

**«Информатика» пәнінен тоқсандық жиынтық бағалау
спецификациясы**

5-сынып

МАЗМҰНЫ

1. Тоқсан бойынша жиынтық бағалаудың мақсаты	3
2. Тоқсан бойынша жиынтық бағалаудың мазмұнын анықтайтын құжаттар.....	3
3. Күтілетін нәтижелер	3
4. Ойлау дағдыларының деңгейі.....	4
5. Тоқсандарға ойлау дағдыларының деңгейіне байланысты тексерілетін мақсаттарды бөлу..	5
6. Тоқсан бойынша жиынтық бағалауды өткізу ережелері.....	5
7. Модерация және балл қою	5
1-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ.....	6
2-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ.....	11
3-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ.....	17
4-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ.....	25

1. Тоқсан бойынша жиынтық бағалаудың мақсаты

Тоқсан бойынша жиынтық бағалаудың мақсаты білім алушылардың тоқсан барысында меңгерген білім, білік және дағдыларын анықтауға бағытталған.

Жиынтық бағалау күтілетін нәтижелер жетістігін және тоқсанға жоспарланған оқу мақсаттарына жеткендігін тексереді.

2. Тоқсан бойынша жиынтық бағалаудың мазмұнын анықтайтын құжаттар

Негізгі орта білім беру деңгейінің 5-9-сыныптарына арналған «Информатика» пәнінен үлгілік оқу бағдарламасы.

3. Күтілетін нәтижелер

Білу:

- қауіпсіздік техникасы ережелерін;
- процессор анықтамасын;
- қатты диск анықтамасын;
- бағдарламалық қамсыздандыру анықтамасын;
- ақпараттың анықтамасын;
- ақпараттың әр түрлі формада берілуін;
- алгоритм анықтамасын.

Түсіну:

- қауіпсіздік техникасы ережелерін бұзу зардаптары туралы;
- процессордың міндетін;
- қатты дисктің міндетін;
- бөгде жұмысты көшірудің заңсыздығы туралы;
- ақпарат пен ақпараттық-коммуникациялық технологиялар құралдарының экономикалық, құқықтық және этикалық аспектілерін;
- пайдаланушының жүйемен жұмыс жасауы үшін бағдарламалық қамсыздандырудың қажеттілігін;
- алгоритмнің сөз түрінде ұсынылуын.

Қолдану:

- құжаттарға құпия сөз орнатуды;
- файлдарды жалпы қолданысқа рұқсат етілген етуді;
- жалпы қолданысқа рұқсат етілген файлдарды өзгертуді және жүктеп алуды;
- растрлы бейнелерді құруды және өңдеуді;
- орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысалдарды;
- ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch) нысандар мен оқиғалар анимациясын;
- құжатты баспаға шығаруды тиімді ұйымдастыруды (парақ параметрін орнату, алдын ала көру және т.с.с.).

Талдау:

- ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch) тармақталу және цикл командаларын;
- бөгде жұмысты көшірудің заңсыздығын.

Жинақтау:

- өз ойларын көрсету және іске асыру үшін мәтін, графика және мультимедиа түріндегі ақпаратты.
- Бағалау:
- ақпараттың сапасын, маңыздылығын, пайдалылығын және тиімділігін;
- алгоритмнің тиімділігін және оның орындалу нәтижелерін;
- АКТ құралдарының адам денсаулығына кері әсерін.

