

**Спецификация суммативного оценивания за
четверть по предмету «Информатика»**

5 класс

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель суммативного оценивания за четверть	3
2. Документ, определяющий содержание суммативного оценивания за четверть	3
3. Ожидаемые результаты	3
4. Уровни мыслительных навыков по предмету «Информатика», 5 класс	4
5. Распределение проверяемых целей по уровням мыслительных навыков в разрезе четвертей ..	4
6. Правила проведения суммативного оценивания	5
7. Модерация и выставление баллов	5
СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 1 ЧЕТВЕРТЬ	6
СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ	11
СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ	17
СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ	25

1. Цель суммативного оценивания за четверть

Суммативное оценивание (СО) нацелено на выявление уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течении четверти.

Суммативное оценивание проверяет достижение ожидаемых результатов и запланированных на четверть в учебных планах целей обучения.

2. Документ, определяющий содержание суммативного оценивания за четверть

Учебная программа по предмету «Информатика» для 5-9 классов уровня основного среднего образования (с русским языком обучения).

3. Ожидаемые результаты

Знает:

- правила техники безопасности;
- определение процессора;
- определение жесткого диска;
- определение программного обеспечения;
- определение информации;
- о представлении информации в разных формах;
- определение алгоритма.

Понимает:

- о последствиях при нарушении правил техники безопасности;
- назначение процессора;
- назначение жесткого диска;
- о незаконности копирования чужой работы;
- экономические, правовые и этические аспекты использования информации и средств информационно-коммуникационных технологий;
- необходимость программного обеспечения для работы пользователя с системой;
- представление алгоритма в словесной форме.

Применяет:

- устанавливает пароль на документы;
- размещает файлы для общего использования;
- изменяет и скачивает файлы общего доступа;
- создает и редактирует растровые изображения;
- примеры исполнителей и их системы команд;
- анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch)
- эффективно организует документы для печати (устанавливает параметры страницы, выполняет предварительный просмотр и так далее).

Анализирует:

- команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.);
- о незаконности копирования чужой работы.

Синтезирует:

- информацию в виде текстов, графики и мультимедиа для представления и реализации своих идей.

Оценивает:

- качество, важность, полезность и эффективность информации;
- эффективность алгоритма и результаты его исполнения;
- отрицательное воздействие средств ИКТ на здоровье человека.

4. Уровни мыслительных навыков по предмету «Информатика», 5 класс

Уровень мыслительных навыков	Описание	Рекомендуемый тип заданий
Знание и понимание	- знает и соблюдает правила техники безопасности; - понимает последствия нарушения правил техники безопасности; - знает определение процессора и жесткого диска; - знает определение программного обеспечения и ее необходимость для работы пользователя с системой; - понимает о незаконности копирования чужой работы; - знает определение алгоритма; - понимает представление алгоритма в словесной форме	Для проверки уровня рекомендуется использовать задания с множественным выбором ответов (МВО) и/или задания, требующие краткого ответа (КО).
Применение	- устанавливает пароль на документы; - размещает файлы для общего использования; - изменяет и скачивает файлы общего доступа; - создает и редактирует растровые изображения; - представляет алгоритм в словесной форме; - приводит примеры исполнителей и их системы команд; - создает анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch); - эффективно организует документы для печати (устанавливает параметры страницы, выполняет предварительный просмотр и так далее).	Для проверки уровня рекомендуется использовать задания, требующие краткого ответа (КО) и/или задания, требующие развернутого ответа (РО).
Навыки высокого порядка	- использует команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch ит.п.); - рассуждает о незаконности копирования чужой работы	Для проверки уровня рекомендуется использовать задания, требующие краткого ответа (КО) и/или задания, требующие развернутого ответа (РО).

5. Распределение проверяемых целей по уровням мыслительных навыков в разрезе четвертей

Четверть	Знание и понимание	Применение	Навыки высокого уровня
I	60%	40%	0%
II	50%	0%	50%
III	20%	60%	20%
IV	0%	60%	40%

6. Правила проведения суммативного оценивания

Суммативное оценивание проводится в учебном кабинете, где закрыты любые наглядные материалы: диаграммы, схемы, постеры, плакаты или карты, которые могут быть подсказкой.

Перед началом суммативного оценивания зачитывается инструкция и сообщается учащимся, сколько времени выделено для выполнения работы. Учащимся нельзя разговаривать друг с другом во время выполнения работы. Учащиеся имеют право задать вопросы по инструктажу, прежде чем приступят к выполнению работы.

Учащиеся должны работать самостоятельно и не имеют право помогать друг другу. Во время проведения суммативного оценивания учащиеся не должны иметь доступа к дополнительным ресурсам, которые могут помочь им, например, словарям или справочной литературе (кроме тех случаев, когда по спецификации этот ресурс разрешается).

Рекомендуйте учащимся зачёркивать неправильные ответы вместо того, чтобы стирать их ластиком или корректирующим средством.

В процессе выполнения работы отвечайте на вопросы, касающиеся инструкции и времени выполнения. Вы не должны читать слова за учащихся, помогать с правописанием, перефразировать вопросы и комментировать любую информацию, которая может предоставить преимущество отдельным учащимся.

Записи решений должны быть выполнены аккуратно. Учащимся рекомендуется зачёркивать неправильные ответы вместо того, чтобы стирать их ластиком.

После окончания времени, отведенного на суммативное оценивание, учащиеся должны вовремя прекратить работу и положить свои ручки/ карандаши на парту.

7. Модерация и выставление баллов

Все учителя используют одинаковую схему выставления баллов. В процессе модерации необходимо проверять образцы работ с выставленными баллами для того, чтобы не допускать отклонения от единой схемы выставления баллов.

СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 1 ЧЕТВЕРТЬ

Обзор суммативного оценивания за 1 четверть

Продолжительность - 40 минут

Количество баллов - 20

Типы заданий:

МВО – задания с множественным выбором ответов;

КО – задания, требующие краткого ответа;

РО – задания, требующие развернутого ответа.

