

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
по учебному предмету «Окружающий мир»  
для обучающихся с НОДА (вариант 6.2)  
1 класс, УМК «Школа России»

Разработчик: учителя начальных классов

Грозный  
2023г

## Пояснительная записка

Итоговая работа для обучающихся с НОДА 1 класса по окружающему миру составлена на основании:

- ФГОС начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. (Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 19.12.14г №1598);

- Адаптированной рабочей программы по учебному предмету «Окружающий мир».

Данные диагностические работы адаптированы для проверки знаний обучающихся с НОДА.

**Цель:** определить уровень сформированности у обучающихся знаний, умений, навыков по предмету «Окружающий мир» за 1 класс.

### Назначение контрольных заданий.

Основной целью контрольной работы является объективная оценка уровня овладения знаниями, умениями и навыками, соответствующими государственному образовательному стандарту ОВЗ по окружающему миру 1 класса.

**План и структура контрольных заданий.** Диагностические работы содержат базовые задания, позволяющие проверить освоение базовых (опорных) знаний и умений по предмету, без которых невозможно успешное продолжение обучения на следующей ступени.

### Время выполнения работы.

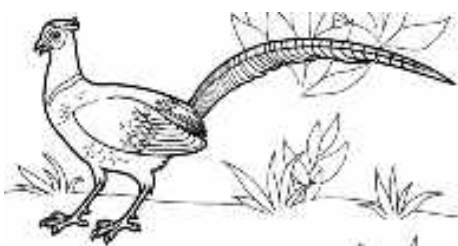
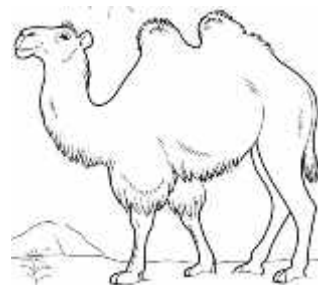
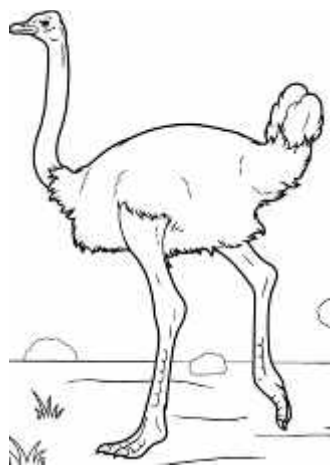
Время выполнения работы 40 минут.

## Паспорт фонда оценочных средств для проведения итоговой диагностики в 1 классе по учебному предмету **Окружающий мир**

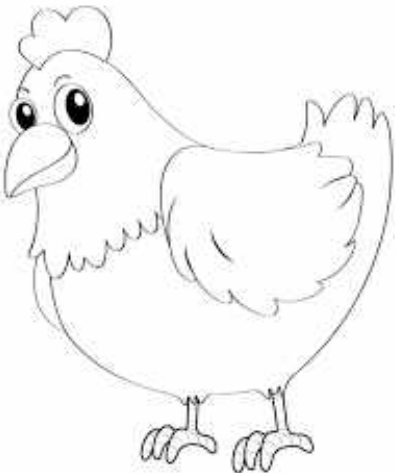
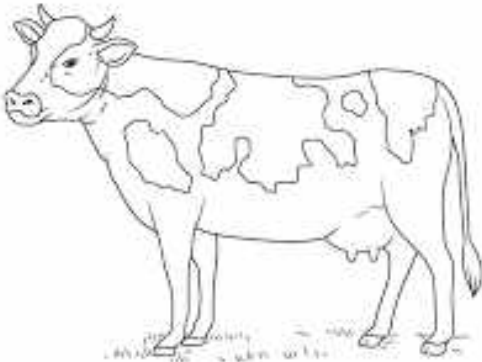
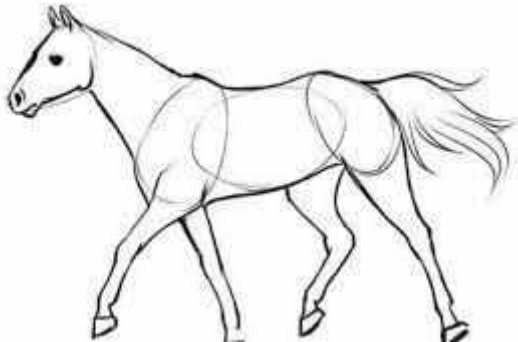
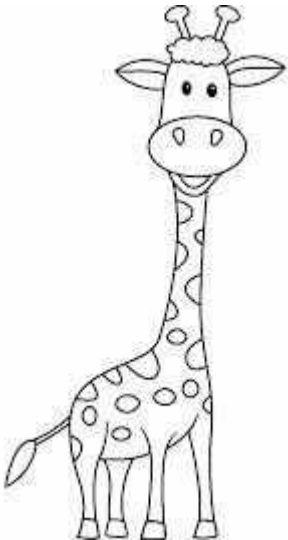
№ п/п	Контролируемые разделы (темы) учебного предмета, курса, дисциплины (модуля)	Наименование оценочного средства
1	Входной контроль	Входная диагностическая работа
2	Итоговый контроль	Итоговая диагностическая работа

