

Методические рекомендации по суммативному оцениванию

Информатика

5 класс

Методические рекомендации составлены в помощь учителю при планировании, организации и проведении суммативного оценивания по предмету «Информатика» для обучающихся в 5 классах. Методические рекомендации подготовлены на основе учебной программы по предмету «Информатика» (в рамках обновления содержания среднего образования) для основной школы (5-9 классы) (с русским языком обучения) и учебного плана.

Задания для суммативного оценивания за раздел/сквозную тему позволят учителю определить уровень достижения обучающимися целей обучения, запланированных на четверть.

Для проведения суммативного оценивания за раздел/сквозную тему в методических рекомендациях предлагаются задания, критерии оценивания с дескрипторами и баллами. Также в сборнике описаны возможные уровни учебных достижений обучающихся (рубрики). Задания с дескрипторами и баллами носят рекомендательный характер.

Методические рекомендации предназначены для учителей, администрации школ, методистов отделов образования, школьных и региональных координаторов по критериальному оцениванию и других заинтересованных лиц.

При подготовке методических рекомендаций использованы ресурсы (рисунки, фотографии, тексты, видео- и аудиоматериалы и др.), находящиеся в открытом доступе на официальных интернет-сайтах.

Содержание

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 1 ЧЕТВЕРТЬ	4
Суммативное оценивание за раздел 5.1А «Компьютер и безопасность»	4
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ	8
Суммативное оценивание за раздел 5.2А «Информация и ее обработка»	8
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ	12
Суммативное оценивание за раздел 5.3А «Алгоритмы в нашей жизни»	12
Суммативное оценивание за раздел 5.3В «Рассуждаем и программируем»	16
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ	19
Суммативное оценивание за раздел 5.4А Разработка и презентация проекта	19

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 1 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел 5.1А «Компьютер и безопасность»

Цель обучения	5.4.1.1 Анализировать последствия нарушения правил техники безопасности 5.1.1.1 Объяснять на элементарном уровне назначение процессора и жесткого диска 5.4.2.2 Устанавливать пароль на документы 5.1.3.1 Размещать, изменять, скачивать файлы из папки общего доступа
----------------------	---

Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Определяет нарушения и описывает последствия нарушения техники безопасности • Определяет название устройств по назначению • Описывает алгоритм установки пароля • Описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа
----------------------------	---

Уровень мыслительных навыков	Применение Навыки высокого порядка
-------------------------------------	---------------------------------------

Время выполнения	20 минут
-------------------------	----------

Задания

1. Прочитайте текст. Подчеркните нарушения правил техники безопасности.

Арыстан бережно относится к компьютеру. На компьютерном столе находится монитор и мышь. Каждый вечер Арыстан проводит 4 часа без перерыва за компьютерными играми.

1.1 Определите последствие, к которому приведет нарушения правил техники безопасности при работе за компьютером.

Последствие: _____

2. Определите устройства компьютера.

2.1 Это устройство называют "мозгом" компьютера. Его основными функциями являются обработка информации и вычислительные работы. _____.

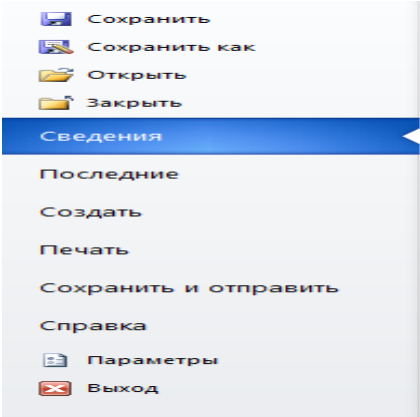
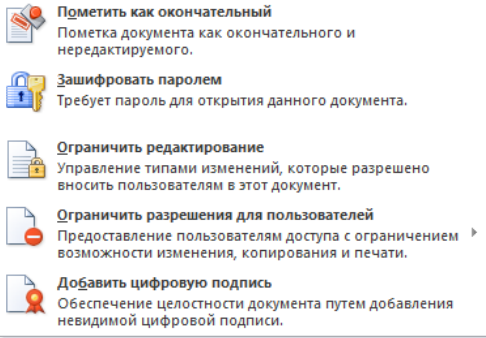
2.2 Это устройство предназначено для хранения информации произвольного доступа. Является основным накопителем данных в большинстве компьютеров _____.