Структура суммативного оценивания

Данный вариант состоит из 10 заданий, включающих задания с множественным выбором ответов, с кратким и развернутым ответами.

В вопросах с множественным выбором ответов учащийся выбирает правильный ответ из предложенных вариантов ответов.

В вопросах, требующих краткого ответа, обучающийся записывает ответ в виде численного значения, слова или короткого предложения.

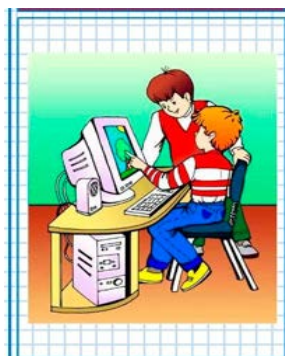
В вопросах, требующих развернутого ответа, обучающийся должен показать всю последовательность действий в решении заданий для получения максимального балла. Задание может содержать несколько структурных частей/подвопросов.

Характеристика заданий суммативного оценивания за 1 четверть

Раздел	Проверяемые цели	Уровень мыслительных навыков	Кол. заданий *	№ задания *	Тип задания*	Время на выполнение мин*	Балл*	Балл за раздел
5.1А. Компьютер и безопасность	5.4.1.1. рассуждать о последствиях нарушения правил техники безопасности	Знание и понимание	2	1,2	КО,МВ	3	3	10
	5.1.1.1. объяснять на элементарном уровне назначение процессора и жесткого диска	Знание и понимание	4	3,4,5,6	КО	8	7	
5.1В Безопасность в Интернете	5.4.2.2. устанавливать пароль на документы	Применение	1	7	РО	8	3	10
	5.1.3.1 размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа	Применение	3	8,9,10	КО, РО	20	7	
Итого:			10			39 минут	20	20
<i>Примечание: * - разделы, в которые можно вносить изменения</i>								

Образец заданий и схема выставления баллов
Задания суммативного оценивания за 1 четверть по предмету «Информатика»

1. Отметьте галочкой (✓) рисунок, который соответствует правилам техники безопасности.


☐

☐

[1]

2. Рассмотрите изображение, представленное ниже.



Рисунок 1

2.1. Опишите 2 последствия нарушения правил техники безопасности, представленные на рисунке 1.

[1]

2.2. Предложите 2 действия во избежания последствий нарушения правил техники безопасности.

[1]

3. Допишите пропущенные слова.

Процессор предназначен _____ и _____ работой компьютера.

[2]

4. Допишите пропущенные слова.

Жесткий диск - основное _____ устройство, предназначенное для _____ информации.

[2]

5. Определите устройство.

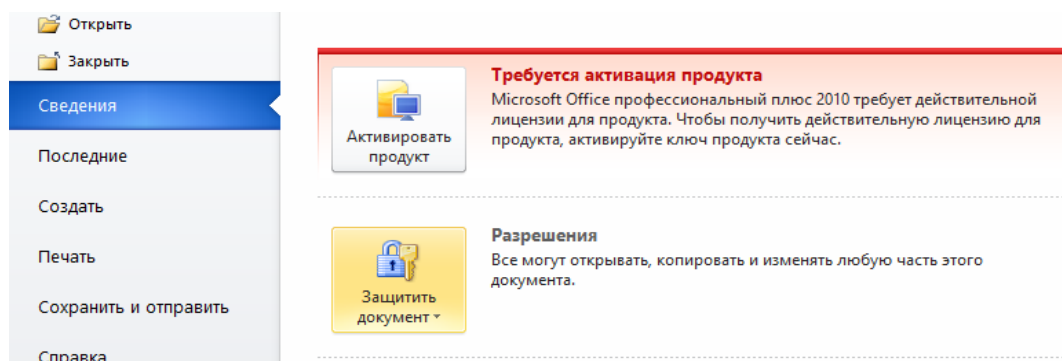


[2]

6. Объясните взаимосвязь материнской платы и жесткого диска?

[1]

7. Дамиру необходимо установить пароль на документ. Опишите действия после команды «Защитить документ».



1. _____
2. _____
3. _____

[3]

8. На рабочем столе содержится папка «Общие рисунки». Допишите алгоритм скачивания информации с папки общего доступа в папку «Мои рисунки».

1. Открыть папку общего доступа
2. _____
3. Выбрать команду копировать
4. _____
5. Выбрать команду вставить

[2]

9. Проанализируйте ситуации и определите операции для папки общего доступа.

Ситуация	Операция
Динара с Кариной редактируют общий файл в Интернете.	
Данияр предоставил доступ к файлам учителю информатики.	
Арман копирует рисунки из коллекции Алины.	

[3]

10. На рабочем столе содержится папка общего доступа «Проекты». Допишите алгоритм размещения файла «Город Астана» в папку проекты из папки «Мой проект».

1. Открыть папку «_____».
2. Выделяет файл «Город Астана».
3. Выбрать команду Копировать.
4. Открыть папку «_____».
5. Вставить выбранный файл.

[2]

Схема выставления баллов

№	Ответ	Балл	Дополнительная информация								
1	 ☐  ☒	2	1 балл за правильно выбранный ответ								
2	1.1 ухудшение зрения; искривление позвоночника и др. 1.2 расстояние глаз до экрана 50-70 см. стул с регулируемой высотой и спинкой и др.	1	1 балл за правильное обоснование								
3	Процессор предназначен для обработки данных и управления работой компьютера	2	1 балл за каждый правильный ответ.								
4	Жесткий диск - основное запоминающее устройство, предназначенное для хранения информации	2	1 балл за каждый правильный ответ.								
5	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Процессор</td><td>Съемный жесткий диск/ жесткий диск</td></tr></table>			Процессор	Съемный жесткий диск/ жесткий диск	2	1 балл за каждый правильный ответ.				
											