4. Ойлау дағдыларының деңгейі

Ойлау дағдыларының деңгейі	Сипаттама	Ұсынылатын тапсырмалар түрлері
Білу және түсіну	<ul style="list-style-type: none"> - қауіпсіздік техникасы ережесін; - қауіпсіздік техникасы ережелерін бұзудың салдарларын; - процессор және қатты диск анықтамасын; - бағдарламалық қамсыздандру анықтамасын және оның пайдаланушының жүйемен жұмыс жасауы үшін қажеттілігін; - бөгде жұмысты көшіруді заңға қайшыдығын; - алгоритм анықтамасын; - алгоритмнің сөз түрінде ұсынылуын. 	Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар және/немесе толық жауапты қажет ететін тапсырмалар
Қолдану	<ul style="list-style-type: none"> - құжатқа құпия сөз орнатады; - файлдарды жалпыға қолданысқа рұқсат етілген етеді; - жалпыға қолданысқа рұқсат етілген файлдарды өзгертеді және жүктейді; - растрлы бейнелерді жасайды және өңдейді; - алгоритмді сөз түрінде көрсетеді; - орындаушылар мен олардың командалар жүйесіне мысал келтіреді; - ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch) нысандар мен оқиғалар анимациясын жасайды; - құжаттарды баспаға тиімді түрде ұйымдастырады (бет параметрлерін орнатады, алдын ала көруді орындайды және т.б.). 	Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар және/немесе толық жауапты қажет ететін тапсырмалар
Жоғары деңгей дағдылары	<ul style="list-style-type: none"> - ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch) тармақталу және цикл командаларын қолданады; - бөгде жұмысты көшірудің заңға қайшылығын ұйғарады. 	Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар және/немесе толық жауапты қажет ететін тапсырмалар

5. Тоқсандарға ойлау дағдыларының деңгейіне байланысты тексерілетін мақсаттарды бөлу

Тоқсан	Білу және түсіну	Қолдану	Жоғары деңгей дағдылары
I	60%	40%	0%
II	50%	0%	50%
III	20%	60%	20%
IV	0%	60%	40%

6. Тоқсан бойынша жиынтық бағалауды өткізу ережелері

Тоқсан бойынша жиынтық бағалау кезінде кабинетіңіздегі көмек ретінде қолдануға мүмкін болатын кез келген көрнекі құралдарды (диаграммалар, кестелер, постерлер, плакаттар немесе карталарды) жауып қойған дұрыс.

Тоқсан бойынша жиынтық бағалау басталмас бұрын нұсқаулық оқылып, білім алушыларға жұмыстың орындалу ұзақтығы хабарланады. Білім алушыларға жұмыс барысында бір-бірімен сөйлесулеріне болмайтындығы ескертіледі. Нұсқаулықпен таныстырып болғаннан кейін білім алушыларға тоқсан бойынша жиынтық бағалау басталғанға дейін түсінбеген сұрақтарын қоюға болатындығы туралы айтылады.

Білім алушылардың жұмысты өздігінен орындап жатқандығына, жұмысты орындау барысында көмек беретін қосымша ресурстарды, мысалы: сөздіктер немесе анықтамалық әдебиеттер, калькулятор (спецификацияда рұқсат берілген жағдайлардан басқа уақытта) пайдалануларына мүмкіндіктерінің жоқ екендігіне көз жеткізіледі. Олардың жұмыс уақытында бір-біріне көмектесулеріне, көшіріп алуларына және сөйлесулеріне болмайтындығы ескертіледі.

Білім алушыларға дұрыс емес жауапты өшіргішпен өшірудің орнына, қарындашпен сызып қою ұсынылады.

Жұмыс барысында нұсқаулыққа немесе жұмыстың ұзақтығына қатысты білім алушылар тарапынан қойылған сұрақтарға жауап беруге болады. Жекелеген білім алушыларға көмек беруге негізделген кез келген ақпаратты оқуға, айтуға, өзгертіп айтуға немесе көрсетуге тыйым салынады.

Тоқсандық жиынтық бағалаудың аяқталуына 5 минут уақыт қалғандығын хабарлап отыру қажет.

Тоқсандық жиынтық бағалау аяқталғаннан кейін білім алушылардан жұмыстарын тоқтатып, қалам/қарындаштарын партаның үстіне қоюларын өтіну керек.

7. Модерация және балл қою

Барлық мұғалімдер балл қою кестесінің бірдей нұсқасын қолданады. Модерация үдерісінде бірыңғай балл қою кестесінен ауытқушылықты болдырмау үшін жұмыс үлгілерін балл қою кестесіне сәйкес тексеру қажет.

1-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ

1-тоқсан бойынша жиынтық бағалауға шолу

Ұзақтығы - 40 минут

Балл саны - 20

Тапсырма түрлері:

КТБ – көп таңдауы бар тапсырмалар;

ҚЖ – Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар;

ТЖ – Толық жауапты қажет ететін тапсырмалар.

Жиынтық бағалаудың құрылымы

Тоқсан бойынша жиынтық бағалауда әр түрлі тапсырмалар типтері пайдаланылды: бірнеше жауаптары бар тапсырмалар, қысқа/толық жауапты тапсырмалар.