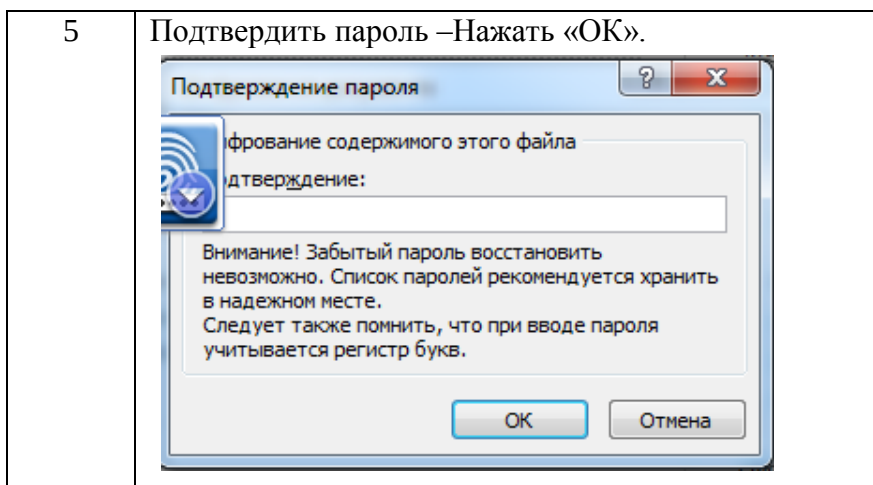
2.3 Выделите знаком ✓ цифровые накопители информации.

3. На рабочем столе находится файл «Домашнее задание». Марат решил установить пароль на файл.

а) Дополните алгоритм установки пароля.

1	В меню «Файл» –Сведение» 
2	
3	Выбрать «Зашифровать паролём» 
4	



4. В папке общего доступа расположен файл "Поздравления". Напишите алгоритм скачивания файла из указанной папки.

Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Выделяет последствия нарушения техники безопасности	1	указывает нарушения правил техники безопасности;	1
		записывает последствие нарушения правил техники безопасности;	1
Определяет название устройств по назначению	2	определяет устройство, отвечающее за обработку информации и вычислительные работы.	1
		определяет устройство, являющимся основным накопителем данных;	1
		выделяет цифровые накопители информации;	1
Описывает способы установки пароля	3	описывает второе пропущенное действие;	1
		описывает четвёртое пропущенное действие;	1
Описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа	4	указывает исходную папку;	1
		указывает файл для скачивания;	1
		использует операцию копирования.	1
Всего баллов			10

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «5.1А Компьютер и безопасность»**

ФИО обучающегося _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Определяет нарушения и описывает последствия нарушения техники безопасности	Затрудняется в определении нарушения техники безопасности и последствий нарушения правил техники безопасности ☐	Допускает ошибки в определении нарушения правил техники безопасности/ в описании последствий нарушения правил техники безопасности ☐	Верно определяет нарушения и последствия нарушения техники безопасности ☐
Определяет название устройств по назначению	Затрудняется в определении названия устройств. ☐	Допускает ошибки в определении устройства, отвечающего за обработку информации и вычислительные работы/ устройства, являющегося основным накопителем данных/ в цифровых накопителях информации ☐	Верно определяет название устройств ☐
Описывает алгоритм установки пароля	Затрудняется в описании алгоритма установки пароля ☐	Допускает ошибки в описании второго/четвёртого действия установки пароля ☐	Верно описывает алгоритм установки пароля ☐
Описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа	Затрудняется в описании алгоритма скачивания файлов из папки общего доступа ☐	Допускает ошибки в указании исходной папки/файла для скачивания/в использовании операции копирования ☐	Верно описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа ☐

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел 5.2А «Информация и ее обработка»

Цель обучения	5.2.1.1 Перечислять и представлять информацию в разных формах 5.1.2.1 Объяснять понятие «программное обеспечение» 5.2.2.2 Создавать и редактировать растровые изображения
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Определяет вид информации • Распознает основные понятия программного обеспечения • Приводит примеры компьютерных программ Определяет инструменты, использованные при создании растрового изображения
Уровень мыслительных навыков	Применение
Время выполнения	20 минут

Задания

1. Рассмотрите пример и укажите вид информации.