Процессор	Съемный жесткий диск/ жесткий диск										
6	Материнская плата и жесткий диск связаны между собой специальными проводами	1	1 балл за каждый правильный ответ.								
7	1. Выбрать команду «Зашифровать паролем» 2. Ввести пароль; 3. Подтверждение пароля.	3	1 балл за каждый правильный ответ.								
8	2.Выделить файл 4. Открыть папку «Мои документы»	2	1 балл за каждый правильный ответ.								
9	<table><tr><th>Ситуация</th><th>Операция</th></tr><tr><td>Динара с Кариной редактируют общий файл в Интернете.</td><td>Изменение файлов общего доступа.</td></tr><tr><td>Данияр предоставил доступ к файлам учителю информатики.</td><td>Размещение файлов для общего доступа.</td></tr><tr><td>Арман копирует рисунки из коллекции Алины.</td><td>Скачивание файлов общего доступа.</td></tr></table>	Ситуация	Операция	Динара с Кариной редактируют общий файл в Интернете.	Изменение файлов общего доступа.	Данияр предоставил доступ к файлам учителю информатики.	Размещение файлов для общего доступа.	Арман копирует рисунки из коллекции Алины.	Скачивание файлов общего доступа.	3	1 балл за каждый правильный ответ
Ситуация	Операция										
Динара с Кариной редактируют общий файл в Интернете.	Изменение файлов общего доступа.										
Данияр предоставил доступ к файлам учителю информатики.	Размещение файлов для общего доступа.										
Арман копирует рисунки из коллекции Алины.	Скачивание файлов общего доступа.										
10	1. Открыть папку «Мой проект» 2. Выделяет файл «Город Астана» 3. Выбрать команду Копировать 4.Открыть папку «Проекты» 5. Вставить выбранный файл.	2	1 балл за каждый правильный ответ.								
Итого		20									

СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ

Обзор суммативного оценивания за 2 четверть

Продолжительность - 40 минут

Количество баллов - 20

Типы заданий:

МВО – задания с множественным выбором ответов;

КО – задания, требующие краткого ответа;

РО – задания, требующие развернутого ответа.

Структура суммативного оценивания

Данный вариант состоит из 10 заданий, включающих задания с множественным выбором ответов, с кратким и развернутым ответами.

В вопросах с множественным выбором ответов учащийся выбирает правильный ответ из предложенных вариантов ответов.

В вопросах, требующих краткого ответа, обучающийся записывает ответ в виде численного значения, слова или короткого предложения.

В вопросах, требующих развернутого ответа, обучающийся должен показать всю последовательность действий в решении заданий для получения максимального балла. Задание может содержать несколько структурных частей/подвопросов.

Характеристика заданий суммативного оценивания за 2 четверть

Раздел	Проверяемая цель	Уровень мыслительных навыков	Кол. заданий *	№ задания*	Тип задания*	Время на выполнение мин*	Балл*	Балл за раздел
5.2.А. Информация и ее обработка	5.2.1.1 перечислять и представлять информацию в разных формах	Знание и понимание	2	1,2	КО, РО	10	5	20
	5.1.2.1 объяснять понятие «программное обеспечение»	Знание и понимание	3	3,4,5	КО	6	6	
	5.2.2.2 создавать и редактировать растровые изображения	Навыки высокого порядка	5	6,7,8,9,10	КО, РО	23	9	
ИТОГО:						39 минут	20	20
<i>Примечание: * - разделы, в которые можно вносить изменения</i>								

Образец заданий и схема выставления баллов

Задания суммативного оценивания за 2 четверть по предмету «Информатика»

1. Дайте определение термину «Информация» и приведите как минимум три вида информации.

Определение _____
1 вид информации _____
2 вид информации _____
3 вид информации _____

[2]

2. Опишите каждый вид информации и приведите примеры.

Описание _____
Пример _____

[1]

Описание _____
Пример _____

[1]

Описание _____
Пример _____

[1]

3. Установите соответствия.

Название программного обеспечения
Paint
MS Word
Mozilla Firefox

Описание
Браузер
Текстовый редактор
Графический редактор

[3]

4. Дополните следующее определение.

Программное обеспечение – это совокупность программ, позволяющих осуществить на компьютере автоматизированную _____

[1]

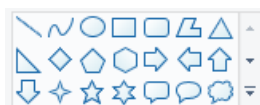
5. Установите соответствия.

Формы представления информации
Числа, цифры
Текст

Программное обеспечение
Paint
Калькулятор

[2]

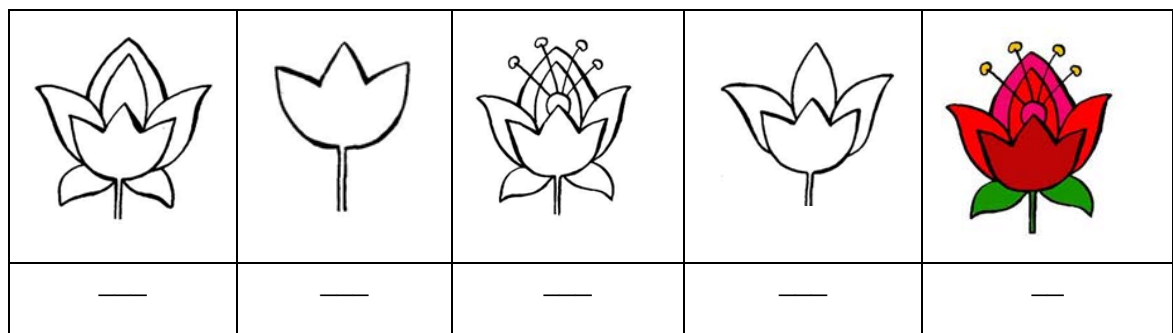
6. При создании изображения  в графическом редакторе *Paint*. Использовался комплекс инструментов



Определите назначение инструментов.

