

**Спецификация**  
**диагностической работы по цифровой грамотности**  
**для обучающихся 7-х классов общеобразовательных организаций**  
**города Москвы (сценарные задания).**  
**Апробация**

### 1. Назначение диагностической работы

Диагностическая работа проводится в апробационном режиме с целью определения у обучающихся 7-х классов уровня сформированности цифровой грамотности.

Период проведения – ноябрь.

### 2. Документы, определяющие содержание и структуру диагностической работы

Содержание и основные характеристики диагностической работы определяются на основе следующих документов:

– Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287);

– Федеральная образовательная программа основного общего образования (утверждена приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 370);

– Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных»;

– Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

### 3. Условия проведения диагностической работы

При организации и проведении работы необходимо строгое соблюдение порядка организации и проведения независимой диагностики и процедур, описанных в Руководстве школьного координатора.

Работа проводится в компьютерной форме. **Требование к разрешению экрана дисплея компьютера – не менее 1600 x 900.**

При выполнении диагностической работы в классе должен присутствовать технический специалист, обеспечивающий обучающимся помощь в запуске необходимого программного обеспечения и устранении неполадок, связанных с работой компьютера или подключением к сети Интернет. Для работы обучающихся на платформе тестирования необходимо стабильное интернет-соединение.

### 4. Время выполнения диагностической работы

На выполнение всей работы отводится **80 минут**. Для тестирования в компьютерной форме данной возрастной группы предусмотрено 2 перерыва по 5 минут для выполнения гимнастики для глаз.

### 5. Содержание и структура диагностической работы

Процедура оценки цифровой грамотности обучающихся представляет собой тестирование в компьютерной форме со специально разработанными заданиями сценарного типа в контролируемых условиях. В ходе решения предложенных заданий школьники могут продемонстрировать способность безопасно для себя и других использовать цифровые технологии для поиска, анализа, создания, управления информацией, коммуникации и коллективной работы с целью решения задач в цифровой среде для удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей – **цифровую грамотность**.

Цифровая грамотность состоит из 4 составляющих (рамка цифровой грамотности представлена в таблице):

- **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ** – набор общих знаний и умений по использованию цифровых устройств/приложений/сервисов/инструментов вне зависимости от платформы или интерфейса для решения поставленной задачи.

- **ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ** – базовые компетенции обработки информации (поиска, анализа, создания и управления), необходимые для работы с информацией и решения задач в цифровой среде.

- **АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ** – способность понимать, переформулировать и генерировать информацию с целью разработки, реализации и оптимизации алгоритмов для решения задачи.

- **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ** – совокупность навыков безопасной работы, взаимодействия и коммуникации в цифровой среде с соблюдением норм и правил сетевого этикета.

Варианты диагностики построены по единому плану и каждый включает 4 задания сценарного типа. Сценарий представляет собой ситуацию, максимально приближенную к повседневной деятельности школьника, в которой предлагается решить задачу из реальной жизни в цифровой среде.

Задания предполагают использование широкого спектра цифровых технологий, в том числе браузера, облачного хранилища, мессенджеров, электронной почты, соцсетей, текстовых редакторов, программ создания текстовых документов и др., которые реализуются в сценариях как симуляторы, идентичные подобным в реальной жизни. Контекст заданий: учебный (академический) и личный (задача из повседневной жизни вне школы).

Таблица

## Рамка цифровой грамотности

1.Компьютерная грамотность	2.Информационная грамотность	3.Алгоритмическая грамотность	4.Пользовательская грамотность	
			Цифровая коммуникация	Цифровая безопасность
1.1. Работа с устройствами – основные навыки по работе с устройствами	2.1. Поиск данных, информации и цифрового контента	3.1. Выполнение последовательности действий для решения задачи	4.1. Цифровое взаимодействие	4.3. Защита устройств и персональных данных
1.2. Работа с программным обеспечением/ приложениями	2.2. Анализ данных, информации и цифрового контента	3.2. Формирование описания последовательности действий	4.2. Цифровой этикет	4.4. Идентификация рисков
1.3. Работа в сети	2.3. Создание информации и цифрового контента	3.3. Оптимизация последовательности действий		4.5. Защита здоровья и благополучия
	2.4. Управление информацией, данными и цифровым контентом			

Задание 1 включает компоненты 2.3; 4.1; 4.2; 4.3; 4.4; 4.5.

Задание 2 включает компоненты 1.1; 2.1; 2.4.

Задание 3 включает компоненты 1.2; 2.2; 2.3; 2.4.

Задание 4 включает компоненты 1.3; 3.1; 3.2; 3.3.

### 6. Порядок оценивания заданий

Процедура обработки результатов автоматизирована. Традиционные форматы тестовых заданий, например задания с выбором ответа, не позволяют приближать тестирование к реальным жизненным ситуациям и достоверно оценивать такие комплексные конструкты, как цифровая грамотность. В связи с этим в работе используются задания сценарного типа и симуляции цифровых инструментов, реализующиеся в компьютерной форме с фокусом на продукт и процесс работы. Таким образом, в оценку включён не только результат выполненных заданий, но и оценивается процесс их решения (поведенческие характеристики тестируемых). Обработка результатов происходит на основе действий, произведённых обучающимися в заданиях при выполнении диагностики.

В результате диагностики определяется общий уровень цифровой грамотности обучающихся.

Развивающийся уровень. Ученик, находящийся на данном уровне:

- владеет основами поиска и анализа информации, но не способен выделить релевантную информацию и определить надёжность источников. Плохо классифицирует информацию, не способен создать информационный продукт по заданным критериям;
- способен выполнить предложенную последовательность действий (алгоритм) решения практической задачи;
- владеет основными навыками коммуникации в цифровой среде, но не всегда может выбрать подходящий формат представления информации для конкретной целевой аудитории, не соблюдает правила цифрового этикета;
- способен обнаружить наиболее очевидные угрозы, но не всегда готов защитить свои устройства. Не всегда идентифицирует проблемный контент и не способен защитить личные данные;
- владеет минимальными техническими навыками работы с цифровыми технологиями, которые не позволяют полностью решить задачу в цифровой среде.

Средний уровень. Ученик, находящийся на данном уровне:

- способен искать и анализировать информацию, выделять релевантную информацию, при этом опираясь на информацию из надёжных и достоверных источников. Способен классифицировать и систематизировать информацию, создавать простые информационные продукты по заданным критериям или создавать сложные информационные продукты с небольшим количеством ошибок;
- способен не только выполнить предложенную последовательность действий, но и составить свой алгоритм для решения задачи с небольшим количеством ошибок;
- способен коммуницировать в цифровой среде, соблюдая основные нормы и правила общения;
- способен идентифицировать риски, но не всегда готов защитить свои цифровые устройства и данные;
- владеет техническими навыками, достаточными для решения задач в цифровых средах.

Продвинутый уровень. Ученик, находящийся на данном уровне, способен:

- искать и анализировать информацию, выделять релевантную информацию, при этом опираясь на информацию из надёжных и достоверных источников. Способен классифицировать и систематизировать информацию, создавать сложные информационные продукты, соответствующие запросу, с небольшим количеством ошибок;

**Описание  
демонстрационного варианта диагностической работы  
по цифровой грамотности для обучающихся 7-х классов  
общеобразовательных организаций города Москвы**

**Задание 1**

Задание направлено на измерение:

- 1. Информационная грамотность:  
Компонент 2.3. Создание информации и цифрового контента.
  - 2. Пользовательская грамотность:  
Компонент 4.1. Цифровое взаимодействие.  
Компонент 4.2. Цифровой этикет.  
Компонент 4.3. Защита устройств и персональных данных.  
Компонент 4.4. Идентификация рисков.  
Компонент 4.5. Защита здоровья и благополучия.
- Использующиеся в задании симуляторы:

- браузер;
- поисковая система;
- социальная сеть;
- электронная почта;
- виртуальный ассистент.

Текст задания:

Ребята из разных классов твоей школы собираются в поход. Для организации похода был приглашён тренер, специализирующийся в ориентировании на местности, из детской спортивной школы. Тебя выбрали его помощником. Для удобства общения и передачи важной информации тренер создал сообщество в социальной сети. От тебя требуется:

- найти в Интернете фотографию необходимого снаряжения в поход и разместить пост. Пост – отдельно взятое сообщение в социальной сети или блоге, содержащее текст и/или изображение;
- отвечать участникам сообщества в личных сообщениях и реагировать на комментарии к постам.

В этом задании ты можешь использовать поиск в Интернете, электронную почту, социальную сеть.

На твой компьютер установлен виртуальный помощник. Он будет помогать тебе защищать компьютер и избегать опасной информации в сети.

Обрати внимание: если забудешь, что нужно сделать, ты можешь в любой момент выполнения задания снова открыть эту инструкцию на рабочем столе, нажав на кнопку «Показать задание».

*Все имена и события в тесте вымышлены, любые совпадения случайны, а симуляции программных продуктов разработаны с учётом наиболее часто встречающегося функционала и не соответствуют ни одному из реально существующих продуктов.*

- выполнить предложенную последовательность действий, составить свой алгоритм для решения задачи и провести его оптимизацию;
- эффективно коммуницировать с другими пользователями для решения задачи с соблюдением этических и правовых норм;
- обнаружить угрозы и защитить свои устройства, избегать рисков работы в цифровой среде;
- свободно использовать цифровые технологии при решении задач, решать несложные пользовательские задачи в цифровых средах.

Высший уровень. Ученик, находящийся на данном уровне, способен:

- искать и анализировать информацию, формулировать правильное решение поставленной задачи, опираясь на надёжные и достоверные источники, классифицировать и организовывать информацию для быстрого нахождения и оптимального использования при решении задач, создавать информационные продукты, соответствующие возрасту, по заданным критериям без ошибок;
- выполнить предложенную последовательность действий, составить свой алгоритм для решения задачи и провести его оптимизацию;
- выстроить эффективную коммуникацию для решения задачи с соблюдением этических и правовых норм;
- обнаружить угрозы и защитить свои устройства, избегать рисков работы в цифровой среде и полностью защитить свои конфиденциальные данные;
- свободно использовать цифровые технологии при решении задач, решать сложные пользовательские задачи в цифровых средах и помогать другим.

**Демонстрационный вариант в компьютерной форме размещён на сайте МЦКО по ссылке: <https://dl.mcko.ru/demos>.**

В приложении 1 приведено описание демонстрационного варианта диагностической работы и критерии оценивания заданий.

### Задание 1.1

После прочтения задания и нажатия на кнопку «Приступить» обучающийся переходит к первому шагу выполнения. Сначала он получает письмо от тренера с просьбой зарегистрироваться в социальной сети. Затем обучающийся переходит по ссылке в письме и попадает на страницу социальной сети, где ему необходимо выбрать из выпадающего списка логин (по умолчанию логин один – «Помощник организатора»), а затем самый надёжный пароль из предложенных. Список появляется при клике на поле ввода.