Виды информации	Пример
	6.07.1923 353,6 123
	

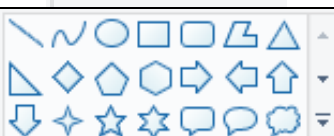
2. Установите соответствие.

1. Программное обеспечение	это программа, предназначенная для решения отдельных задач или класса задач.
2. Компьютерная программа	это последовательность инструкций, которая предназначена для исполнения компьютером
3. Прикладная программа	это совокупность программ, позволяющих осуществить на компьютере автоматизированную обработку информации

3. Предложите компьютерные программы для указанных ситуаций. Напишите их названия.

Ситуация	Компьютерная программа
1. Ризат создает растровый рисунок.	
2. Динара решила описать процесс создания растрового рисунка.	

4. Укажите назначение для следующих пиктограмм.

Пиктограмма	Назначение
	
	

5. Медет нарисовал изображение с помощью графического редактора Paint.



Укажите 3 инструмента, с помощью которых может быть создано данное изображение.

1. _____
2. _____
3. _____

Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Определяет вид информации по форме	1	Определяет числовой вид информации;	1
		определяет графический вид информации;	1
Распознает основные понятия программного обеспечения	2	определяет понятие «Программного обеспечение»;	1
		определяет понятие «Компьютерная программа»;	1
		определяет понятие «прикладная программа»;	1
Приводит примеры компьютерных программ по ситуациям	3	записывает название графического редактора;	1
		записывает название текстового редактора;	1

Определяет инструменты, использованные при создании растрового изображения	4	указывает назначение пиктограмм;	1
	5	указывает первый вариант инструмента;	1
		указывает второй вариант инструмента;	1
		указывает третий вариант инструмента.	1
Всего баллов			11

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «5.2А Информация и ее обработка»**

ФИО обучающегося _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Определяет вид информации по форме	Затрудняется в определении вида информации ☐	Допускает ошибки в определении числового/графического вида информации ☐	Верно определяет виды информации. ☐
Распознает основные понятия программного обеспечения	Затрудняется в определении основных понятий программного обеспечения ☐	Допускает ошибки в определении понятия «Программное обеспечение»/«Компьютерная программа»/«Прикладная программа» ☐	Верно распознает основные понятия программного обеспечения ☐
Приводит примеры компьютерных программ	Затрудняется в приведении примеров компьютерных программ ☐	Допускает ошибки при определении примеров графической программы/текстовой программы ☐	Верно приводит примеры компьютерных программ ☐
Определяет инструменты, использованные при создании растрового изображения (рисунка)	Затрудняется в определении пиктограмм и инструментов рисования ☐	Допускает ошибки в определении пиктограмм/инструментов рисования ☐	Верно определяет пиктограммы и инструменты рисования. ☐

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел 5.3А «Алгоритмы в нашей жизни»

Цель обучения	5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме 5.3.2.3 Приводить примеры исполнителей и их системы команд
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Распознает систему команд и исполнителей • Составляет словесный алгоритм • Составляет алгоритм с помощью системы команд
Уровень мыслительных навыков	Применение
Время выполнения	20 минут

Задания

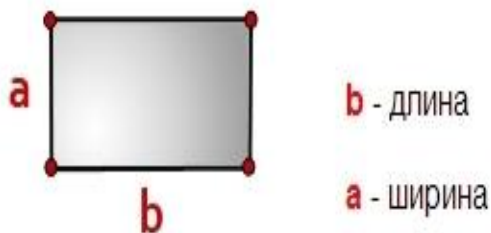
1. Рассмотрите ситуации. Определите исполнителя.