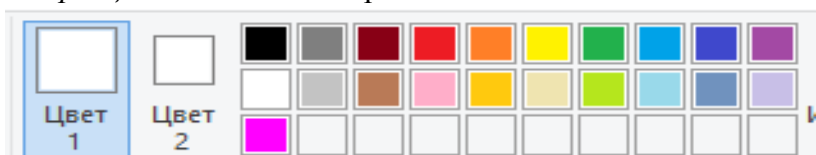
[1]

7. Пронумеруйте порядок действий создания изображения в графическом редакторе *Paint*.



[1]

8. С помощью *Палитры цветов* можно выбрать два цвета



Определите, какой из них применяется как:

Цвет фона _____

Основной цвет _____

[2]

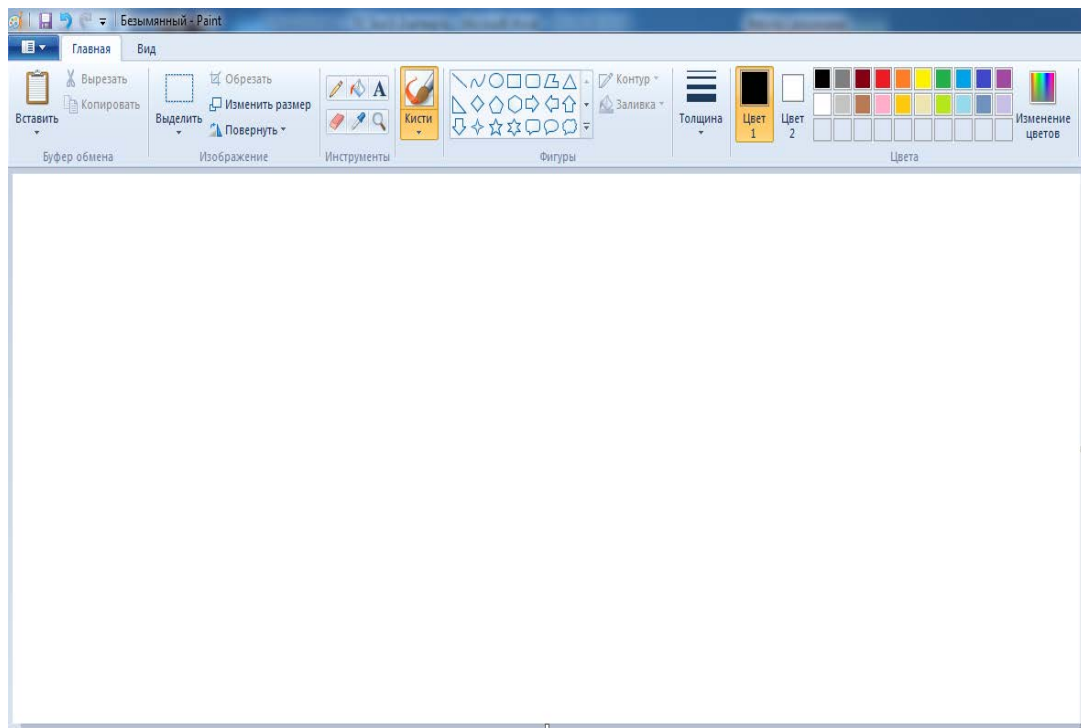
9. Айжан решила нарисовать векторное изображение. Помогите ей выбрать инструмент для преобразования фигуры. Напишите номера инструментов, которые представлены ниже в таблице.



Первоначальный вид	Конечный вид	Использованный инструмент
		
		
		

[3]

10. Paint – программа, для создания растрового изображения. Нарисуйте вашего любимого персонажа.

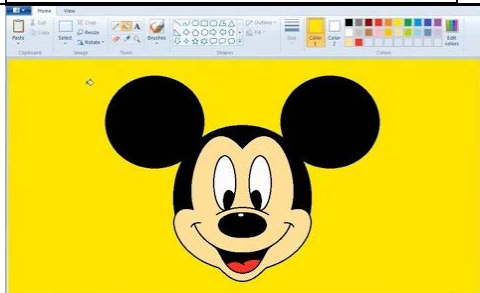


[1]

Перечислите инструменты программы, которые необходимо использовать для создания данного изображения.

[1]

Схема выставления баллов

№ задания	Ответ	Балл	Дополнительная информация				
1	Сведения об окружающем мире и протекающих в нем процессах, воспринимаемые человеком или специальным устройством (Принимается любое другое правильное определение) Виды информации: текстовая, графическая, звуковая, числовая, видеоинформация и т.д.	2	1 балл за правильное определение информации 1 балл за правильно перечисленные три вида информации				
2	Текстовая - все что написано или напечатано на любом из существующих языков (пример, книга, газета или текст и т.д.) Графическая - рисунки, картинки, схемы, карты, фотографии (пример, нарисованная картинка или схема и т.д.) Видеоинформация – в виде видеозаписи (фильмы, мультфильмы и т.д.). (Принимается любое другое правильное определение и приведенный пример)	3	1 балл за объяснение и приведение примера для каждого вида информации				
3	Paint – графический редактор MS Word – текстовый редактор Mozilla Firefox - браузер	3	1 балл за каждое правильное соответствие.				
4	Обработка информации.	1					
5	Числа, цифры – Калькулятор Фотография, схема – Paint	2	1 балл за каждое правильное соответствие				
6	Рисование фигур	1					
7	3 1 4 2 5	1					
8	Цвет 2 Цвет 1	2	1 балл за каждый правильный ответ.				
9	<table border="1"> <tr> <td>Использованный инструмент</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	Использованный инструмент	2	1	3	3	1 балл за каждый правильный ответ.
Использованный инструмент							
2							
1							
3							
10	 Инструменты: овал, заливка цветом, палитра цветов.	2	Принимается любой правильный ответ				
Итого		20					

СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ

Обзор суммативного оценивания за 3 четверть

Продолжительность - 40 минут

Количество баллов - 20

Типы заданий:

МВО – задания с множественным выбором ответов;

КО – задания, требующие краткого ответа;

РО – задания, требующие развернутого ответа.