Бұл нұсқада бірнеше жауаптан таңдауды қажет ететін, қысқа және толық жауапты қажет ететін 10 тапсырма бар.

Бірнеше жауабы бар тапсырмада оқушы берілген жауаптар нұсқасынан тек біреуін таңдайды.

Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы жауапты сандық мән түрінде, сөз немесе қысқа сөйлем түрінде жазады.

Толық жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы максималды балл жинау үшін тапсырмадағы тізекті әрекеттерді орындай отырып, шешімін табады. Оқушының таңдау және математикалық контекст тізбегіндегі математикалық тәсілдерді қолдана алу қабілеті бағаланады. Тапсырмаларда бірнеше құрылымдық бөлімдер/сұрақтар болуы мүмкін.

1-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмаларының сипаттамасы

Бөлім	Тексерілетін мақсат	Ойлау дағдыларының деңгейі	Тапсырма саны*	Тапсырма №*	Тапсырма түрі*	Орындау уақыты мин*	Балл*	Бөлім бойынша балл
Компьютер және қауіпсіздік	5.4.1.1. қауіпсіздік техникасы ережелерін бұзу себептерін талдау	Білу және түсіну	2	1,2	КТБ, ҚЖ	3	3	10
	5.1.1.1. процессор мен қатты дискінің қызметін қарапайым деңгейде түсіндіру	Білу және түсіну	4	3,4,5,6	ҚЖ	8	7	
Интернеттегі қауіп	5.4.2.2. құжаттарға құпия сөз орнату	Қолдану	1	7	ТЖ	8	3	10
	5.1.3.1 жалпы қолданысқа рұқсат етілген бумадағы файлдарды өзгерту, жүктеп алу және орналастыру	Қолдану	3	8,9,10	ҚЖ, ТЖ	20	7	
Барлығы:			10			39 минут	20	20
<i>Ескерту: * - өзгеріс енгізуге болатын бөлімдер</i>								

Мысал үлгілері және балл қою кестесі
«Информатика» пәні бойынша 1-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмалары

1. Қауіпсіздік техникасы ережесіне сәйкес келетін суретті (✓) белгісімен белгілеңіз.





[1]

2. Суретті қарастырыңыз.



2.1. Суретте берілген қауіпсіздік техникасы ережелері бұзылғаннан болған 2 салдарды сипаттаңыз.

[1]

2.2. Қауіпсіздік техникасы ережелерін бұзғаннан болатын салдарды алдын алу үшін 2 іс-әрекет ұсыныңыз.

[1]

3. Қалып кеткен сөздерді толықтырыңыз.

Процессор _____ және компьютер жұмысын _____ арналған.

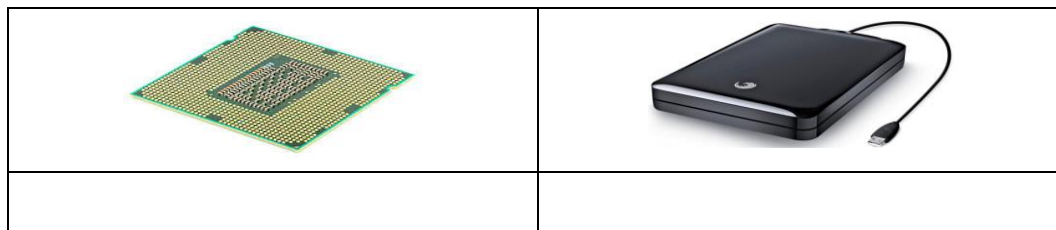
[2]

4. Қалып кеткен сөздерді толықтырыңыз.

Қатты диск – ақпаратты _____ арналған негізгі _____ құрылғысы.

[2]

5. Сурет бойынша құрылғыны анықтаңыз.