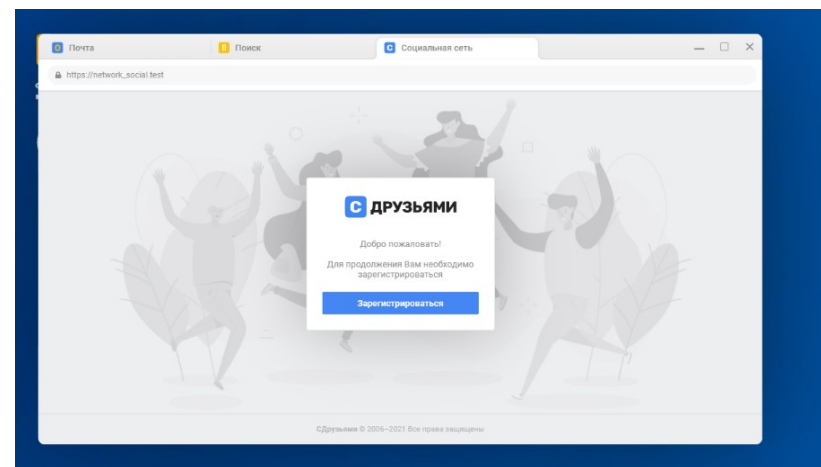
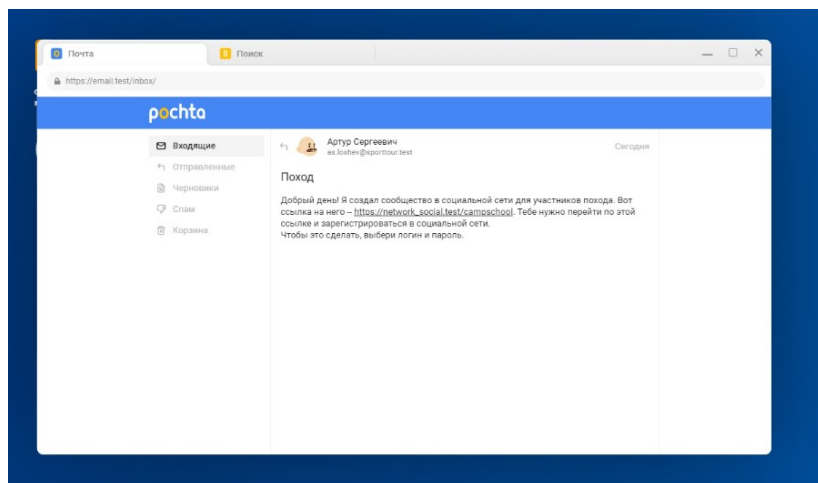
**От кого:** Артур Сергеевич as.loshev@sporttour.test

**Тема:** Поход

Добрый день! Я создал сообщество в социальной сети для участников похода. Вот ссылка на него -- [https://network\\_social.test/campschool](https://network_social.test/campschool).

Тебе нужно перейти по этой ссылке и зарегистрироваться в социальной сети.

Чтобы это сделать, выбери логин и пароль.

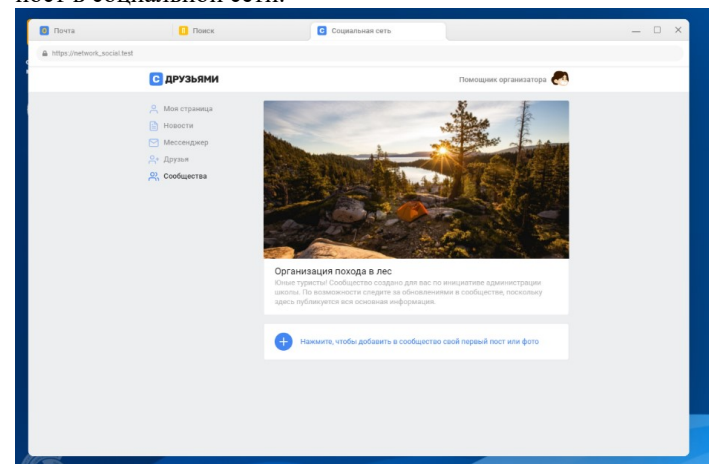


Выбор пароля в симуляции регистрации в социальной сети:

- school\_trip
- 4rEst\_tour^
- 0123456789

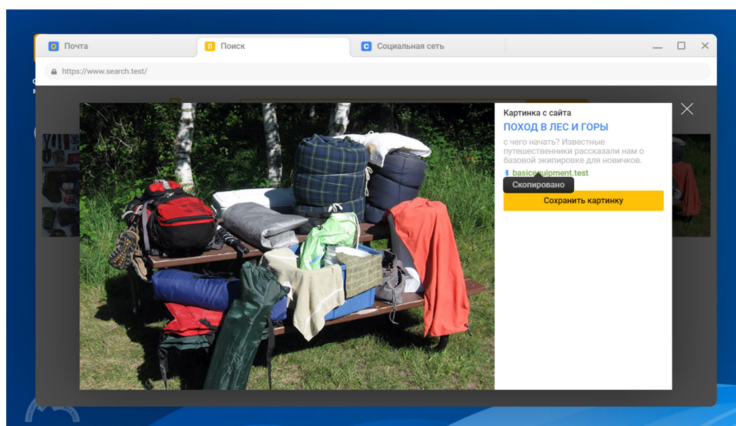
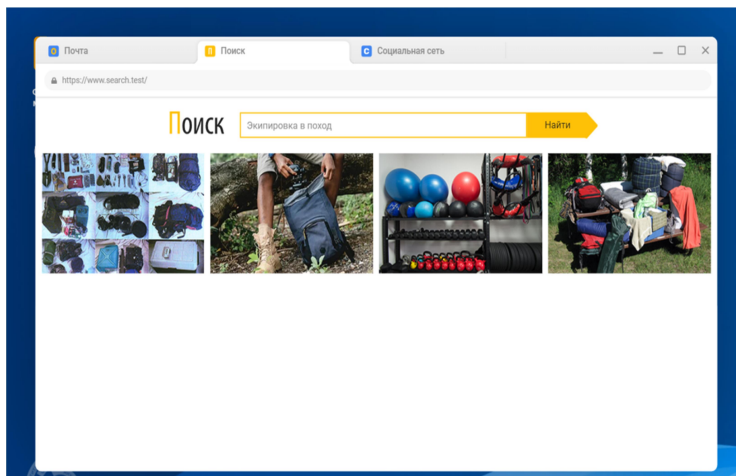
### Задание 1.2

В следующем шаге симулируется ситуация, при которой необходимо создать пост в социальной сети.



Для этого обучающемуся необходимо выбрать (симулятор) из поисковой выдачи изображение (из представленных четырёх), которое полностью соответствует поставленной задаче.

Далее следует создать первый пост в социальной сети, разместив в нём выбранное изображение и добавив требуемую информацию.



После добавления изображения в соответствующее поле необходимо нажать на кнопку «Опубликовать». Таким образом пост появится на стене сообщества, а виртуальный ассистент сообщит о том, что пост размещён.

**Сообщения от виртуального ассистента закрываются либо нажатием на крестик, либо кликом на текст его сообщения.**

### Задание 1.3







Далее обучающемуся необходимо коммуницировать посредством личных сообщений в социальной сети. Сообщения появляются как на стене группы, так и приходят в личные сообщения.

Сообщение № 1

Юля Перцова

Привет! Беру с собой гитару, чтобы петь у костра. Кажется, я буду звездой вечера ;)

Выбор в симуляции (появляется при клике на поле ввода ответа):

- Привет! Это так замечательно, что ты берёшь гитару. Жалко только, что в походе я всегда натираю ноги  
- Ура! Гитара! Обожаю песни у костра. Как замечательно, что ты берёшь с собой гитару!  
- Всем привет, походы – это хорошее времяпрепровождение. Всем обязательно понравится!  

Сообщение № 2

Роман Дерягин

Маша мне написала, что в детстве её укусил домашний кролик, и с тех пор она их очень боится. Из-за этого она не хочет идти в поход. Ведь нам говорили, что в лесу водятся зайцы. Она, конечно, просила никому не рассказывать. Но это так смешно, что невозможно удержаться. Давай отправим ребятам!

Выбор в симуляции (фиксируются выбором симуляторов кнопок в социальной сети):

- Ответить
- Удалить
- Поставить лайк
- Переслать

При выборе кнопки «Ответить» в чате с Ромой автоматически появляются варианты:

- Это очень смешно! Сейчас отправлю остальным, в походе будет явно весело.

- Думаю, Маша бы не хотела, чтобы это знали все.

*Можно выбрать один из них, после чего в переписке появляется выбранное сообщение.*

*При выборе «Удалить» сообщение Романа исчезает.*

*При выборе «Поставить лайк» под сообщением Романа появляется значок «лайк».*

*При выборе «Переслать» появляется выбор:*

- Переслать сообщение всем
- Переслать сообщение Маше
- Переслать сообщение как анонимное

### Сообщение № 3

Михаил Кунавин

Привет! Мне сказали, что в походе будут какие-то соревнования, даже ноутбук возьмут с колонками, и попросили скачать музыку. Я это уже сделал. Но есть одна проблема – на ноутбуке нет программы, чтобы воспроизвести этот формат. Кажется, нужно найти другой медиаплеер. Помогите советом, ребят, что скачать... Нашёл три, на мой взгляд, подходящих варианта, что думаете?

*Приложенные ссылки*

[www.audiocontentmedia.test](http://www.audiocontentmedia.test)

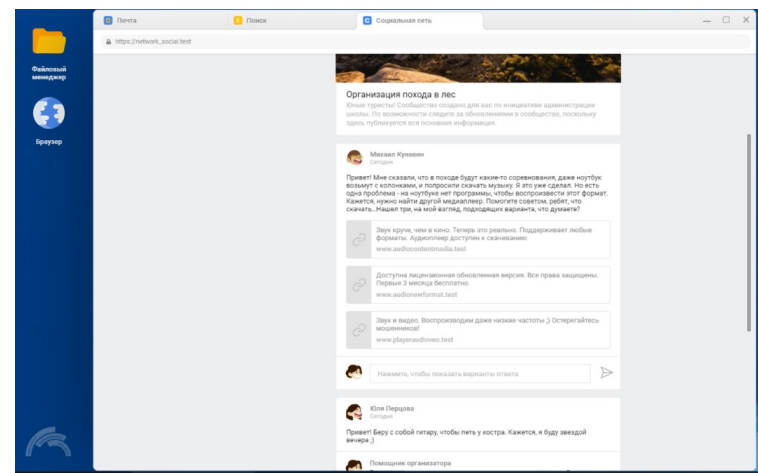
Звук круче, чем в кино. Теперь это реально. Поддерживает любые форматы. Аудиоплеер доступен к скачиванию.