Структура суммативного оценивания

Данный вариант состоит из 10 заданий, включающих задания с множественным выбором ответов, с кратким и развернутым ответами.

В вопросах с множественным выбором ответов учащийся выбирает правильный ответ из предложенных вариантов ответов.

В вопросах, требующих краткого ответа, обучающийся записывает ответ в виде численного значения, слова или короткого предложения.

В вопросах, требующих развернутого ответа, обучающийся должен показать всю последовательность действий в решении заданий для получения максимального балла. Задание может содержать несколько структурных частей/подвопросов.

Характеристика заданий суммативного оценивания за 3 четверть

Раздел	Проверяемые цели	Уровень мыслительных навыков	Кол. заданий *	№ задания *	Тип задания*	Время на выполнение мин*	Балл*	Балл за раздел
Раздел 5.3.А. Алгоритмы в нашей жизни	5.3.2.1. формулировать определение алгоритма	Знание и понимание	1	4	KO	2	1	10
	5.3.2.3 приводить примеры исполнителей и их системы команд	Применение	1	3	KO, MB	7	4	
	5.3.2.2 представлять алгоритм в словесной форме	Применение	1	5	PO	4	2	
	5.3.2.2 представлять алгоритм в словесной форме	Знание и понимание	1	1	PO	2	1	
Раздел 5.3.В. Рассуждаем и программируем	5.3.2.2 представлять алгоритм в словесной форме	Применение	4	6,2, 8, 10	KO, PO, MB	12	6	10
	5.3.3.1 использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Logo, Scratch)	Навыки высокого порядка	2	7, 9	PO	12	6	
Итого:						39 минут	20	20
<i>Примечание: * - разделы, в которые можно вносить изменения</i>								

Образец заданий и схема выставления баллов.

Задания суммативного оценивания за 3 четверть по предмету «Информатика»

1. Дайте определение понятию

Алгоритм – это _____

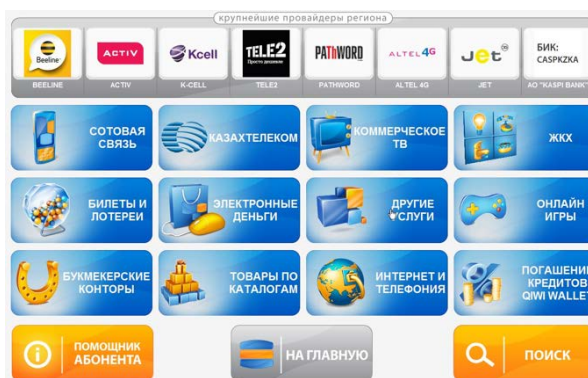
[1]

2. Дана таблица. Определите исполнителей алгоритма, поставив рядом галочку ☒:

A	B	C	D
			

[2]

3. 1) Ануар решил пополнить счёт сотовой связи. Помогите Ануару составить правильный алгоритм.



№	Команда
1	а) Проверьте и подтвердите номер телефона
2	б) Введите номер телефона
3	с) Выберите оператора сотовой связи
4	д) Внесите купюры в купюроприёмник (возможно ввод нескольких купюр)
5	е) Введите в окно «сумма оплаты»
6	ф) Перейдите в окно «Главная»
7	г) Дождитесь распечатки чека
8	х) Нажмите кнопку «Оплатить»

Правильный ответ:

1. ____, 2. ____, 3. ____, 4. ____, 5. ____, 6. ____, 7. ____, 8. ____.

[3]

3.2) Закончите предложение

Команды, которые может выполнить Ануар называют _____

[1]

4. Определите способ записи представленного алгоритма «Пополнение счёта».

[1]

5. Перед вами на рисунке представлена игровая среда. Помогите щенку добраться до мяча. Допишите алгоритм, используя предложенные команды.



№	Команды
ПЛ	Повернуть налево (90 градусов)
ПП	Повернуть направо (90 градусов)
И1	Идти 1 клетку
И2	Идти 2 клетки
И4	Идти 4 клетки
С	Стоять

Продолжите алгоритм.

1	ПП	6	И1	11	
2	И4	7	ПП	12	
3	ПЛ	8	И1	13	
4	И1	9	ПП	14	
5	ПЛ	10	И1	15	С

[2]

6. Фрагмент скрипта представлен в игровой среде.



6.1) Определите тип алгоритма.

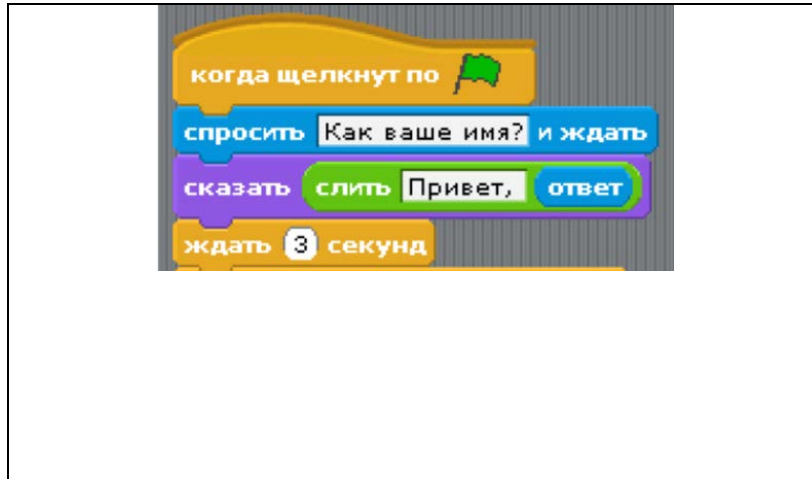
[1]

6.2) Опишите, определенный Вами тип алгоритма.