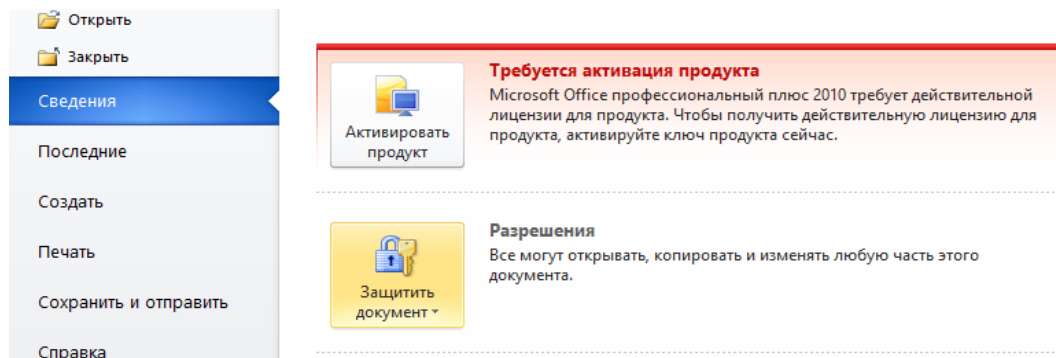


[2]

6. Аналық тақша мен қатты дисктің өзара байланысын түсіндіріңіз.

[1]

7. Дамирге құжатқа құпия сөз орнату қажет. «Құжатты қорғау» командасынан кейінгі іс-әрекеттерді сипаттаңыз.



1. _____
2. _____
3. _____

[3]

8. Жұмыс үстелінде «Жалпы суреттер» бумасы бар. Ақпаратты жалпы қолданысқа рұқсат етілген бумадан «Менің суреттерім» бумасына көшіру алгоритмін толықтырыңыз.

1. Жалпыға қол жетімді буманы ашу.
2. _____
3. Көшіру командасын таңдау.
4. _____
5. Қою командасын таңдау.

[2]

9. Жағдаяттарды талдаңыз және жалпы қолданысқа рұқсат етілген бумаға арналған амалдарды анықтаңыз.

Жағдаят	Амал
Динара Каринамен бірге Интернетте ортақ файлды өңдеп жатыр	
Данияр информатика пәні мұғаліміне өз файлдарын жалпы қолдануға рұқсат берді	
Арман Алинаның топтамасындағы суреттерді жүктеп алуда	

[3]

10. Жұмыс үстелінде жалпы қолданысқа рұқсат етілген «Жобалар» бумасы орналасқан. Осы бумаға «Менің жобам» бумасынан «Астана қаласы» файлын орналастыру алгоритмін аяқтаңыз.

1. «_____» бумасын ашу.
2. «Астана қаласы» файлын ерекшелеу.
3. Көшіру командасын таңдау.
4. «_____» бумасын ашу.
5. Таңдалған файлды қою.

[2]

Балл қою кестесі

№	Жауап		Балл	Қосымша ақпарат
1			2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
2	1.1 көздің көруінің нашарлауы; арқа омыртқасының қисаюы және т.б. 1.2 Көздің экранға дейінгі қашықтығы 50-70 см., биіктігі мен арқасы басқарылатын үстел.		1	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
3	Процессор берілгендерді өңдеуге және компьютер жұмысын басқаруға арналған		2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
4	Қатты диск – ақпаратты сақтауға арналған негізгі есте сақтау құрылғысы		2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
5			2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
	Процессор	Сыртқы қатты диск/ қатты диск		
6	Аналық тақта мен қатты диск бір-бірімен арнайы сымдармен байланысқан		1	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
7	1. «Парольмен шифрлеу» командасын таңдау; 2. Парольді енгізу; 3. Парольді растау.		3	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
8	2.Файлды ерекшелеу 4. «Менің құжаттарым» бумасын ашу		2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
9	Жағдаят	Амал	3	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
	Динара Каринамен бірге Интернетте ортақ файлды өңдеп жатыр.	Жалпыға қолдануға рұқсат етілген файлдарды өзгерту.		
	Данияр информатика пәні мұғаліміне өз файлдарын жалпы қолдануға рұқсат берді.	Файлдарды жалпы қолданысқа рұқсат етілген ету		
	Арман Алинаның топтамасындағы суреттерді жүктеп алуда.	Жалпы қолданысқа рұқсат етілген файлдарды көшіру		
10	1. «Менің жобам» бумасын ашу. 2. «Астана қаласы» файлын ерекшелеу. 3. Көшіру командасын таңдау. 4. «Жобалар» бумасын ашу. 5. Таңдалған файлды қою.		2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
Жалпы балл			20	

2-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ

2-тоқсан бойынша жиынтық бағалауға шолу

Ұзақтығы - 40 минут

Балл саны - 20

Тапсырма түрлері:

КТБ – көп таңдауы бар тапсырмалар;

ҚЖ – Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар;

ТЖ – Толық жауапты қажет ететін тапсырмалар.