[www.audionewformat.test](http://www.audionewformat.test)

Доступна лицензионная обновлённая версия. Все права защищены. Первые 3 месяца бесплатно.

[www.playeraudioveo.test](http://www.playeraudioveo.test)

Звук и видео. Воспроизводим даже низкие частоты ;) Остерегайтесь мошенников!



Выбор в симуляции (появляется при клике на поле ввода ответа). После выбора текст появляется в поле ввода ответа, и его можно отправить, нажав на стрелку справа. Выбранный ответ появляется в переписке на стене.

- Что тут думать, скачай отсюда: [www.audiocontentmedia.test](http://www.audiocontentmedia.test)
- Что тут думать, скачай отсюда: [www.audionewformat.test](http://www.audionewformat.test)
- Что тут думать, скачай отсюда: [www.playeraudioveo.test](http://www.playeraudioveo.test)

### Сообщение № 4

Ксения Серебренникова

Привет!!! Ты любитель походов? Эта новость специально для тебя! Известный блогер-путешественник приглашает на авторский онлайн-марафон! Только сегодня специальная цена. Все подробности по ссылке: [www.onlinescamping.test](http://www.onlinescamping.test)

Выбор в симуляции (фиксируются выбором симуляторов кнопок в социальной сети):

- Открыть ссылку
- Удалить сообщение
- Это спам
- Игнорировать
- Переслать сообщение

## Сообщение № 5

### Эксклюзивная экипировка

Устал от однообразных походных вещей? Удобно и практично не значит серо и дорого! Хочешь получить доступ к базе товаров со скидками? Только сегодня рекордно низкая цена – всего 299 рублей.

Номер счёта для перевода: 763425654208564390163. Отправь чек платежа, и мы вышлем ссылку – более 1000 видов экипировок всех цветов и оттенков всего в один клик.

Выбор в симуляции (фиксируются выбором симуляторов кнопок в социальной сети):

- Попросить родителей перевести деньги
- Перевести свои деньги
- Игнорировать
- Предложить передать деньги лично
- Удалить сообщение
- Пожаловаться на сообщение

## Сообщение № 6

### Ростислав Кукушкин

Здравствуйте, я являюсь представителем крупного магазина в нашем городе. Нашёл ваше сообщество в соцсети – отличная страница! Какой же может быть поход без запечённой на углях картошки?)) Скачай компьютерную версию нашего приложения, чтобы посмотреть весь ассортимент. Если что-то понравится или возникнут вопросы, пиши!

Специально для вас действует промокод, дающий скидку 20% на первый заказ. Просто введи слово ПОХОД в приложении. shop\_market.exe

Выбор в симуляции (фиксируются выбором симуляторов кнопок в социальной сети):

- Скачать файл
- Удалить сообщение
- Игнорировать
- Переслать сообщение

## Сообщение № 7

### Виктор Костров

Поход, вы серьёзно?! Связи и электричества нет, холодно и сыро! Да и спать на земле вместо уютной кровати... Если хотите провести время вместе, можно устроить вечеринку или снять дом на сутки, что скажете?

Выбор в симуляции (появляется при клике на поле ввода ответа):

- О предпочтениях не спорят, в принципе, мне всё равно, что ты думаешь и хочешь.
- Зря ты так, поход – прекрасная возможность испытать себя в экстремальных условиях))
- Мы уважаем твоё мнение, не трать свои нервы, всегда можно найти что-то по душе :)
- 

### Задание 1.4

Модерация сообщений, размещённых на стене, в ответ на последнее сообщение.

Модерация производится путём выбора реакции-симуляции кнопок в социальной сети.

- Поставить лайк
- Проигнорировать
- Удалить
- Пожаловаться на сообщение

### Люда Перлова

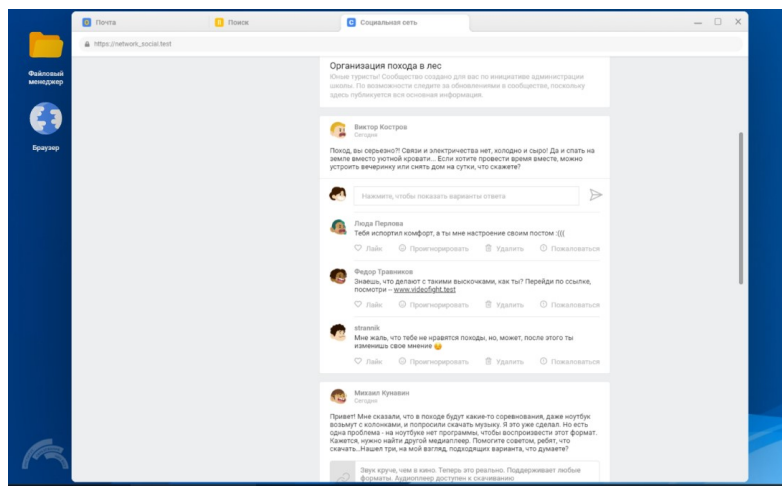
Тебя испортил комфорт, а ты мне настроение своим постом :(((

### Фёдор Травников

Знаешь, что делают с такими выскочками, как ты? Перейди по ссылке, посмотри – [www.videofight.test](http://www.videofight.test)

### strannik

Мне жаль, что тебе не нравятся походы, но, может, после этого ты изменишь своё мнение 😊



### Задание 1.5

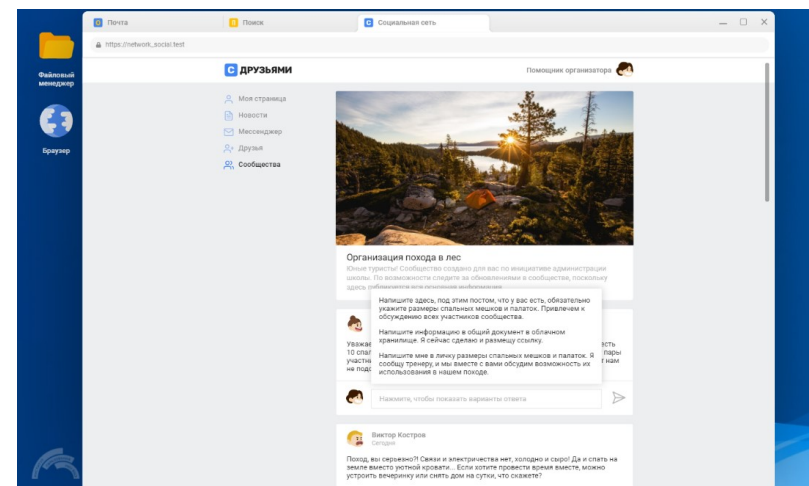
Выбор коммуникативного канала из представленных для того, чтобы решить поставленную задачу.

Drevolaz

Уважаемые участники сообщества! Артур Сергеевич говорил, что в школе есть 10 спальных мешков и 3 палатки, на всех это, конечно, мало... Я знаю, что у пары участников сообщества есть свои палатки и спальные мешки, но они могут нам не подойти... Нам нужно собрать всю информацию по этому вопросу.

Выбор в симуляции (появляется при клике на поле ввода ответа):

- Напишите здесь, под этим постом, что у вас есть, обязательно укажите размеры спальных мешков и палаток. Привлечём к обсуждению всех участников сообщества.
- Напишите информацию в общий документ в облачном хранилище. Я сейчас сделаю и размещу ссылку.
- Напишите мне в личку размеры спальных мешков и палаток. Я сообщу тренеру, и мы вместе с вами обсудим возможность их использования в нашем походе.



### Задание 1.6

В контексте ситуации в симуляторе электронной почты обучающийся получает письмо от тренера, на которое требуется ответить.

**От кого:** Артур Сергеевич as.loshev@sporttour.test

**Тема:** Поход

Я к тебе с просьбой... При сборе данных участников похода произошла ошибка – часть данных потерялась. В таблице есть адреса места жительства, номера телефонов, адреса электронной почты и номера СНИЛС. Нужно срочно понять, кому они принадлежат, чтобы оформить и отправить заявку администрации школы. Размести пост в сообществе с данными, которые я отправлю в следующем письме.

Выбор в симуляции:

- Хорошо, Артур Сергеевич! Жду данных, чтобы разместить их в социальной сети.
- Артур Сергеевич, напомните, а у нас есть согласие на публикацию персональных данных?
- Артур Сергеевич, думаю, вам лучше обратиться за помощью к администрации, пост не ускорит процесс идентификации данных.

### Завершение

После выполнения всех действий и при нажатии на кнопку «Завершить» задание завершается, о чём сообщает тренер в письме.



## Критерии оценивания задания 1

Задание	Компонент ЦГ	Уровень выполнения задания
1.1. Авторизация в социальной сети	4.3. Защита устройств и персональных данных	<b>Максимальный:</b> при регистрации выбирает самый надёжный пароль из предложенных. <b>Средний:</b> выбирает пароль со средней степенью надёжности. <b>Минимальный:</b> выбирает ненадёжный пароль.
1.2. Публикация первого поста в социальной сети	2.3. Создание информации и цифрового контента	<b>Максимальный:</b> для публикации в социальной сети выбирает из поисковой выдачи изображение, которое полностью соответствует поставленной задаче. <b>Средний:</b> выбирает изображение, которое частично соответствует поставленной задаче. <b>Минимальный:</b> выбирает изображение, которое не соответствует поставленной задаче.
	4.2. Цифровой этикет	<b>Максимальный:</b> при публикации материалов использует ссылки на источники. <b>Средний:</b> использует ссылки на источники только после предупреждения о возможном нарушении авторских прав. <b>Минимальный:</b> не использует ссылки на источники и после предупреждения.
1.3. Коммуникация посредством личных сообщений	4.1. Цифровое взаимодействие	<b>Максимальный:</b> в сообщении использует язык (набор слов, изображений), подходящий для передачи желаемого смысла получателю. <b>Средний:</b> визуальное сопровождение только частично (в широком смысле) поддерживает содержание текстового сообщения. <b>Минимальный:</b> содержание текстового сообщения не поддерживается используемым визуальным контентом.
	4.2. Цифровой этикет	<b>Максимальный:</b> сохраняет приватность личной переписки. <b>Средний:</b> разглашает содержание переписки, но не раскрывает автора. <b>Минимальный:</b> не сохраняет приватность личной переписки.
	4.3. Защита устройств и персональных данных	<b>Максимальный:</b> для личного использования подбирает ПО таким образом, чтобы избежать незаконного тиражирования информации. <b>Средний:</b> скачивает ПО, но не тиражирует его. <b>Минимальный:</b> скачивает нелицензионное ПО и распространяет его.
	4.4. Идентификация рисков	<b>Максимальный:</b> идентифицирует СПАМ, в т. ч. фишинг, в сообщениях (не открывает, удаляет такие сообщения). <b>Средний:</b> идентифицирует СПАМ с частичной точностью.

