команд, которые исполнитель	закодированную информацию (данные), исполняя программы, написанные для него человеком.
Компьютер — это особенный исполнитель, который может обрабатывать	который может точно выполнить команды.

3. Составь алгоритм решения задачи: расположи три числа 32, 17, 24 в порядке возрастания:

1) НАЧАЛО

2) Сравни первое и второе числа; если первое _____ второго, то поменяй их местами.

3) Сравни второе и третье числа; если второе _____ третьего, то поменяй их местами.

4) Если теперь три числа _____ в порядке возрастания, то исполни пункт 5) этого алгоритма; иначе _____ к пункту 2).

5) КОНЕЦ

4. Отметь верные высказывания.

- ☐ Объект, исполняющий алгоритм, — это исполнитель алгоритма.
- ☐ Человек и компьютер могут быть исполнителями алгоритма.
- ☐ Человек может создавать алгоритмы и исполнять их.
- ☐ Компьютер может исполнять алгоритмы, написанные человеком на одном из языков программирования и введённые в его память.
- ☐ Компьютер может сам создавать алгоритмы.
- ☐ Система команд исполнителя — это набор команд, которые способен выполнять любой исполнитель.

5. Отметь общее свойство, которым обладают реальный объект дом и его модель — фотография дома.

- ☐ Материал
- ☐ Цвет
- ☐ Форма
- ☐ Цена
- ☐ Размер

6. Отметь слово, которым называют процесс создания модели.

- ☐ Хранение
- ☐ Представление
- ☐ Моделирование
- ☐ Обработка
- ☐ Сравнение

7. Что ты видишь: дом или его графическую модель? (Ненужное зачеркни.)



Какая, по твоему мнению, была цель моделирования, то есть создания этой графической модели? (Вставь пропущенные слова и отметь верное.)

- ☐ Сохранить информацию об _____
- ☐ Передать собранную _____ об объекте детям
- ☐ Показать, как будет выглядеть _____, которого ещё нет
- ☐ Изучить или испытать на модели работу _____, который испытывать и изучать или опасно, или дорого

8. Отметь общее свойство, которым обладают текстовая модель и графическая модель.

- ☐ Помогают хранить информацию об объекте
- ☐ Имеют общий цвет и размер
- ☐ Обладают свойством наглядности
- ☐ Используются для передачи информации об объекте

9. Отметь словосочетание, которое иначе можно назвать «текст».

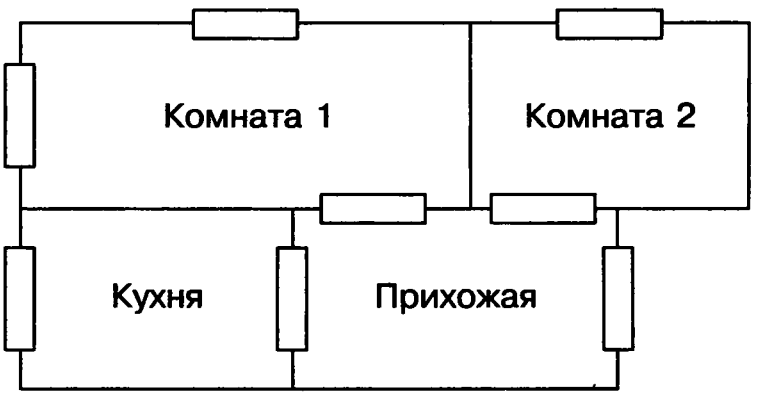
- ☐ Материальная модель
- ☐ Графическая модель
- ☐ Знаковая модель
- ☐ Текстовая модель
- ☐ Звуковая модель

10. Вставь пропущенные слова.

- ☐ _____ — это подробный план последовательности действий, описывающий способ решения задачи.
- ☐ Описание последовательности действий может быть названо _____, если оно обладает необходимыми _____.
- ☐ Алгоритм — это модель процесса _____ подобных задач.
- ☐ Алгоритм называют _____, если все шаги алгоритма выполняются последовательно один за другим.
- ☐ Алгоритм с ветвлением содержит блок _____, у которого есть условие, один вход и два выхода: «Да» и «Нет».
- ☐ Система команд исполнителя — это _____ всех команд, которые исполнитель может (способен) выполнить.
- ☐ Компьютер — это формальный _____ алгоритмов.

11. Составь алгоритм решения класса задач на поиск площади прямоугольного пола в комнатах жилого дома.

Используй план-схему квартиры:



Будет ли другим этот алгоритм, если потребуется найти площадь кухни и прихожей?