Жиынтық бағалаудың құрылымы

Тоқсан бойынша жиынтық бағалауда әр түрлі тапсырмалар типтері пайдаланылды: бірнеше жауаптары бар тапсырмалар, қысқа/толық жауапты тапсырмалар.

Бұл нұсқада бірнеше жауаптан таңдауды қажет ететін, қысқа және толық жауапты қажет ететін 10 тапсырма бар.

Бірнеше жауабы бар тапсырмада оқушы берілген жауаптар нұсқасынан тек біреуін таңдайды.

Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы жауапты сандық мән түрінде, сөз немесе қысқа сөйлем түрінде жазады.

Толық жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы максималды балл жинау үшін тапсырмадағы тізекті әрекеттерді орындай отырып, шешімін табады. Оқушының таңдау және математикалық контекст тізбегіндегі математикалық тәсілдерді қолдана алу қабілеті бағаланады. Тапсырмаларда бірнеше құрылымдық бөлімдер/сұрақтар болуы мүмкін.

2-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмаларының сипаттамасы

Бөлім	Тексерілетін мақсат	Ойлау дағдыларының деңгейі	Тапсырма саны*	Тапсырма №*	Тапсырма түрі*	Орындау уақыты, мин*	Балл*	Бөлім бойынша балл
Ақпарат және оны өңдеу	5.2.1.1 әр түрлі формада ақпаратты атап шығу және көрсету	Білу және түсіну	2	1,2	ҚЖ, ТЖ	10	5	20
	5.1.2.1 «Бағдарламалық қамтамасыз ету» ұғымның түсіндіру	Білу және түсіну	3	3,4,5	ҚЖ	6	6	
	5.2.2.2 растрлық кескіндерді құру және өңдеу	Жоғары деңгей дағдылары	5	6,7,8,9,10	ҚЖ, ТЖ	23	9	
Барлығы:						39 минут	20	20
<i>Ескерту: * - өзгеріс енгізуге болатын бөлімдер</i>								

Тапсырма үлгілері және балл қою кестесі

«Информатика» пәнінен 2-ші тоқсанға жиынтық бағалау тапсырмалары

1. «Ақпарат» ұғымына анықтама беріңіз және кем дегенде ақпараттың үш түрлі формасын атаңыз.

[2]

2. Келтірілген ақпарат түрлерінің әрқайсысына түсініктеме беріңіз және мысал келтіріңіз.

[1]

[1]

[1]

3. Сәйкестік орнатыңыз.

Бағдарламалық қамсыздандыру атауы
Paint
MS Word
Mozilla Firefox

Сипаттамасы
Браузер
Мәтіндік редактор
Графикалық редактор

[3]

4. Келесі анықтаманы толықтырыңыз.

Бағдарламалық қамсыздандыру – бұл компьютерде автоматты түрде _____ мүмкіндік беретін бағдарламалар жиынтығы


[1]

5. Сәйкестік орнатыңыз.

Ақпаратты көрсету формасы
Сандар, цифрлар
Мәтін

Бағдарламалық қамсыздандыру
Paint
Калькулятор

[2]

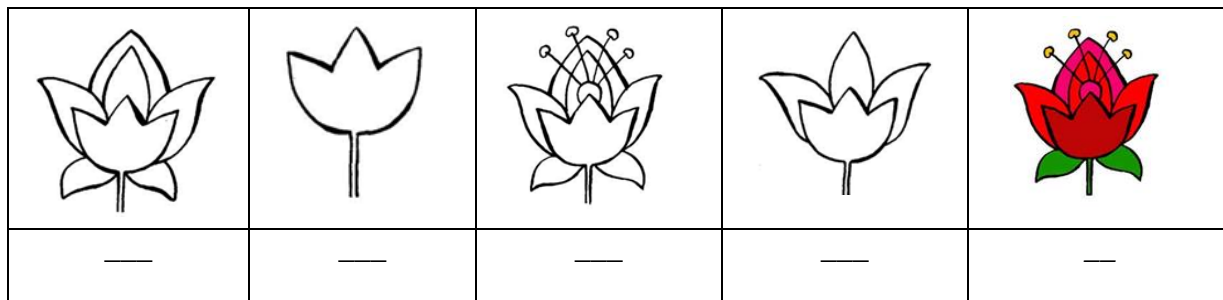
6. Paint графикалық редакторында  бейнесін салған кезде



құрал-саймандар кешені қолданылды. Құрал-саймандардың қызметін анықтаңыз.