		<b>Минимальный:</b> не идентифицирует СПАМ, открывает такие сообщения, пересылает их.
	4.5. Защита здоровья и благополучия	<b>Максимальный:</b> определяет небезопасные для проведения платёжных транзакций ситуации, в т. ч. удаляет сообщения, пишет в службу поддержки. <b>Средний:</b> определяет небезопасные для проведения платёжных транзакций ситуации с частичной точностью. <b>Минимальный:</b> не определяет небезопасные для проведения платёжных транзакций ситуации.
	4.4. Идентификация рисков	<b>Максимальный:</b> определяет ситуацию возможного заражения компьютера вирусами при скачивании программ или файлов. <b>Средний:</b> определяет ситуацию возможного заражения компьютера вирусами при скачивании программ или файлов с частичной точностью. <b>Минимальный:</b> не определяет ситуацию возможного заражения компьютера вирусами при скачивании программ или файлов.
	4.2. Цифровой этикет	<b>Максимальный:</b> терпимо воспринимает иное мнение и уважительно относится к нему. <b>Средний:</b> терпимо, но неуважительно воспринимает иное мнение. <b>Минимальный:</b> нетерпимо и неуважительно воспринимает иное мнение.
1.4. Модерация сообщений	4.5. Защита здоровья и благополучия	<b>Максимальный:</b> в опасных ситуациях в сети (буллинг, киберзапугивание, груминг и т. д.) обращается за помощью в техническую поддержку или к родителям. <b>Средний:</b> обращается за помощью только в экстренных ситуациях, в других случаях игнорирует. <b>Минимальный:</b> не обращается за помощью.
1.5. Выбор коммуникативного канала для решения вопросов определённого типа	4.1. Цифровое взаимодействие	<b>Максимальный:</b> выбирает коммуникативный канал из представленных для того, чтобы удобно в последующем работать с информацией, с соблюдением всех условий. <b>Средний:</b> выбирает коммуникативный канал из представленных для того, чтобы удобно в последующем работать с информацией, но не все условия соблюдены. <b>Минимальный:</b> выбирает коммуникативный канал, который в последующем не позволит удобно работать с информацией и решить поставленную задачу.
1.6. Коммуникация по электронной почте	4.5. Защита здоровья и благополучия	<b>Максимальный:</b> при работе с персональными данными в сети соблюдает конфиденциальность. <b>Средний:</b> при работе с персональными данными в сети частично соблюдает конфиденциальность. <b>Минимальный:</b> при работе с персональными данными в сети не соблюдает конфиденциальность.

## Задание 2

Задание направлено на измерение:

1. Компьютерная грамотность:

Компонент 1.1. Работа с устройствами – основные навыки по работе с устройствами.

2. Информационная грамотность:

Компонент 2.1. Поиск данных, информации и цифрового контента.

Компонент 2.4. Управление информацией, данными и цифровым контентом.

Использующиеся в задании симуляторы:

- браузер;
- поисковая система;
- виртуальный ассистент.

Текст задания:

Ты участвуешь в конкурсе школьных проектов по экологии. Тебе необходимо найти инфографику о том, как растения влияют на жизнь людей и животных.

Твои задачи:

1. В Интернете найди инфографику для проекта «Роль растений в природе и жизни человека».

Инфографика — это информация, которая могла бы быть написана текстом, но для лёгкости понимания она представляется в более компактном виде: картинки, графики, с использованием стрелок и цифр.

2. Выбери место сохранения инфографики с учётом того, что тебе предстоит защитить проект в классе и выводить инфографику на общий экран.

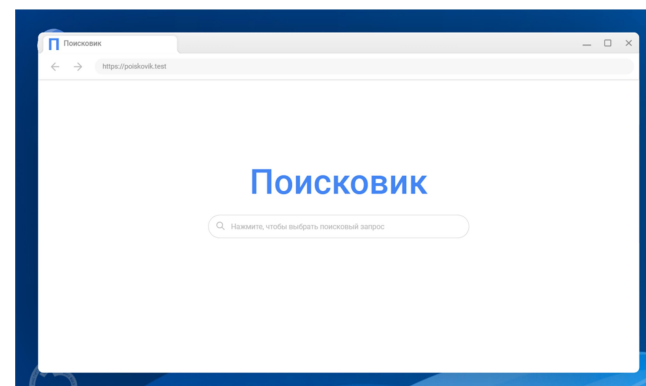
Обрати внимание: если забудешь, что нужно сделать, ты можешь в любой момент выполнения задания снова открыть эту инструкцию на рабочем столе, нажав на кнопку **«Показать задание»**.

*Все имена и события в тесте вымышлены, любые совпадения случайны, а симуляции программных продуктов разработаны с учётом наиболее часто встречающегося функционала и не соответствуют ни одному из реально существующих продуктов.*

«Приступить»

### Задание 2.1

После прочтения задания и клика на кнопку «Приступить» обучающийся переходит к первому шагу выполнения. Необходимо выбрать из выпадающего списка, который появляется при клике на поле ввода, поисковый запрос, чтобы найти инфографику для проекта «Роль растений в природе и жизни человека».

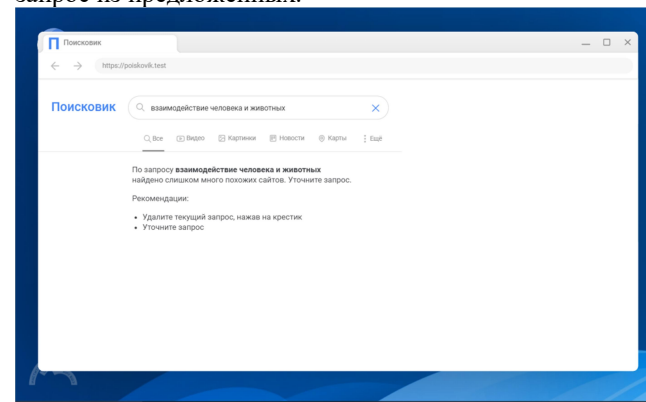


Выбор в симуляции поисковой системы поискового запроса:

- взаимодействие человека и животных
- лесные массивы в экопарках
- взаимодействие растительного и животного мира
- вклад растений в экосистему

### Задание 2.2

В следующем шаге симулируется ситуация, при которой первый поисковый запрос не принёс результата. Необходимо повторно выбрать поисковый запрос из предложенных.



Выбор в симуляции поисковой системы повторного поискового запроса:

- вклад растений в экосистему инфографика
- вклад растений в экосистему
- вклад растений в экосистему графики
- вклад растений в экосистему информация

### Задание 2.3

В результате поиска обучающемуся представляется симуляция поисковой выдачи (вне зависимости от того, какие поисковые запросы были введены ранее). Задача для этого шага ставится посредством симулятора виртуального ассистента.

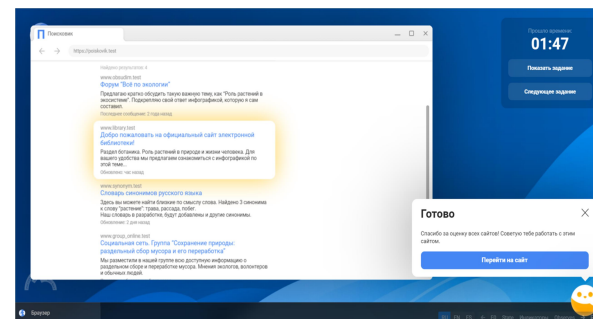
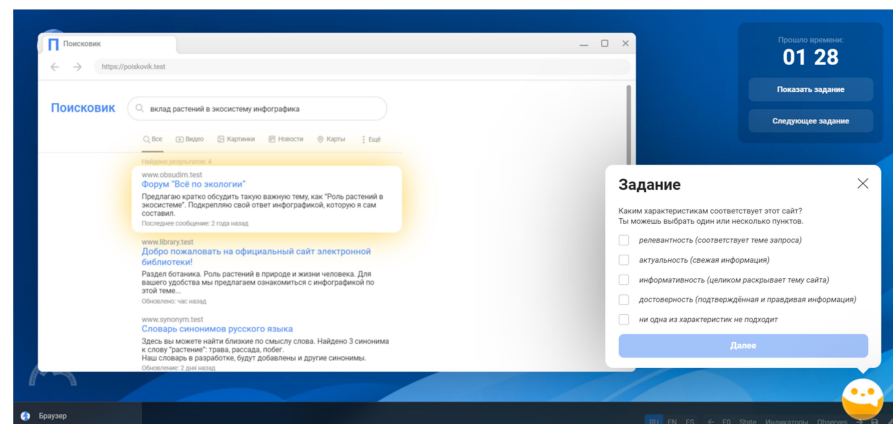
Для того чтобы продолжить поиск инфографики для проекта «Роль растений в природе и жизни человека», оцени каждый сайт по его описанию. Открывать сайты не нужно. Даже если сайт не подходит тебе по теме, он может соответствовать другим характеристикам.

Каждый сайт, в отношении которого производится оценивание, подсвечивается, после чего в поле «Задание» от виртуального ассистента следует указание отметить те характеристики, которыми, по мнению обучающегося, обладает сайт, отметив соответствующие квадратики. Последовательно оцениваются все 4 сайта из поисковой выдачи.

По завершении оценивания, вне зависимости от выбора обучающегося, виртуальный ассистент подсвечивает тот сайт, на котором можно найти инфографику, в соответствии с основным заданием. Переход к следующему шагу происходит по кнопке «Перейти на сайт».

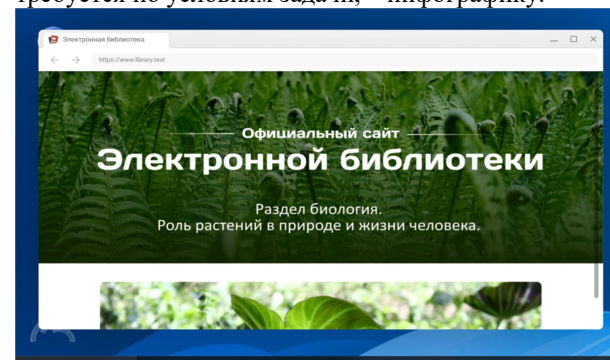
Каким характеристикам соответствует этот сайт? Ты можешь выбрать один или несколько пунктов.