[2]

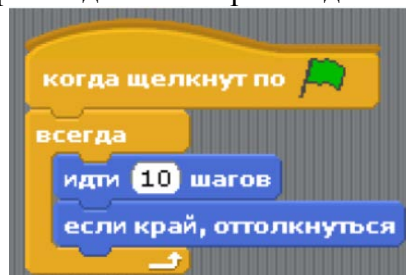
7. Продолжите скрипт в игровой среде к алгоритму:

1. Спрайт задает вопрос «Как ваше имя?».
2. Приветствует пользователя. Соблюдая условие ожидания 3 секунд.
3. Спрайт задает вопрос "Сколько будет $2 * 2$?" ожидает ответ до тех пор, пока пользователь не введет правильный ответ.
4. Спрайт скажет "Правильно!" когда пользователь введет цифру 4.



[4]

8. Определите по фрагменту скрипта действия производящее спрайтом.



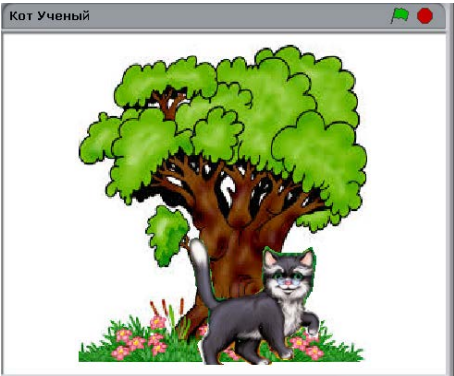
[1]

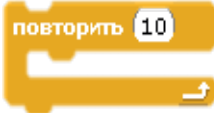
9. Проанализируйте фрагмент программы и получите его результат.

Программа	Результат
<pre> когда щелкнут по флагу очистить поднять перо идти в x: -50 y: 100 установить цвет пера изменить размер пера на 10 опустить перо плеть 1 секунд в точку x: 50 y: 100 плеть 1 секунд в точку x: 0 y: 100 плеть 1 секунд в точку x: 0 y: -100 </pre>	

[2]

10. Ануар решил создать скрипт в игровой среде на отрывок произведения А.С. Пушкина «Руслан и Людмила». Ему понравились 2 строчки из поэмы «У лукоморья дуб зелёный». Помогите Ануару выбрать нужную кодаду. Ответ отметьте галочкой ☒.

«...Идёт направо - песнь заводит, Налево - сказку говорит. ...»	
--	--

Команда			
Место для отметки			

[1]

Схема выставления баллов

№	Ответ	Балл	Дополнительная информация																														
1	Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.	1	1 балл за правильное определение алгоритма.																														
2	В, С	2	1 балл за каждый правильный ответ																														
3	<table><tr><th>№</th><th>Команда</th></tr><tr><td>1</td><td>с) Выберите оператора</td></tr><tr><td>2</td><td>б) Введите номер телефона</td></tr><tr><td>3</td><td>а) Проверьте и подтвердите номер телефона</td></tr><tr><td>4</td><td>е) Введите в окно «сумма оплаты»</td></tr><tr><td>5</td><td>д) Внесите купюры в купюроприёмник (возможно ввод нескольких купюр)</td></tr><tr><td>6</td><td>h) Нажать кнопку «Оплатить»</td></tr><tr><td>7</td><td>g) Дождитесь распечатки чека</td></tr><tr><td>8</td><td>f) Перейдите в окно «Главная»</td></tr></table> 3.1) 1. с), 2. б), 3. а), 4. е), 5. д), 6. h), 7. g), 8. f) 3.2) система команд исполнителя	№	Команда	1	с) Выберите оператора	2	б) Введите номер телефона	3	а) Проверьте и подтвердите номер телефона	4	е) Введите в окно «сумма оплаты»	5	д) Внесите купюры в купюроприёмник (возможно ввод нескольких купюр)	6	h) Нажать кнопку «Оплатить»	7	g) Дождитесь распечатки чека	8	f) Перейдите в окно «Главная»	2 1	2 балла за полностью правильную последовательность. 1 балл за 4 правильные последовательности. 1 балл за правильный ответ												
№	Команда																																
1	с) Выберите оператора																																
2	б) Введите номер телефона																																
3	а) Проверьте и подтвердите номер телефона																																
4	е) Введите в окно «сумма оплаты»																																
5	д) Внесите купюры в купюроприёмник (возможно ввод нескольких купюр)																																
6	h) Нажать кнопку «Оплатить»																																
7	g) Дождитесь распечатки чека																																
8	f) Перейдите в окно «Главная»																																
4	Словесная запись алгоритма	1	1 балл за правильный ответ																														
5	<table><tr><td>1</td><td>ПП</td><td>6</td><td>И1</td><td>11</td><td>ПЛ</td></tr><tr><td>2</td><td>И4</td><td>7</td><td>ПП</td><td>12</td><td>И2</td></tr><tr><td>3</td><td>ПЛ</td><td>8</td><td>И1</td><td>13</td><td>ПЛ</td></tr><tr><td>4</td><td>И1</td><td>9</td><td>ПП</td><td>14</td><td>И2</td></tr><tr><td>5</td><td>ПЛ</td><td>10</td><td>И1</td><td>15</td><td>С</td></tr></table>	1	ПП	6	И1	11	ПЛ	2	И4	7	ПП	12	И2	3	ПЛ	8	И1	13	ПЛ	4	И1	9	ПП	14	И2	5	ПЛ	10	И1	15	С	2	1 балл за поворот на лево 1 балл за команду идти 2 шага
1	ПП	6	И1	11	ПЛ																												
2	И4	7	ПП	12	И2																												
3	ПЛ	8	И1	13	ПЛ																												
4	И1	9	ПП	14	И2																												
5	ПЛ	10	И1	15	С																												
6	6.1) Разветвляющийся алгоритм 6.2) Алгоритм выполнение которого зависит от проверки некоторых условий называется разветвляющимся алгоритмом. В данной программе проверяется правильный ответ «Гадкий утёнок», если ответ верный, то звучит соответствующая музыка и этот ответ	1 2	1 балл за правильный тип алгоритма 1 балл за определение разветвляющего алгоритма и 1 балл за описание фрагмента кода программы																														