Ситуации	Исполнитель
	
	

2. Отметьте истинные высказывания.

Высказывания	☒
Человек умеет разрабатывать алгоритмы.	☐
Компьютер умеет выполнять алгоритмы.	☐
Только человек является исполнителем.	☐
Исполнитель разрабатывает алгоритмы.	☐

3. Составьте алгоритм нахождения периметра прямоугольника в словесной форме.



4. Напишите алгоритм пути домой используя систему команд.
Например, *Вперед 2 шага*.



Примечание: один шаг - один цветок.

Алгоритм команд

№ команды	Команда
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Распознает систему команд и исполнителей	1	указывает исполнителя по 1 ситуации;	1
		указывает исполнителя по 2 ситуации;	1
	2	определяет первое истинное утверждение;	1
		определяет второе истинное утверждение;	1
Составляет словесный алгоритм	3	пишет команду для входной информации;	1
		пишет формулу для расчета периметра (выходные данные);	1
		пишет команду для выходной информации;	1
Составляет алгоритм с помощью системы команд	4	определяет количество шагов в каждой команде;	1
		использует команды движения;	1
		составляет последовательность команд.	1
Всего баллов			10

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «5.3А Алгоритмы в нашей жизни»**

ФИО обучающегося _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Распознает систему команд и исполнителей	Затрудняется в распознавании системы команд и исполнителей ☐	Допускает ошибки при определении исполнителей/истинности утверждений. ☐	Верно распознает систему команд и исполнителей ☐
Составляет словесный алгоритм	Затрудняется в составлении словесного алгоритма ☐	Допускает ошибки в написании команд входной информации/ формул для расчета периметра/команд выходной информации ☐	Верно составляет словесный алгоритм ☐
Составляет алгоритм с помощью системы команд	Затрудняется в составлении алгоритма с помощью системы команд ☐	Допускает ошибки в определении количества шагов в каждой команде/ использовании команд движения/ составлении последовательности команд ☐	Верно составляет алгоритм с помощью системы команд ☐

Суммативное оценивание за раздел 5.3В «Рассуждаем и программируем»

Цель обучения

5.3.3.1 Использовать команды ветвления в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)
5.3.3.2 Использовать команды цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)

Критерий оценивания

Обучающийся

- Определяет конечный результат выполняемого алгоритма
- Определяет команды алгоритма
- Создает программный код

Уровень мыслительных навыков

Навыки высокого порядка

Время выполнения

20 минут

Задания



1. Карандашик любит рисовать геометрические фигуры. Определите направление линии рисования и начертите фигуру, которая получится после выполнения алгоритма.

--	--

Примечание:* Одна клетка размером 50×50 шагов.

2. Сопоставьте команды и их назначение.

Команда	выполняет действия только при условии истинности
Команда,	отвечающая за бесконечное выполнение действий, заключенных внутри конструкции.
Команда,	отвечающая за выполнение действий определенное количество раз.

3. Барс решил осмотреть достопримечательности Астаны. В конце путешествия Барс устал и сменил одежду.

Напишите программу, которая будет выполнять действия Барса, используя ветвление и цикл.

Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Определяет конечный результат выполняемого алгоритма.	1	определяет направление линии для рисования фигуры;	1
		определяет геометрическую фигуру после выполнения алгоритма.	1
Определяет команды алгоритма.	2	указывает назначение команды «всегда»;	1
		указывает назначение команды «если»;	1
		указывает назначение команды «повторить»;	1
Создает программный код.	3	создает скрипт для изменения фона сцены;	1
		создает горизонтальное движение Барса;	1
		использует команду по смене костюма Барсу;	1
		использует команду «если»;	1
		использует команду «повторить».	1
Всего баллов			10

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «5.3В Рассуждаем и программируем»**