- релевантность (соответствует теме запроса)
- актуальность (свежая информация)
- информативность (целиком раскрывает тему сайта)
- достоверность (подтверждённая и правдивая информация)
- ни одна из характеристик не подходит



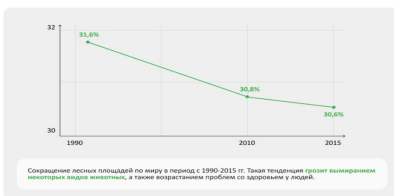
### Задание 2.4

Обучающийся переходит на сайт, на котором в том числе содержится инфографика по нужной теме – «Роль растений в природе и жизни человека». Кроме инфографики на сайте содержится релевантная теме информация в других форматах. Требуется сохранить тот визуальный контент, который требуется по условиям задачи, – инфографику.

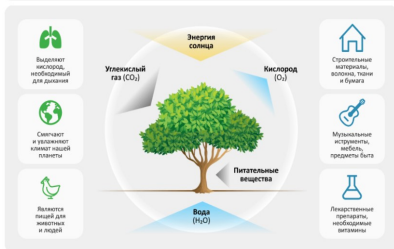


Выбор контента, который необходимо сохранить, согласно поставленной задаче (представлены непосредственно в симуляции сайта Электронной библиотеки и появляются последовательно при использовании прокрутки):





Сокращение лесных площадей по миру в период с 1990-2015 гг. Такая тенденция грозит вымиранием некоторых видов животных, а также возрастанием проблем со здоровьем у людей.



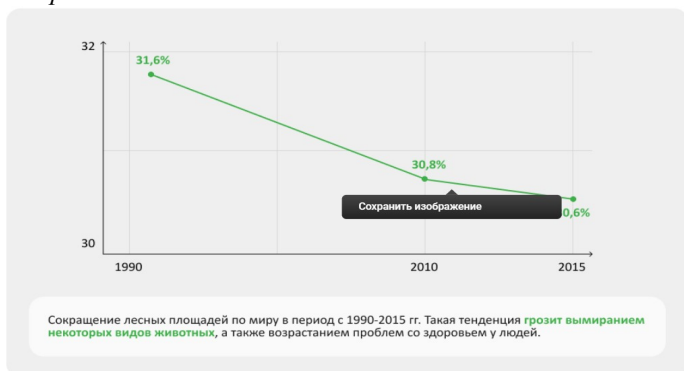
### Задание 2.5

Согласно условиям поставленной задачи инфографику требуется сохранить с учётом того, что в последующем проект предстоит защищать в классе и придётся выводить сохранённую информацию на общий экран.

Посредством виртуального ассистента обучающемуся (также в том случае, если он(она) невнимательно прочитал(а)) напоминаются условия выполнения этого шага.

**Совет.** Выбери место сохранения инфографики с учётом того, что тебе предстоит защищать проект в классе и выводить инфографику на общий экран.

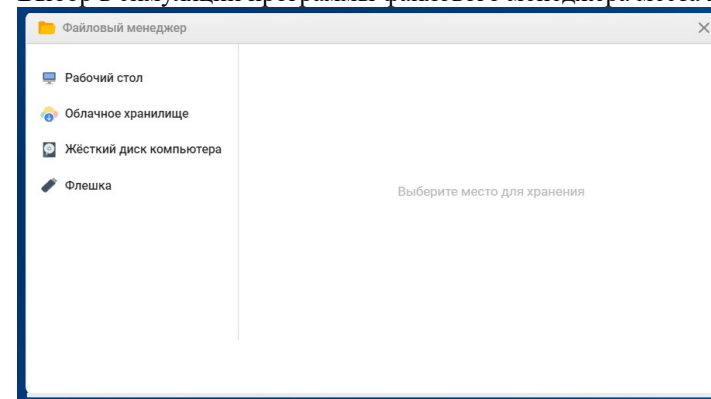
При клике на любое из трёх изображений появляется опция «Сохранить изображение».



Сокращение лесных площадей по миру в период с 1990-2015 гг. Такая тенденция грозит вымиранием некоторых видов животных, а также возрастанием проблем со здоровьем у людей.

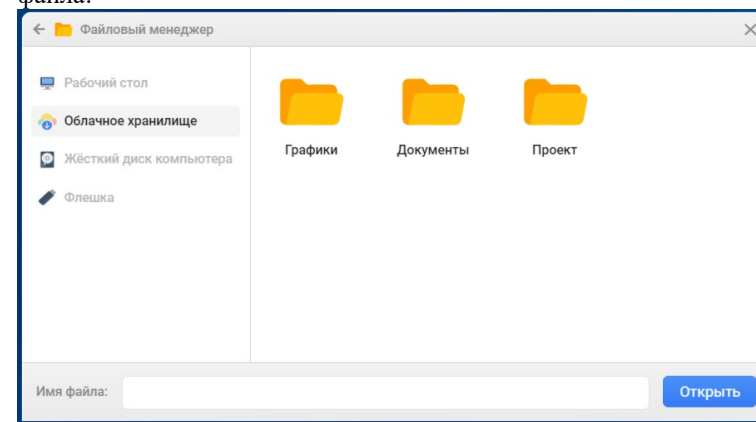
При сохранении необходимо выбрать место сохранения, папку и назвать сохраняемый файл.

Выбор в симуляции программы файлового менеджера места хранения файла:



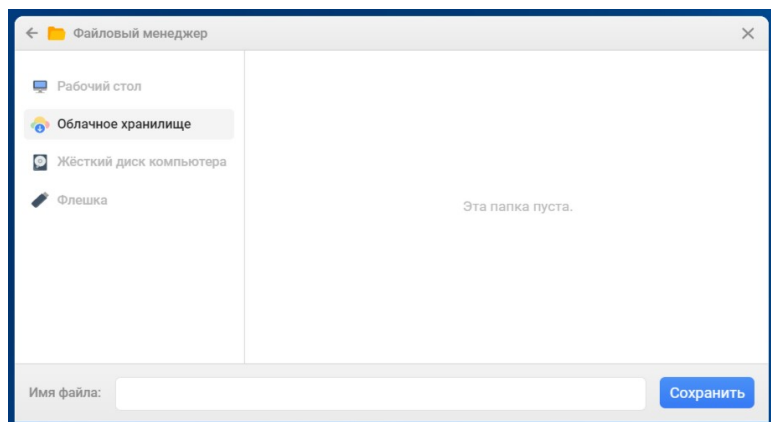
- Рабочий стол
- Облачное хранилище
- Жёсткий диск компьютера
- Флешка

Выбор в симуляции программы файлового менеджера папки для хранения файла:



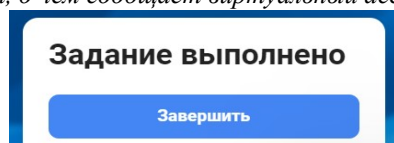
- Графики
- Документы
- Проект

Именование файла – свободный ввод, название обучающиеся вносят в поле «Имя файла» с клавиатуры.



### Завершение

После выполнения всех действий и при нажатии на кнопку «Сохранить» задание завершается, о чём сообщает виртуальный ассистент.



## Критерии оценивания задания 2

Задание	Компонент ЦГ	Уровень выполнения задания
2.1. Создание поискового запроса	2.1. Поиск данных, информации и цифрового контента	<b>Максимальный:</b> в выбранном поисковом запросе слова затрагивают все аспекты поставленной задачи (поисковый запрос соответствует поставленной задаче). <b>Средний:</b> поисковый запрос частично соответствует поставленной задаче. <b>Минимальный:</b> поисковый запрос не соответствует поставленной задаче.
2.2. Уточнение, конкретизация поискового запроса		<b>Максимальный:</b> второй поисковый запрос уточнён, введены дополнительные ключевые слова. <b>Средний:</b> второй поисковый запрос уточнён по сравнению с первым, но в недостаточной степени. <b>Минимальный:</b> второй поисковый запрос не уточнён.
2.3. Оценка сайтов из поисковой выдачи – исходя из информации, предоставленной о сайтах, необходимо оценить, насколько содержащаяся в них информация будет соответствовать критериям: - информативности; - релевантности; - достоверности; - актуальности		<b>Максимальный:</b> при оценивании источников из поисковой выдачи по критерию информативности отмечает все информативные. <b>Средний:</b> выбирает не все информативные источники из поисковой выдачи. <b>Минимальный:</b> выбирает источники, не являющиеся информативными.
		<b>Максимальный:</b> при оценивании источников из поисковой выдачи по критерию релевантности информации отмечает все источники с релевантной информацией. <b>Средний:</b> выбирает не все источники с релевантной информацией из поисковой выдачи. <b>Минимальный:</b> выбирает источники, не являющиеся релевантными.
		<b>Максимальный:</b> при оценивании источников из поисковой выдачи по критерию достоверности отмечает все источники с достоверной информацией. <b>Средний:</b> выбирает не все источники с достоверной информацией из поисковой выдачи. <b>Минимальный:</b> выбирает источники, не являющиеся источниками с достоверной информацией.
		<b>Максимальный:</b> при оценивании источников из поисковой выдачи по критерию актуальности информации отмечает все источники с актуальной информацией. <b>Средний:</b> выбирает не все источники с актуальной информацией из поисковой

		выдачи. <b>Минимальный:</b> выбирает источники, не являющиеся источниками с актуальной информацией.
2.4. На сайте, который подходит по всем критериям, необходимо найти инфографику для проекта «Роль растений в природе и жизни человека».		<b>Максимальный:</b> выбирает на сайте формат представления информации, который подходит для решения поставленной задачи (инфографика). <b>Средний:</b> выбирает на сайте полезную информацию в структурированном виде, но не в требуемом, согласно задаче, формате. <b>Минимальный:</b> выбирает на сайте формат представления информации, который не соответствует поставленной задаче.
2.5. После того как инфографика найдена, необходимо выбрать место её сохранения с учётом того, что респонденту предстоит защищать проект в классе и выводить инфографику на общий экран	1.1. Работа с устройствами – основные навыки по работе с устройствами	<b>Максимальный:</b> выбирает место сохранения инфографики с учётом поставленного условия. <b>Средний:</b> выбирает место сохранения инфографики с учётом поставленного условия, но без учёта возможных ограничений. <b>Минимальный:</b> выбирает место сохранения инфографики, не подходящее для решения поставленной задачи.
	2.4. Управление информацией, данными и цифровым контентом	<b>Максимальный:</b> при сохранении информации выбирает папку, в которой в последующем можно будет легко найти эту информацию. <b>Средний:</b> при сохранении информации выбирает папку, в которой в последующем, с некоторыми затруднениями, можно будет найти сохранённую информацию. <b>Минимальный:</b> при сохранении информации выбирает папку, в которой трудно будет найти сохранённую информацию.
		<b>Максимальный:</b> именование элемента хранения полностью соответствует его содержанию. <b>Средний:</b> именование элемента хранения частично соответствует его содержанию. <b>Минимальный:</b> именование элемента хранения не соответствует его содержанию.