	получает значение переменной 1, а иначе ответ неверный звучит другая музыка и значение переменной присваивается 2 (для подсчёта правильных ответов). <i>Примечание:</i> Принимается ответ ученика, если он описывает как проходит проверка, без подсчёта переменной.		ветвления.								
7		4	1 балл за блок цикла 1 балл за блок присвоения <ответ=4> 1 балл за команду <спросить> 1 балл за команду <сказать>								
8	Движение объекта. Создание простой анимации в игровой среде. Объект будет двигаться постоянно, дойдя до края оттолкнётся и обратно будет двигаться.	1	1 балл за правильный ответ								
9		2	1 балл за правильное определение координаты; 1 балл за правильное направление спрайта								
10	<table border="1"> <tr> <td>Команда</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Место для отметки</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Команда				Место для отметки				1	1 балл за правильное определение команды
Команда											
Место для отметки											
Итого		20									

СПЕЦИФИКАЦИЯ СУММАТИВНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ

Обзор суммативного оценивания за 4 четверть

Продолжительность - 40 минут

Количество баллов - 20

Типы заданий:

МВО – задания с множественным выбором ответов;

КО – задания, требующие краткого ответа;

РО – задания, требующие развернутого ответа.

Структура суммативного оценивания

Данный вариант состоит из 10 заданий, включающих задания с множественным выбором ответов, с кратким и развернутым ответами.

В вопросах с множественным выбором ответов учащийся выбирает правильный ответ из предложенных вариантов ответов.

В вопросах, требующих краткого ответа, обучающийся записывает ответ в виде численного значения, слова или короткого предложения.

В вопросах, требующих развернутого ответа, обучающийся должен показать всю последовательность действий в решении заданий для получения максимального балла. Задание может содержать несколько структурных частей/подвопросов.

Характеристика заданий суммативного оценивания за 4 четверть

Раздел	Проверяемые цели	Уровень мыслительных навыков	Кол. заданий*	№ задания*	Тип задания*	Время на выполнение, мин*	Балл*	Балл за раздел
Раздел 5.4.А. Разработка и презентация проекта	5.3.3.1 использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch)	Навыки высокого порядка	3	1,2,4	КО, РО	14	5	20
	5.3.3.1 использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch)	Применение	3	3,5,9	КО, РО	7	8	
	5.2.2.1 эффективно организовывать документ для печати (устанавливать параметры страницы, выполнять предварительный просмотр и так далее)	Применение	2	6,7	КО, РО	6	4	
	5.4.2.1 рассуждать о незаконности копирования чужой работы	Навыки высокого порядка	1	8	РО	10	2	
	5.4.2.2 устанавливать пароль на документы	Применение	1	10	КО	2	1	
Итого:						39 минут	20	20
<i>Примечание: * - разделы, в которые можно вносить изменения</i>								

Образец заданий и схема выставления баллов

Задания суммативного оценивания за 4 четверть по предмету «Информатика».

1. Дан скрипт.

Скрипт для спрайта Car	Сцена

1.1) Укажите действие пользователя, при котором начнется выполнение скрипта.

1.2) Определите условие, при котором программа завершится.

[2]

2. Дан скрипт. Опишите действие, которое выполняет скрипт для Спрайта 1, если условие истинно.

[2]

3. Жасулан создал проект «Таблица умножения».

Таблица умножения

3

×

4

=

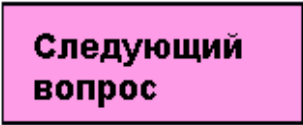
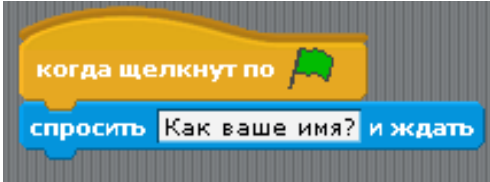
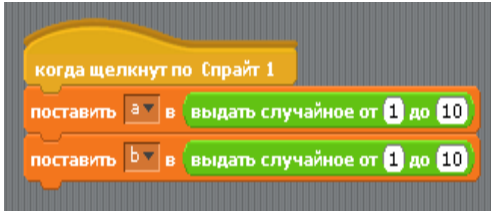
P

12

Следующий вопрос

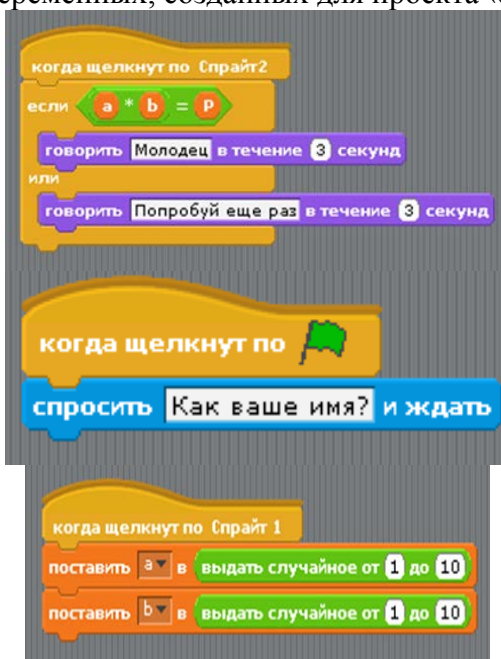
Проверить

Определите соответствуют ли скрипты указанным спрайтам. Поставьте отметки для каждого спрайта используя ДА или НЕТ.