ДА НЕТ

Фамилия _____ Имя _____

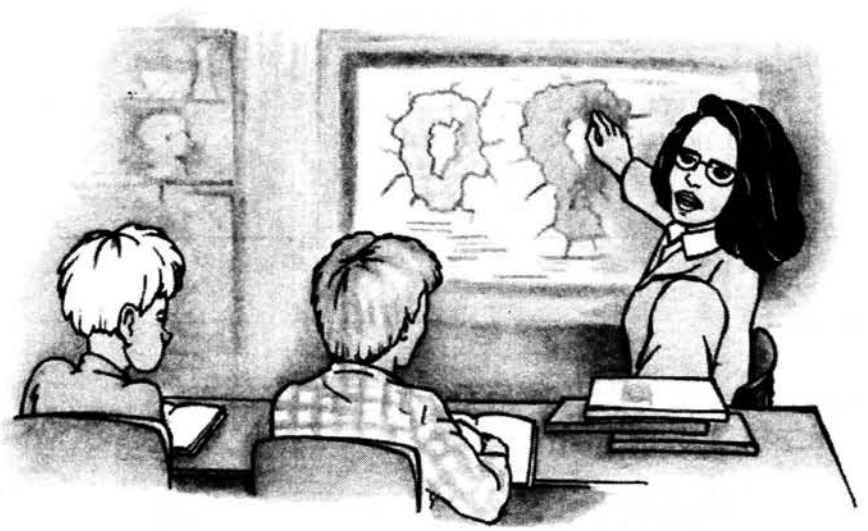
КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 4
Вариант 1

__ _____ 20 г.

1. Впиши в таблицу нужное для ситуации: учитель вызывает ученика к доске.

Управляющий объект	_____
Объект управления	_____

2. Рассмотри рисунок и дополни таблицу.



Управляющий объект	_____
Объект управления № 1	_____
Объект управления № 2	_____
Цель управления	_____ _____

3. Составь короткий рассказ, в котором светофор управляет человеком:

_____

_____

_____

_____

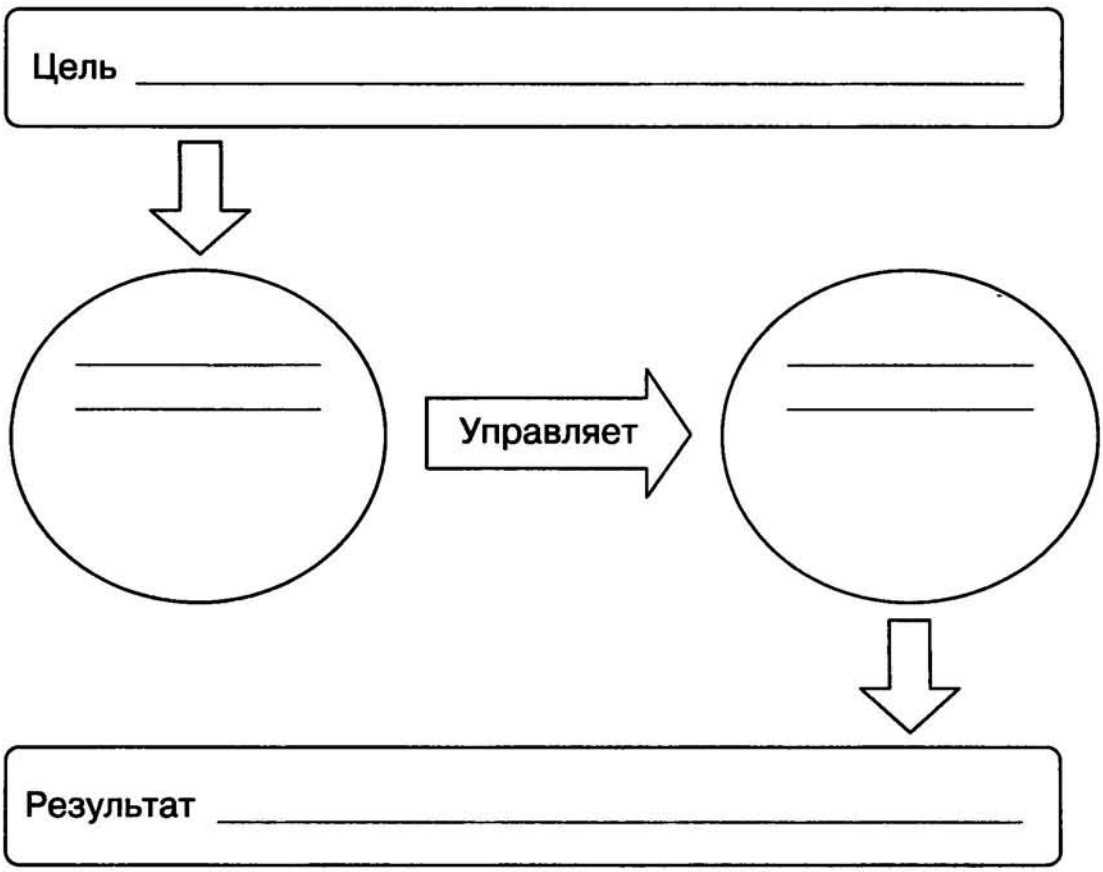
_____

_____

Заполни таблицу.