### Задание 3

Задание направлено на измерение:

1. Компьютерная грамотность:  
Компонент 1.2. Работа с программным обеспечением / приложениями.
2. Информационная грамотность:  
Компонент 2.2. Анализ данных, информации и цифрового контента.  
Компонент 2.3. Создание информации и цифрового контента.  
Компонент 2.4. Управление информацией, данными и цифровым контентом.

Использующиеся в задании симуляторы:

- текстовый редактор;
- мессенджер;
- виртуальный ассистент;
- электронная почта;
- облачное хранилище.

Текст задания:

Учительница попросила тебя сделать доклад на тему «Художники-анималисты». Она прислала ссылки на документ и чат. По ссылкам содержатся материалы, из которых нужно выбрать и скопировать информацию по теме доклада. Используй материалы из обоих источников.

Когда ты перейдёшь к заданию, в нижней панели экрана ты увидишь текстовый редактор. В нём ты будешь писать доклад. Ты можешь разворачивать и сворачивать все окна. Не забудь сохранить свой доклад!

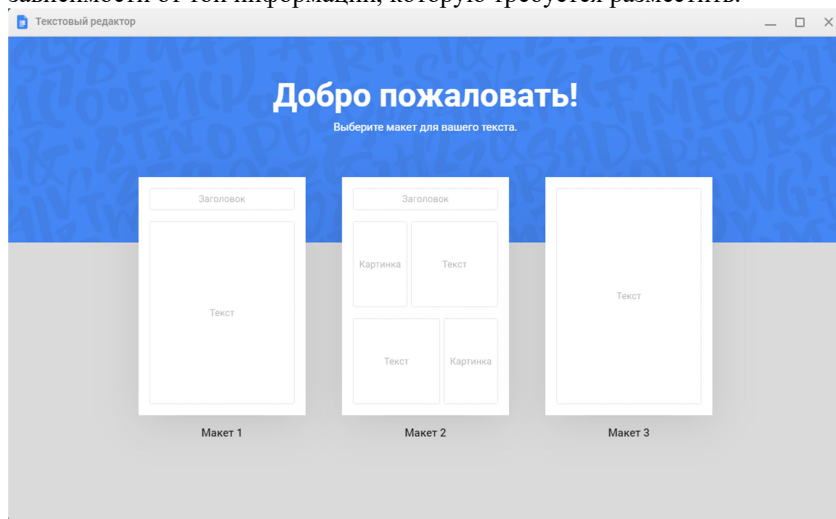
В этом задании ты можешь **копировать** нужные предложения и **вставлять** их в собственный текстовый документ. Вводить текст ты не можешь. Если забудешь, что нужно сделать, ты можешь в любой момент выполнения задания снова открыть эту инструкцию на рабочем столе, нажав на кнопку «Показать задание».

*Все персонажи и ссылки в тесте вымышленные, и совпадения случайны, а симуляции программных продуктов разработаны с учётом наиболее часто встречающегося функционала и не соответствуют ни одному из реально существующих продуктов.*

«Приступить»

### Задание 3.1

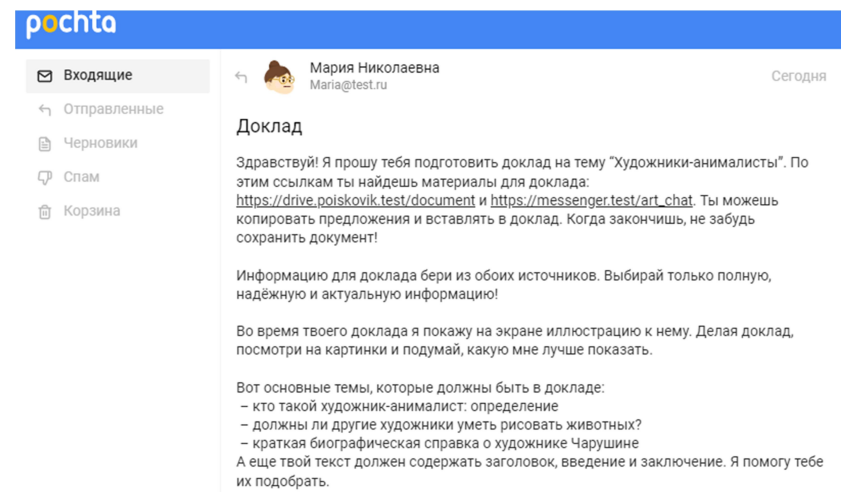
После прочтения задания и нажатии на кнопку «Приступить» обучающийся переходит к первому шагу выполнения. Для создания доклада тестируемому предстоит выбрать шаблон для оформления доклада в текстовом документе в зависимости от той информации, которую требуется разместить.



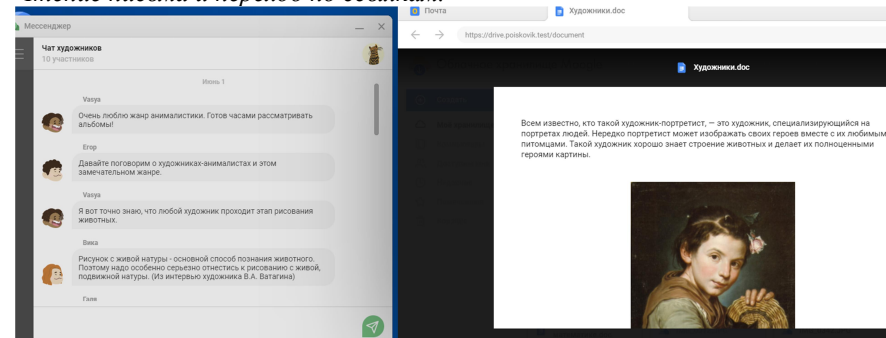
Выбор макета для размещения текста доклада. Механика «выбор ответа» помещена в сценарий.

### Задание 3.2

В следующем шаге тестируемый выбирает из предложенных текстов (в документе и мессенджере) фрагменты для своего доклада, копирует их и вставляет в текстовый документ. Фрагментами считаются предложения. Для перехода к материалам нужно перейти по ссылкам в письме-инструкции учительницы, после чего текст статьи и чат откроются на рабочем столе:



### Чтение письма и переход по ссылкам.



Открытие материалов по ссылкам.

Необходимо прочитать материалы, размещённые в статье и чате. На основе этой информации нужно составить доклад о художниках-анималистах, придерживаясь рамок, указанных учительницей, в частности, использовать обязательные фрагменты содержания (например, определение художника-анималиста).

Чтение материалов для доклада: статья и чат художников.

### Задание 3.3

В шаге 3 обучающемуся предлагается (в инструкции, оформленной как письмо учительницы) дополнить текст доклада введением, заключением и заголовком, выбрав их из готовых фраз.

Инструкции по добавлению введения, заключения и заголовка.

#### Письмо 1

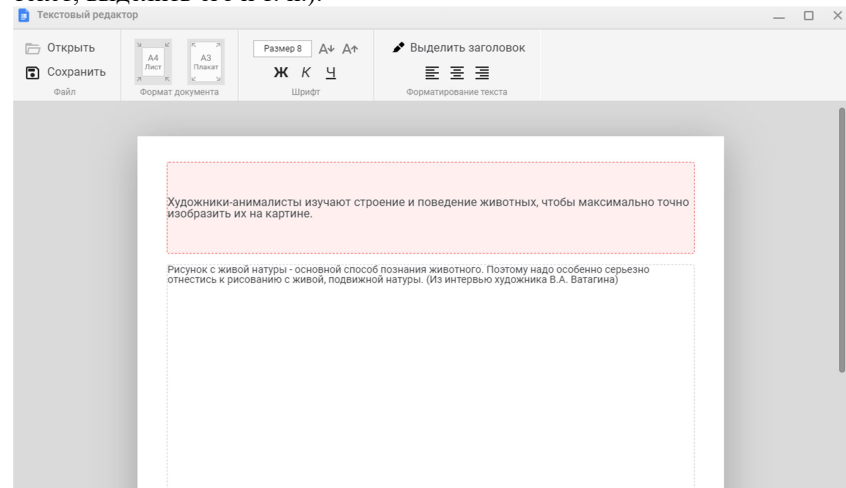
Пожалуйста, не забудь добавить в доклад введение и заключение. Я решила тебе помочь и подобрала фразы, которые можно использовать как введение и заключение. Можешь скопировать в доклад те, которые тебе понравились, прямо из моего письма. Если они повторяют предложения из доклада – ничего страшного.

#### Письмо 2

Не забудь добавить заголовок. Заголовок должен кратко описывать, о чём твой доклад. Предлагаю тебе выбрать из этих фраз. Можешь скопировать их прямо из этого письма.

### Задание 3.4

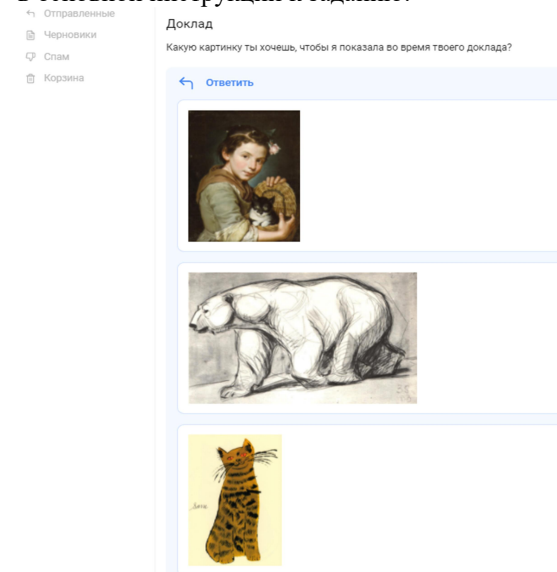
В процессе размещения фрагментов обучающемуся предлагается возможность отформатировать свой текст, сделав его более удобным для чтения и выразительным с визуальной точки зрения (например, увеличить текст, выделить его и т. п.).



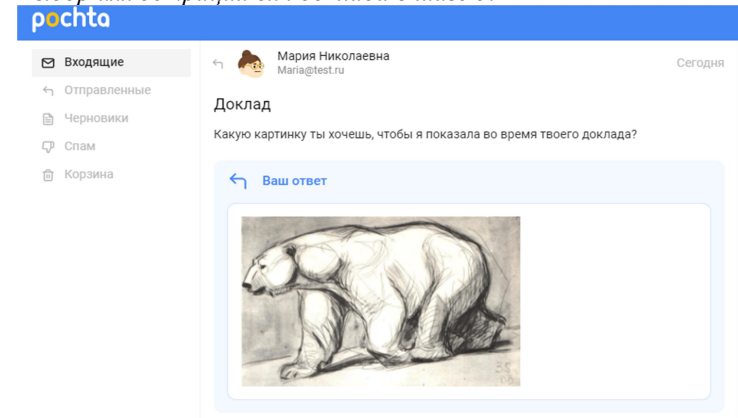
Вставка фрагментов текста и форматирование.