## Входная диагностика

1. Раскрась цветными карандашами только зверей.

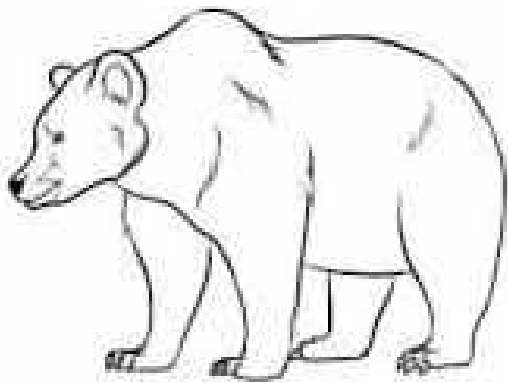
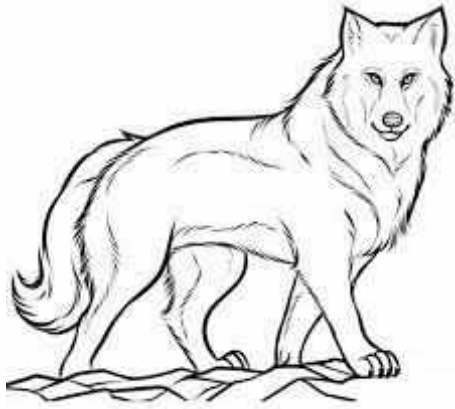


2. Раскрась цветными карандашами только домашних животных.

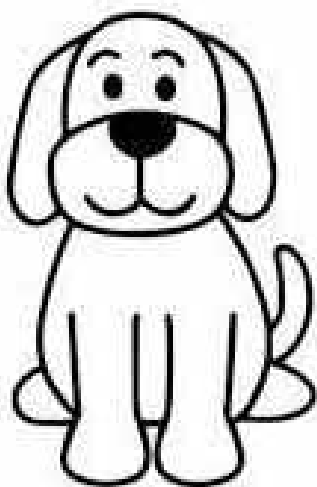
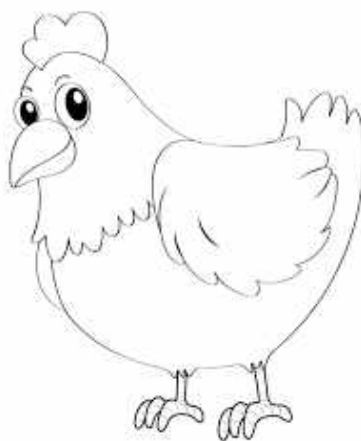


Итоговая диагностика

1. Раскрась лишнее животное



2. Чье жилище? Соедини стрелками



3. Раскрась только большие предметы