[1]

7. Paint графикалық редакторында орындалған іс-әрекеттерді рет-ретімен нөмірлеңіз.



[1]

8. Түстер палитрасы көмегімен екі түс таңдауға болады.



Олардың қайсысы:

фон түсін _____

негізгі түсті _____

анықтауға қолданылады

[2]

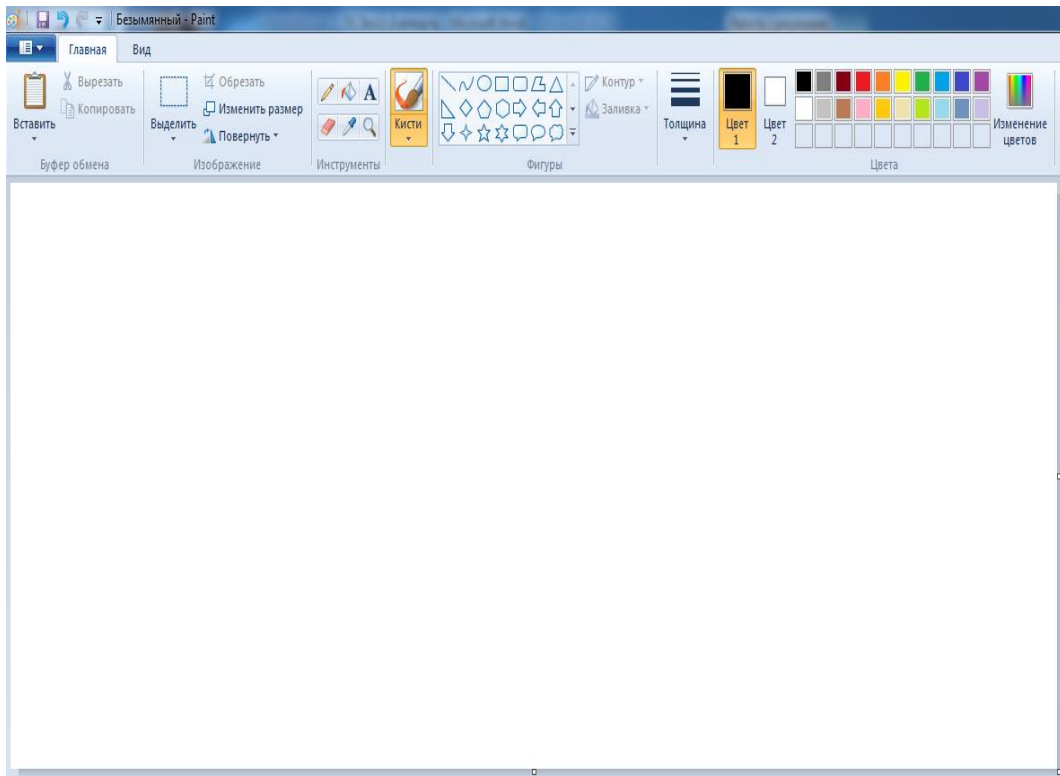
9. Айжан векторлық бейне салуды ұйғарды. Оған фигураны өңдеуге жәрдем беріңіз. Төменде кестеде берілген құрал-сайман нөмірін сәйкес ұяшыққа жазыңыз.



Суреттің бастапқы түрі	Суреттің өңделген түрі	Қолданылған құрал-сайман нөмірі

[3]

10. Paint – растрлық бейне жасауға арналған бағдарлама. Өз қалауыңыз бойынша сүйікті кейіпкеріңіздің суретін салыңыз.

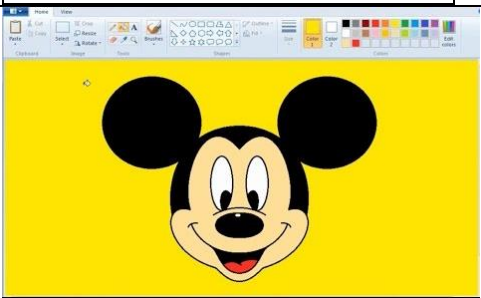


[1]

Бұл бейнені салуға қажетті құрал-саймандарды атаңыз.