### Задание 3.5

Тестируемый добавляет в доклад предложенные части, после чего посредством ответа на новое письмо учительницы он/она выбирает иллюстрацию к докладу. Иллюстрация должна отвечать определённым критериям: должна быть релевантна главной теме доклада, то есть представлять собой рисунок художника-анималиста, что обозначено в основной инструкции к заданию.



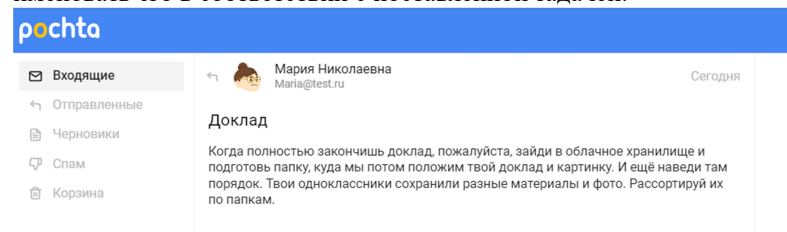
Выбор иллюстрации для доклада в шаге 5.



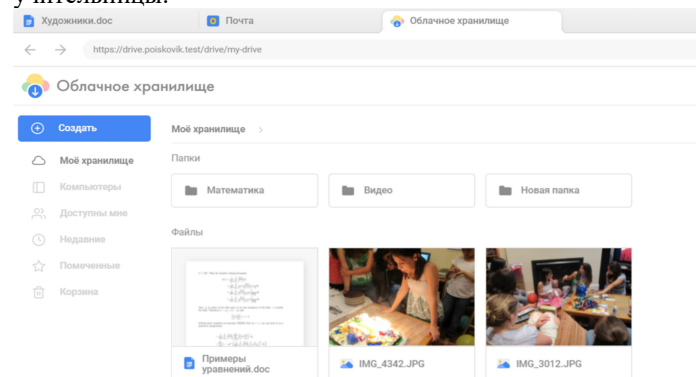


### Задание 3.6

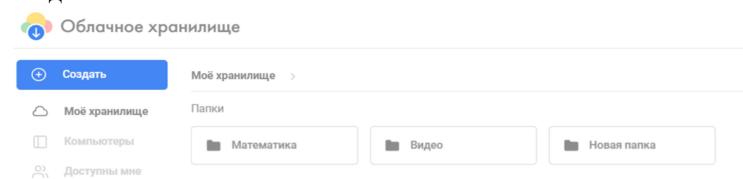
После окончания работы с докладом обучающийся по инструкции учительницы переходит в облачное хранилище, где нужно провести сортировку файлов и создать место хранения для своего файла, а также именовать его в соответствии с поставленной задачей.



Инструкция по работе с облачным хранилищем оформлена как письмо учительницы.



Симуляция облачного хранилища с возможностью перемещать документы, создавать и именовать папки.



Именованье происходит при помощи выбора варианта из предложенных:

- Новая папка3
- Доклад\_художники
- Школа\_проект

### Завершение

После выполнения всех условий тестируемый нажимает кнопку «Готово», после чего виртуальный ассистент сигнализирует об окончании задания. Тестируемый может переходить к следующему заданию.

### Критерии оценивания задания 3

Задание	Компонент ЦГ	Уровень выполнения задания
3.1. Выбор структуры документа в симуляторе текстового редактора с учётом поставленной задачи	2.3. Создание информации и цифрового контента	<p><b>Максимальный:</b> в текстовом редакторе выбирает структуру документа, которая позволит создать продукт, полностью соответствующий поставленной задаче.</p> <p><b>Средний:</b> выбирает структуру документа, которая позволит создать продукт, частично соответствующий поставленной задаче.</p> <p><b>Минимальный:</b> выбирает структуру документа, которая не позволит создать продукт, соответствующий поставленной задаче.</p>
3.2. Анализ информации в представленных ресурсах на предмет релевантности, достоверности, актуальности, авторитетности и компетентности источника данных для того, чтобы создать информационный продукт, соответствующий поставленной задаче, в т. ч. на основе проведённого анализа определяет элементы информации, которые повторяют друг друга по смыслу	2.2. Анализ данных, информации и цифрового контента	<p><b>Максимальный:</b> (в части описания, кто такие художники-анималисты) использует только релевантные предложения.</p> <p><b>Средний:</b> использует частично релевантные предложения.</p> <p><b>Минимальный:</b> использует предложения, не являющиеся релевантными.</p> <p><b>Максимальный:</b> (в части представления информации о художнике-анималисте) использует предложения только из компетентного источника.</p> <p><b>Средний:</b> использует предложения из источника с низким уровнем компетентности.</p> <p><b>Минимальный:</b> использует предложения из источника информации, не являющегося компетентным.</p> <p><b>Максимальный:</b> включает в доклад только неповторяющуюся информацию.</p> <p><b>Средний:</b> включённая в доклад информация частично дублируется.</p> <p><b>Минимальный:</b> включённая информация полностью дублируется.</p> <p><b>Максимальный:</b> в докладе использует информацию только из <u>достоверных источников</u>.</p> <p><b>Средний:</b> использует информацию из источника с низким уровнем достоверности (с учётом узкой темы доклада).</p> <p><b>Минимальный:</b> использует информацию из источников, не являющихся достоверными.</p> <p><b>Максимальный:</b> в докладе использует</p>

		<p>предложения из <u>актуального источника</u>.</p> <p><b>Средний:</b> использует информацию из источника, который утратил свою актуальность, но ещё не устарел относительно темы доклада.</p> <p><b>Минимальный:</b> использует информацию из источника, утратившего актуальность и устаревшего относительно темы доклада.</p> <p><b>Максимальный:</b> в докладе использует информацию только из <u>авторитетного источника</u>.</p> <p><b>Средний:</b> использует предложения из источника с более низким уровнем авторитетности (с учётом узкой темы доклада).</p> <p><b>Минимальный:</b> использует информацию из источника, не являющегося авторитетным.</p>
3.3. Включение в доклад введения и заключения	2.3. Создание информации и цифрового контента	<p><b>Максимальный:</b> с учётом поставленной задачи использует в докладе предложения для введения и заключения, которые полностью соответствуют необходимой структуре изложения материала.</p> <p><b>Средний:</b> предложения для введения и заключения частично соответствуют необходимой структуре изложения материала.</p> <p><b>Минимальный:</b> предложения для введения и заключения не соответствуют необходимой структуре изложения материала.</p>
3.4. Форматирование документа	1.2. Работа с программным обеспечением / приложениями	<p><b>Максимальный:</b> проектирует дизайн цифрового продукта с учётом его последующего визуального восприятия, в т. ч. форматирует документ с применением различных инструментов в текстовом редакторе.</p> <p><b>Средний:</b> дизайн цифрового продукта частично соответствует поставленной задаче.</p> <p><b>Минимальный:</b> дизайн цифрового продукта не соответствует поставленной задаче.</p>
3.5. Выбор визуального материала для доклада	2.2. Анализ данных, информации и цифрового контента	<p><b>Максимальный:</b> выбирает иллюстративный материал, соответствующий поставленной задаче.</p> <p><b>Средний:</b> выбирает иллюстративный материал, частично соответствующий поставленной задаче.</p> <p><b>Минимальный:</b> выбирает иллюстративный материал, не соответствующий поставленной задаче.</p>
3.6. Работа с облачным хранилищем	2.4. Управление информацией, данными	<p><b>Максимальный:</b> верно распределяет файлы, относящиеся к разным категориям (формат, контент), по папкам в облачном хранилище.</p>

	и цифровым контентом	<p><b>Средний:</b> с частичной точностью (не учитывает формат или контент) распределяет файлы в облачном хранилище.</p> <p><b>Минимальный:</b> неверно распределяет файлы в облачном хранилище.</p> <p><b>Максимальный:</b> при сортировке документов в облачном хранилище именуется созданные папки в соответствии с их содержанием.</p> <p><b>Средний:</b> именуется папки неподходящим образом (файлы в отдельной папке, но её именование не соответствует содержанию).</p> <p><b>Минимальный:</b> не именуется папки при сортировке.</p> <p><b>Максимальный:</b> создаёт папку для своей работы и выбирает её название, полностью отражающее суть доклада.</p> <p><b>Средний:</b> создаёт папку и выбирает её название, частично отражающее суть доклада.</p> <p><b>Минимальный:</b> создаёт папку и выбирает её название, не отражающее суть доклада, ИЛИ не именуется созданную папку.</p>
--	----------------------	--

#### Задание 4

Задание направлено на измерение:

3. Алгоритмическая грамотность:

Компонент 3.1. Выполнение последовательности действий для решения задачи.

Компонент 3.2. Формирование описания последовательности действий.

Компонент 3.3. Оптимизация последовательности действий.

Использующиеся в задании симуляторы:

- визуально-блочное событийно-ориентированное ПО для программирования (инструмент кодирования с помощью блочного интерфейса).

Текст задания:

Вы с классом отправились на экскурсию по Парку мировых культур – Этнопарку. В парке много достопримечательностей, и вам хочется увидеть как можно больше. Но не все достопримечательности можно посмотреть за одну поездку. Тебе нужно помочь одноклассникам спланировать самую интересную экскурсию по парку в специальной программе «Планировщик маршрутов». Вам нужно успеть посетить как можно больше достопримечательностей.

Обрати внимание: если забудешь, что нужно сделать, ты можешь в любой момент выполнения задания снова открыть эту инструкцию на рабочем столе, нажав на кнопку «Показать задание».

*Все имена и события в тесте вымышлены, любые совпадения случайны, а симуляции программных продуктов разработаны с учётом наиболее часто встречающегося функционала и не соответствуют ни одному из реально существующих продуктов.*

«Приступить»

#### Задание 4.1

После прочтения задания и нажатии на кнопку «Приступить» обучающийся переходит к первому шагу выполнения. Необходимо построить алгоритм передвижения, следуя по заданной траектории. Для того чтобы это сделать, нужно ознакомиться (пошагово) с работой программы и её интерфейсом. Тексты инструкций для выполнения находятся в зоне инструкций и появляются последовательно по мере выполнения задания.