ФИО обучающегося _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Определяет конечный результат выполняемого алгоритма	Затрудняется в определении конечного результата выполняемого алгоритма ☐	Допускает ошибки в определении направление линии для рисования фигуры/геометрической фигуры после выполнения алгоритма ☐	Верно определяет конечный результат выполняемого алгоритма ☐
Определяет команды алгоритма	Затрудняется в определении назначение команд алгоритма «всегда», «повторить», «если» ☐	Допускает ошибки при определении назначения команд «всегда»/ «если»/«повторить». ☐	Верно определяет команды алгоритма «всегда», «повторить», «если» ☐
Создает программный код	Затрудняется в составлении команд для программного кода ☐	Допускает ошибки при использовании команд для изменения сцены/ горизонтального движения/ смены костюма/«если»/ «повторить» ☐	Верно составляет команды для программного кода ☐

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел 5.4А Разработка и презентация проекта

Цель обучения 5.2.2.1 Эффективно организовывать документ для печати (устанавливать параметры страницы, выполнять предварительный просмотр и т.д.)
5.3.1.1 Создавать анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)

Критерий оценивания *Обучающийся*

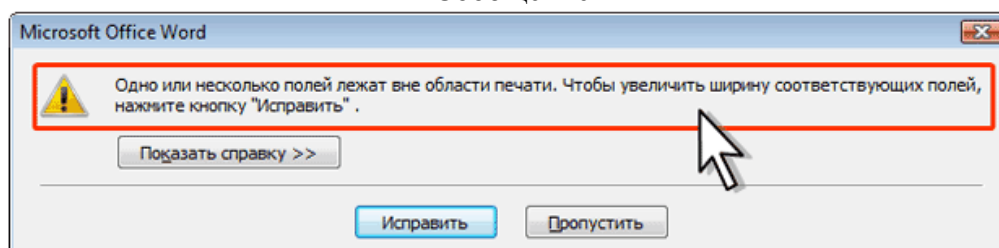
- Устанавливает параметры документа для печати
- Разрабатывает скрипт, используя анимацию объектов и событий

Уровень мыслительных навыков Навыки высокого порядка

Время выполнения 20 минут

Задания

1. Алтынай решила распечатать свой проект на принтере, но появилось сообщение.
Сообщение



1.1 Объясните причину появления сообщения при отправке на печать документа.
1.2 Какие действия необходимо предпринять для отправки документа на печать?

2. Разработайте скрипт с анимацией и событиями, используя костюмы и сцену.

Костюмы	
1 Костюм1 158x180 7 KB Редактировать Копировать ✕ 2 Костюм2 177x180 8 KB Редактировать Копировать ✕	1 Костюм1 95x84 14 KB Редактировать Копировать ✕

Сцена



Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Устанавливает параметры документа для печати.	1	указывает причину появления сообщения;	1
		определяет действия, необходимые для печати документа;	1
Разрабатывает скрипт, используя анимацию объектов и событий.	2	устанавливает сцену;	1
		устанавливает спрайты;	1
		устанавливает костюмы для спрайтов;	1
		использует команды для анимации объектов;	1
		использует команды для анимации событий.	1
Всего баллов			7

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «5.4А Разработка и презентация проекта»**

ФИО обучающегося _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Устанавливает параметры документа для печати	Затрудняется в определении параметров документа для печати ☐	Допускает ошибки в указании причин появления сообщения/определении действий для печати документа ☐	Верно устанавливает параметры документа для печати. ☐
Разрабатывает скрипт, используя анимацию объектов и событий	Затрудняется в разработке скрипта, используя анимацию объектов и событий ☐	Допускает ошибки при установке объектов/использовании команд для анимации объектов и событий ☐	Верно разрабатывает скрипт, используя анимацию объектов и событий ☐

Для заметок

[illegible]

Для заметок

[illegible]

Сдано в набор 25.07.2017. Подписано в печать 27.07.2017.
Формат 60x84/8. Бумага офисная 80 гр/м2. Печать цифровая. Усл.
печ. л.2,52. Тираж 18 экз. Заказ № 1574
Отпечатано в типографии ЧУ «Центр педагогического мастерства»
010000. г. Астана, ул. №31, дом 37а.
e-mail: info@cpm.kz