[1]

Балл қою кестесі

№	Жауап	Балл	Қосымша ақпарат				
1	Ақпарат – сақтау, түрлендіру, жөнелту және пайдалану нысаны болып табылатын қоршаған әлем туралы мәліметтер. (Басқа дұрыс жауаптар да қабылданады) Ақпараттың түрлері: мәтіндік, графикалық, дыбыстық, сандық, бейне және т.с.с.	2	Ақпарат ұғымының дұрыс анықтамасына 1 балл Ақпараттың кез-келген 3 түрін анықтағаны үшін 1 балл				
2	Мәтіндік – алфавиттік, цифрлық және басқа арнайы символдар жиыны (мысалы, кітап, үнқағаз немесе мәтін және т.с.с.) Графикалық - схемалар, эскиздер, диаграммалар, графиктер пішіндегі фигуралар немесе бейнелер (көрнекті символдар) түрінде берілетін ақпарат. (мысалы, салынған сурет немесе сызба және т.с.с.) Бейнеақпарат – бейне жазба түріндегі ақпарат (фильмдер, мультфильмдер және т.с.с.). (Кез-келген басқа дұрыс анықтама мен келтірілген мысал қабылданады)	3	Әр келтірілген анықтама мен мысал үшін – 1 балл				
3	Paint – графикалық редактор MS Word – мәтіндік редактор Mozilla Firefox - браузер	3	Әр дұрыс келтірілген сәйкестік үшін 1 балл				
4	Ақпаратты өңдеуге	1					
5	Сандар, цифрлар – Калькулятор Фотосурет, сызба – Paint	2	Әр дұрыс келтірілген сәйкестік үшін 1 балл				
6	Фигураларды салу	1					
7	3 1 4 2 5	1					
8	Түс 2 Түс 1	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл				
9	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Қолданылған құрал-сайман</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	Қолданылған құрал-сайман	2	1	3	3	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
Қолданылған құрал-сайман							
2							
1							
3							
10	 <p>Құрал-саймандар: овал, түспен бояу, түстер палитрасы</p>	2	Кез-келген дұрыс жауап қабылданады				
Жалпы балл		20					

3-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ

3-тоқсан бойынша жиынтық бағалауға шолу

Ұзақтығы - 40 минут

Балл саны - 20

Тапсырма түрлері:

КТБ – көп таңдауы бар тапсырмалар;

ҚЖ – Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар;

ТЖ – Толық жауапты қажет ететін тапсырмалар.

Жиынтық бағалаудың құрылымы

Тоқсан бойынша жиынтық бағалауда әр түрлі тапсырмалар типтері пайдаланылды: бірнеше жауаптары бар тапсырмалар, қысқа/толық жауапты тапсырмалар.

Бұл нұсқада бірнеше жауаптан таңдауды қажет ететін, қысқа және толық жауапты қажет ететін 10 тапсырма бар.

Бірнеше жауабы бар тапсырмада оқушы берілген жауаптар нұсқасынан тек біреуін таңдайды.

Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы жауапты сандық мән түрінде, сөз немесе қысқа сөйлем түрінде жазады.

Толық жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы максималды балл жинау үшін тапсырмадағы тізекті әрекеттерді орындай отырып, шешімін табады. Оқушының таңдау және математикалық контекст тізбегіндегі математикалық тәсілдерді қолдана алу қабілеті бағаланады. Тапсырмаларда бірнеше құрылымдық бөлімдер/сұрақтар болуы мүмкін.