В левой части находятся различные блоки команд, которые следует перетаскивать, чтобы выполнить этот шаг задания. Всего команд пять. Они появляются последовательно, начиная с «Двигаться вперёд», в зависимости от того, что необходимо сделать по инструкции:



#### Инструкция № 1

Посмотри на панель «Карта». На ней изображён путешественник по Этнопарку. Клетка, на которой он стоит, — это отправная точка персонажа, а жёлтая стрелка указывает направление его движения. Красным обозначена клетка, на которую тебе необходимо переместить путешественника с помощью алгоритма.

Найди панель «Блоки команд». Обрати внимание на блок «Двигаться вперёд».

Этот блок передвигает путешественника на одну клетку вперёд в направлении его движения. Например: если хочешь передвинуть путешественника с клетки 1 на клетку 3, поставь два блока «Двигаться вперёд».

Теперь давай потренируемся составлять алгоритм из блоков. Перетащи блок «Двигаться вперёд» в рабочую область кода и состыкуй его, как конструктор, с блоком «Отправная точка».

#### Инструкция № 2

Теперь нужно научиться удалять ненужные блоки, если, например, ты хочешь исправить что-то в алгоритме. Чтобы удалить блок, просто перетащи его из рабочей области кода обратно в панель блоков команд. Это можно сделать с любым блоком, кроме блока «Отправная точка».

Удали блок «Двигаться вперёд» из рабочей области, а потом верни его на прежнее место.

Обрати внимание: ты можешь двигать рабочую область вверх-вниз и вправо-влево. Для этого зажми левую кнопку мыши и перетащи экран.

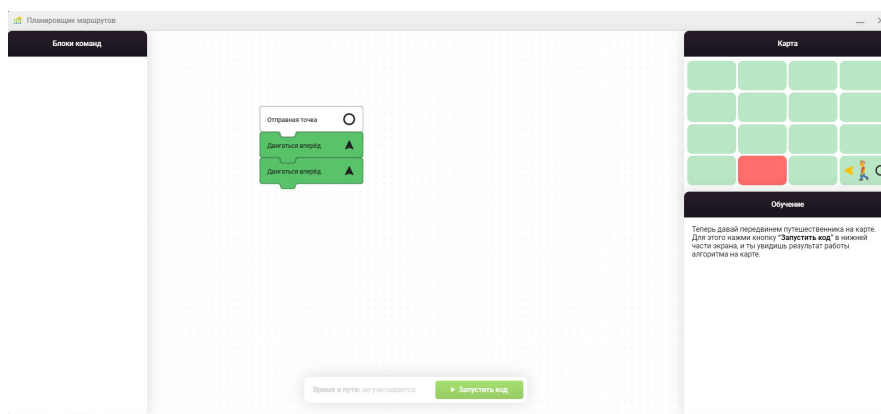
### Инструкция № 3

На карте путешественник пока что не двигается, это нормально! Мы передвинем его на следующем этапе обучения.

Теперь перетащи в рабочую область кода ещё один блок «Двигаться вперёд», чтобы путешественник в сумме передвинулся на две клетки, прямо на красную клетку.

### Инструкция № 4

Теперь давай передвинем путешественника на карте. Для этого нажми кнопку «Запустить код» в нижней части экрана, и ты увидишь результат работы алгоритма на карте.



### Инструкция № 5

Классно, да? Теперь научимся ещё кое-чему. Путешественнику необходимо не только дойти до красной клетки, но и остановиться на ней. Используй для этого блок «Остановиться» – найди его на панели блоков команд и перетащи на рабочую область кода.

Когда сделаешь это, нажми кнопку «Запустить код» снова. Заметь, что на красной клетке появится звёздочка, означающая, что путешественник сделал остановку на клетке.

Отлично! Осталось ещё немного.

Путешественнику необходимо добраться до другой красной клетки на этно-поезде.

Блоки «Повернуться направо» и «Повернуться налево» меняют направление движения путешественника, но не перемещают его по клеткам.

На части маршрута с рельсами можно передвигаться только на этно-поезде. Блок «Сесть на этно-поезд / сойти с поезда» необходимо вставить в код до

того, как путешественник окажется на рельсовой клетке. В блок этно-поезда перетащи все блоки движения и поворота, которые понадобятся путешественнику на сером участке пути.

Когда сойдёшь с поезда, пройди вперёд и остановись на второй красной клетке.

*Если тестируемый не смог пройти по карте три раза, на экране будет показан правильный код и выведен следующий текст в панели справа: «Вот правильный код! Посмотри на него внимательно, выполни его, нажав “Запустить код”. Когда изучишь и запомнишь код, нажми кнопку “Повторить попытку”. При нажатии кнопки этот код пропадёт, и тебе нужно снова его построить!».*

*Таким образом, тестируемый увидит образец и должен не просто изучить и попытаться разобраться в нём, но и повторить. Воспроизведение образца способствует укреплению полученного тестируемым знания о принципах работы блока передвижения.*

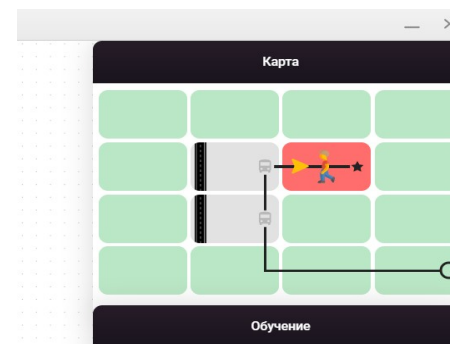
*Следующая инструкция появляется после того, как построен алгоритм маршрута. В случае необходимости, если тестируемый не понял, как работает программа, он (она) может повторить обучение.*

### Инструкция № 6

Ура! У тебя получилось построить алгоритм движения путешественника по маршруту и остановиться в нужном месте.

На этом обучение завершено, и ты можешь приступить к настоящему заданию! Для этого нажми кнопку «Завершить обучение».

Если что-то осталось непонятным, ты можешь пройти обучение заново, нажав на кнопку «Повторить обучение».



## Задание 4.2

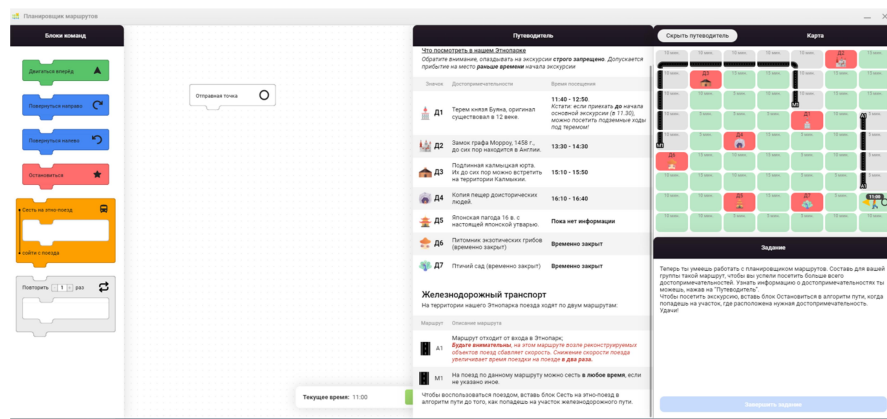
### Инструкция

Теперь ты умеешь работать с планировщиком маршрутов.

Составь для вашей группы такой маршрут, чтобы вы успели посетить больше всего достопримечательностей. Узнать информацию о достопримечательностях ты можешь, нажав на «Путеводитель».

Чтобы посетить экскурсию, вставь блок «Остановиться» в алгоритм пути, когда попадёшь на участок, где расположена нужная достопримечательность.

Удачи!



Текст путеводителя

### Достопримечательности Этнопарка

#### Что посмотреть в нашем Этнопарке

Обратите внимание, опаздывать на экскурсии строго запрещено. Допускается прибытие на место раньше времени начала экскурсии.

Терем князя Буяна, оригинал существовал в XII веке. Время посещения: 11:40–12:50.

Кстати: если приехать до начала основной экскурсии (в 11:30), можно посетить подземные ходы под теремом!

Замок графа Морроу, 1458 г., до сих пор находится в Англии. Время посещения: 13:30–14:30.

Подлинная калмыцкая юрта. Их до сих пор можно встретить на территории Калмыкии. Время посещения: 15:10–15:50.

Копия пещер доисторических людей. Время посещения: 16:10–16:40.

Японская пагода XVI в. с настоящей японской утварью. Время посещения: пока нет информации.

Питомник экзотических грибов. Время посещения: временно закрыт.

Птичий сад. Время посещения: временно закрыт.

### Железнодорожный транспорт

На территории нашего Этнопарка поезда ходят по двум маршрутам:

**A1** — Маршрут отходит от входа в Этнопарк.

Будьте внимательны, на этом маршруте возле реконструируемых объектов поезд сбавляет скорость. Снижение скорости поезда увеличивает время поездки на поезде в два раза.

**M1** — На поезд по данному маршруту можно сесть в любое время, если не указано иное.

Чтобы воспользоваться поездом, вставь блок «Сесть на этно-поезд» в алгоритм пути до того, как попадёшь на участок железнодорожного пути.

Список блоков

Вперёд

Поворот налево

Поворот направо

Остановка

Сесть на этно-поезд / сойти с поезда

Повтор (x), где x – количество повторов. Внутри повтора вставляются другие блоки, которые будут повторяться

### Завершение

После выполнения задания и построения маршрута тестируемый нажимает на кнопку «Завершить задание».

### Критерии оценивания задания 4

Задание	Компонент ЦГ	Уровень выполнения задания
4.1. Прохождение обучения в программ-планировщике для того, чтобы освоиться в интерфейсе	3.1. Выполнение последовательности и действий для решения задачи	<b>Максимальный:</b> результат выполнения алгоритма соответствует требованиям поставленной задачи (оценивается, когда исчерпаны все попытки). <b>Средний:</b> результат выполнения алгоритма частично соответствует требованиям поставленной задачи (оценивается, когда исчерпаны все попытки). <b>Минимальный:</b> результат

		выполнения алгоритма не соответствует требованиям поставленной задачи (оценивается, когда исчерпаны все попытки).
4.2. На карте необходимо составить кратчайший путь путешествия по Этнопарку с учётом исключительных ситуаций на дороге, позволяющий посетить максимум достопримечательностей	3.2. Формирование последовательности действий	<p><b>Максимальный:</b> экскурсия по Этнопарку спроектирована таким образом, чтобы посетить максимум достопримечательностей, не нарушив специальных условий маршрута.</p> <p><b>Средний:</b> экскурсия по Этнопарку спроектирована таким образом, чтобы посетить достопримечательности, но не все, при этом не нарушив специальных условий маршрута.</p> <p><b>Минимальный:</b> экскурсия по Этнопарку спроектирована таким образом, что получается посетить менее половины достопримечательностей без нарушений, ИЛИ нарушено какое-либо условие задачи (опоздал, остановился на неработающих достопримечательностях и т. д.).</p>