Объект управления	_____
Управляющий объект	_____ _____

4. Вспомни свою любимую сказку. Назови её героев и заполни схему управления.



5. Рассмотри рисунок и дополни таблицу.



Средство управления	_____
Результат управления	_____ _____

6. Соедини стрелками по смыслу свойства информации с жизненными ситуациями.

Доступность	По телевизору показывают то, что соответствует действительности.
Своевременность	Пришло сообщение на неизвестном языке.
Достоверность	Сообщение пришло вовремя.

7. Подчеркни названия электронных устройств, с помощью которых можно обрабатывать информацию:

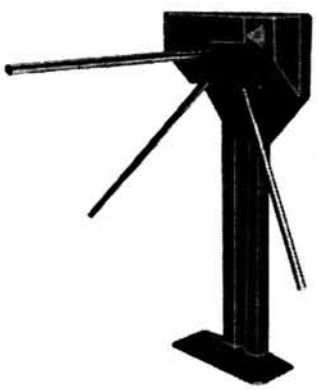
КЛАВИАТУРА DVD ПРИНТЕР МЫШЬ

КОМПЬЮТЕР РАДИО ТЕЛЕФОН

8. Заполни таблицу.

Средство управления человеком	**Управляющее воздействие**
Жезл регулировщика	_____ _____
Современный светофор	_____ _____

9. Перечисли функции устройств, которые изображены на рисунках.

	
_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____

Сравни и перечисли, чем устройства похожи и чем различаются.

Похожи	Различаются
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Фамилия _____ Имя _____

КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА № 4
Вариант 2

__ _____ 20 г.

1. Впиши нужное для ситуации: мама посылает сына за хлебом.

Управляющий объект	_____
Объект управления	_____

2. Рассмотри рисунок и дополни таблицу.



Управляющий объект	_____
Объект управления № 1	_____
Объект управления № 2	_____
Цель управления	_____ _____

3. Составь короткий рассказ, в котором световое табло управляет человеком:

_____

_____

_____

_____

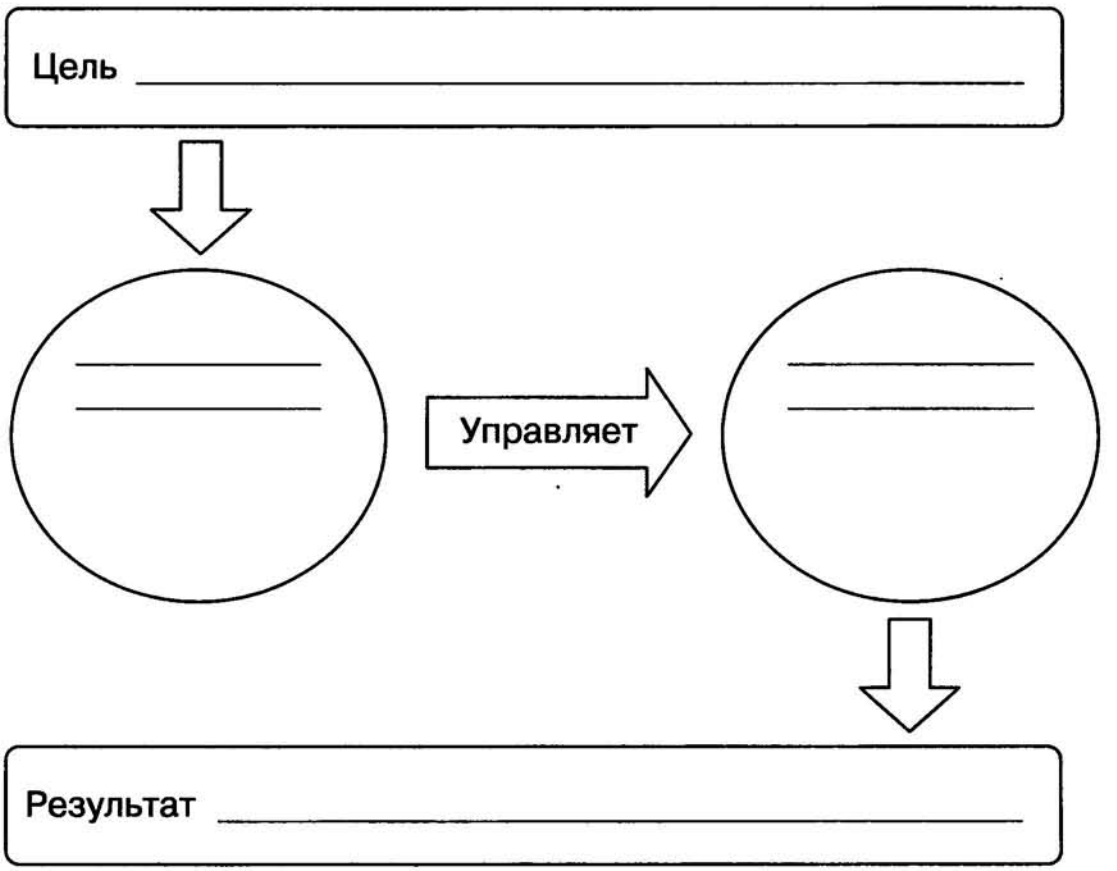
_____

_____

Заполни таблицу.