Спрайт	Скрипт	Отметка
		
		
		

[3]

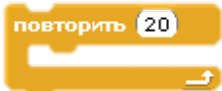
4. Определите количество переменных, созданных для проекта «Таблица Умножения» .



Переменные: _____

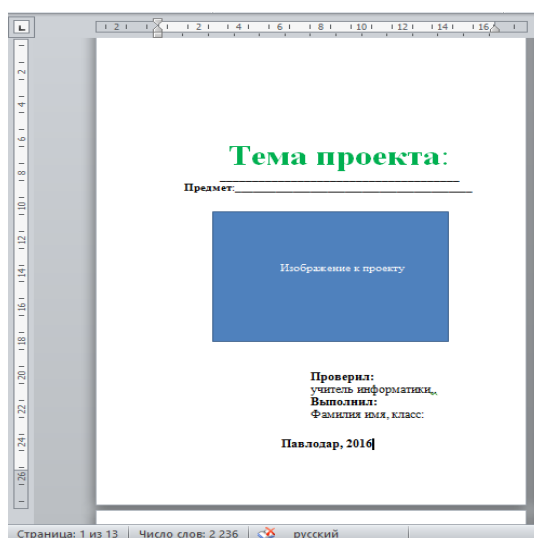
[1]

5. Определите тип алгоритма для указанных команд.

Команда	Тип алгоритма
	
	
	

[3]

6. Динара с помощью принтера распечатала собственный проект.

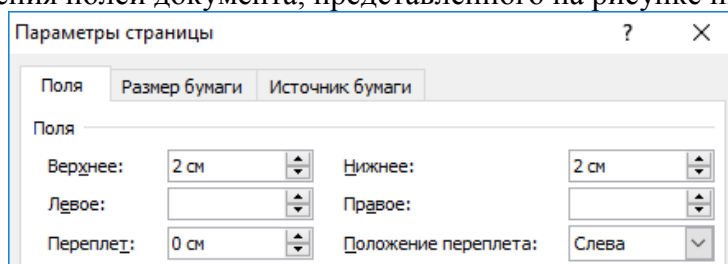


6.1 Определите тип ориентации текстового документа.

6.2 Определите количество листов, которое понадобилось для печати проекта.

[2]

7. Определите значения полей документа, представленного на рисунке ниже.



Левое поле: _____

Правое поле: _____

[2]

8. Рассмотрите ситуации.

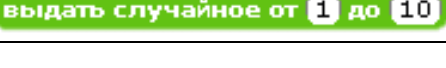
№ п/п	Ситуация
1	Алишер рисовал костюмы для каждого спрайта в проекте с помощью встроенного графического редактора.
2	Жанара скопировала фотографии со знаком © с официального сайта известного фотографа.

8.1 Определите ситуацию, в которой были нарушены авторские права.

8.2 Укажите причину нарушения.

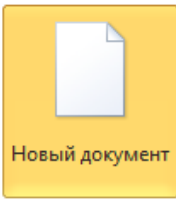
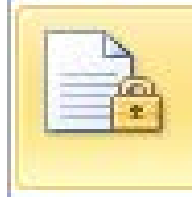
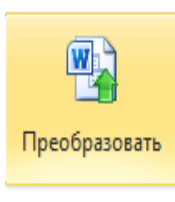
[2]

9. Определите команды, относящиеся к категории «Внешность».

№ п/п	Команда
1	
2	
3	
4	
5	
6	

[2]

10. Проанализируйте и выберите пиктограмму, на которую нужно нажать, чтобы зашифровать Паролем созданный документ.

№	A	B	C	D
				

[1]

Схема выставления баллов

№ задания	Ответ	Балл	Дополнительная информация												
1	1.1) при нажатии клавиши «Пробел» 1.2) программа завершится при условии, если спрайт Car доедит до Спрайта 2 (Светофор).	2	1 балл за каждый правильный ответ.												
2	1) Спрайт 1 становится невидимым; 2) Скрипт завершается.	2	1 балл за каждый правильный ответ.												
3	<table><tr><td>Спрайт</td><td>Скрипт</td><td>Отметка ДА/НЕТ</td></tr><tr><td></td><td></td><td>НЕТ</td></tr><tr><td></td><td></td><td>ДА</td></tr><tr><td></td><td></td><td>НЕТ</td></tr></table>	Спрайт	Скрипт	Отметка ДА/НЕТ			НЕТ			ДА			НЕТ	3	1 балл за каждый правильный ответ.
Спрайт	Скрипт	Отметка ДА/НЕТ													
		НЕТ													
		ДА													
		НЕТ													
4	3 переменные. Альтернативой для ответа может послужить перечисление переменных a,b,P	1													
5	<table><tr><td>Команда</td><td>Тип алгоритма</td></tr><tr><td></td><td>линейный</td></tr><tr><td></td><td>Цикл с постусловием</td></tr><tr><td></td><td>Цикл с преусловием</td></tr></table>	Команда	Тип алгоритма		линейный		Цикл с постусловием		Цикл с преусловием	3	1 балл за каждый правильный ответ.				
Команда	Тип алгоритма														
	линейный														
	Цикл с постусловием														
	Цикл с преусловием														
6	1.1) Книжный 1.2) 13	2	1 балл за каждый правильный ответ.												
7		2	1 балл за каждый правильный ответ.												
8	8.1) Ситуация 2. 8.2) Незаконность копирования чужих файлов со знаком ©	2	1 балл за каждый правильный ответ.												
9	1, 3	2	1 балл за каждый правильный ответ.												
10	A	1													
Итого		20													

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.3,36. Тираж 18 экз. Заказ № 1574
Отпечатано в типографии ЧУ «Центр педагогического мастерства»
010000. г. Астана, ул. №31, дом 37а.
e-mail: info@cpm.kz