Объект управления	_____
Управляющий объект	_____ _____

4. Вспомни свою любимую сказку. Назови её героев и заполни схему управления.



5. Рассмотри рисунок и дополни таблицу.



Средство управления	_____
Результат управления	_____ _____

6. Соедини стрелками по смыслу свойства информации с жизненными ситуациями.

Доступность	В газете написано то, что НЕ соответствует действительности.
Своевременность	Пришло сообщение на родном языке.
Достоверность	Сообщение пришло вовремя.

7. Подчеркни названия электронных устройств, с помощью которых можно передать информацию:

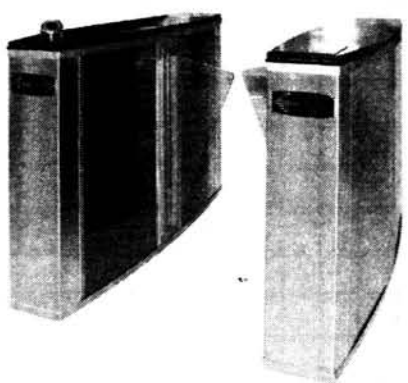
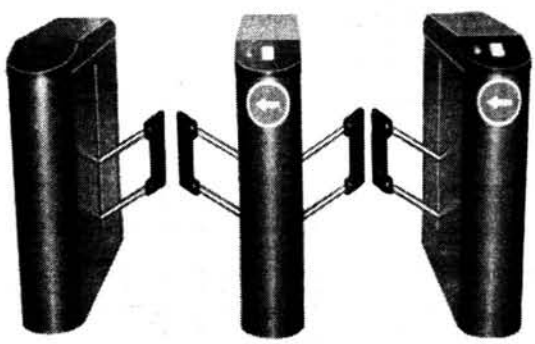
РАДИО ПРИНТЕР КОМПЬЮТЕР МЫШЬ

КЛАВИАТУРА ТЕЛЕФОН ТЕЛЕВИЗОР

8. Заполни таблицу.

Средство управления человеком	**Управляющее воздействие**
Колокол, барабан	_____ _____
Дорожный знак, доска объявлений	_____ _____

9. а) Перечисли функции устройств, которые изображены на рисунках.

	
_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____

б) Сравни и перечисли, чем устройства похожи и чем различаются.

Похожи	Различаются
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

УДК 004.9
ББК 32.97
М33

爱
谢谢

Матвеева Н. В.

М33 Информатика : контрольные работы для 4 класса / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова и др. — 2-е изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. — 48 с. : ил.

ISBN 978-5-9963-1745-5

Контрольные работы для 4 класса входят в состав УМК по информатике для начальной школы (2–4 классы). УМК для каждого класса также включает учебник, рабочие тетради, методическое пособие для учителя, CD-ROM.

УМК обеспечивает пропедевтическое обучение информатике, цель которого — сформировать представление учащихся об основных понятиях информатики на основе их личного опыта и знаний, полученных при изучении других школьных дисциплин, а также развить начальные навыки работы на компьютере. Соответствует федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования (2009 г.).

УДК 004.9
ББК 32.97

Учебное издание

Матвеева Наталия Владимировна
Челак Евгения Николаевна
Конопатова Нина Константиновна и др.

ИНФОРМАТИКА
Контрольные работы для 4 класса

Ведущий редактор *О. Полежаева*
Иллюстрации: *С. Белаш*
Художник *Н. Новак*
Оформление обложки: *С. Инфантэ*
Технический редактор *Е. Денюкова*
Корректор *Е. Клитина*
Компьютерная верстка: *С. Янковая*

Подписано в печать 03.12.13. Формат 84×108/16.
Усл. печ. л. 5,04. Тираж 15 000 экз. Заказ 1033/14.

Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
125167, Москва, проезд Аэропорта, д. 3
Телефон: (499) 157-5272
e-mail: binom@Lbz.ru
http://www.Lbz.ru, http://e-umk.Lbz.ru, http://metodist.Lbz.ru
Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-Принт», г. Тверь,www pareto-print ru

ISBN 978-5-9963-1745-5

© БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014

ISBN 978-5-9963-1745-5