3-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмаларының сипаттамасы

Бөлім	Тексерілетін мақсат	Ойлау дағдыларының деңгейі	Тапсырма саны*	Тапсырма №*	Тапсырма түрі*	Орындау уақыты, мин*	Балл*	Бөлім бойынша балл
Біздің өмірімізде алгоритмдер	5.3.2.1. алгоритм анықтамасын тұжырымдау	Білу және түсіну	1	4	ҚЖ	2	1	10
	5.3.2.3 орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіру	Қолдану	1	3	КТБ, ҚЖ	7	4	
	5.3.2.2 алгоритмді сөз түрінде ұсыну	Қолдану	1	5	ТЖ	4	2	
Талқылаймыз және бағдарламаны жасаймыз	5.3.2.2 алгоритмді сөз түрінде ұсыну	Білу және түсіну	1	1	ТЖ	2	1	10
	5.3.2.2 алгоритмді сөз түрінде ұсыну	Қолдану	4	6,2, 8, 10	ҚЖ, ТЖ	12	6	
	5.3.3.1 ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу және цикл командаларын қолдану	Жоғары деңгей дағдылары	2	7, 9	ТЖ	12	6	
Барлығы:						39 минут	20	20
<i>Ескерту: * - өзгеріс енгізуге болатын бөлімдер</i>								

Мысал үлгілері және балл қою кестесі

«Информатика» пәні бойынша 3-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмалары

1. Келесі ұғымға анықтама беріңіз

Алгоритм – бұл _____

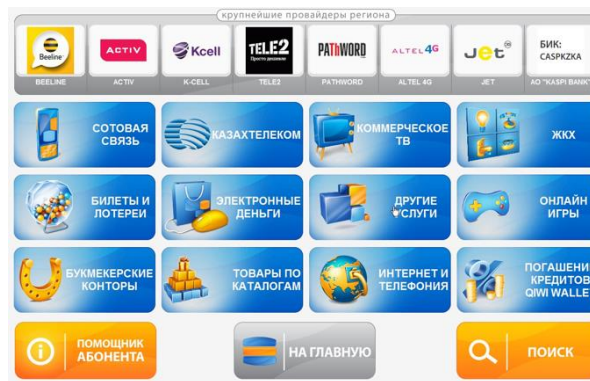
[1]

2. Кесте берілген. Жанына белгісін қою арқылы алгоритм орындаушысын анықтаңыз.

A	B	C	D
			

[2]

3. 1) Ануар ұялы байланыс шотын толтыруды ұйғарды. Ануарға дұрыс алгоритм құруға көмектесіңіз.



№	Команда
1	a) Телефон нөмірін тексеріңіз және растаңыз
2	b) Телефон нөмірін енгізіңіз
3	c) Ұялы байланыс операторын таңдаңыз
4	d) Купюраларды купюра қабылдағышқа салыңыз (бірнеше купюраны салу мүмкін)
5	e) «Төлем сомасы» терезесіне енгізіңіз
6	f) «Негізгі» терезесіне өтіңіз
7	g) Чектің шыққанын күтіңіз
8	h) «Төлеу» түймесін басыңыз

Дұрыс жауап:

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

[2]

3.2) Сөйлемді толықтырыңыз.

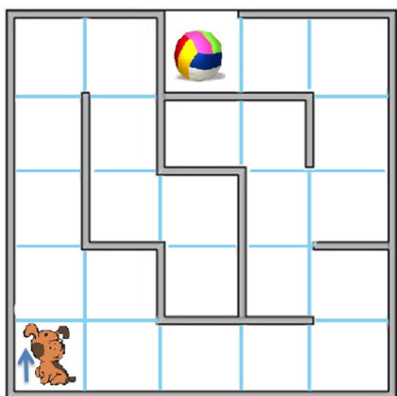
Ануар орындай алатын командаларды _____ деп атайды.

[1]

4. Берілген «шотты толтыру» алгоритмін жазу тәсілін анықтаңыз.

[1]

5. Суретте ойын ортасы берілген. Күшікке допқа дейін жетуге көмектесіңіз. Берілген командаларды қолданып алгоритмді толықтырыңыз.



№	Командалар
СБ	Солға бұрылу (90 градусқа)
ОБ	Оңға бұрылу (90 градусқа)
Ж1	1 қадам жүру
Ж2	2 қадам жүру
Ж4	4 қадам жүру
Т	Тоқтау

Алгоритмді жалғастырыңыз.

1	ОБ	6	Ж1	11	
2	Ж4	7	ОБ	12	
3	СБ	8	Ж1	13	
4	Ж1	9	ОБ	14	
5	СБ	10	Ж1	15	Т

[2]

6. Келесі суретте ойын бағдарламалау ортасындағы скрипт үзіндісі берілген.



6.1) Алгоритм түрін анықтаңыз.

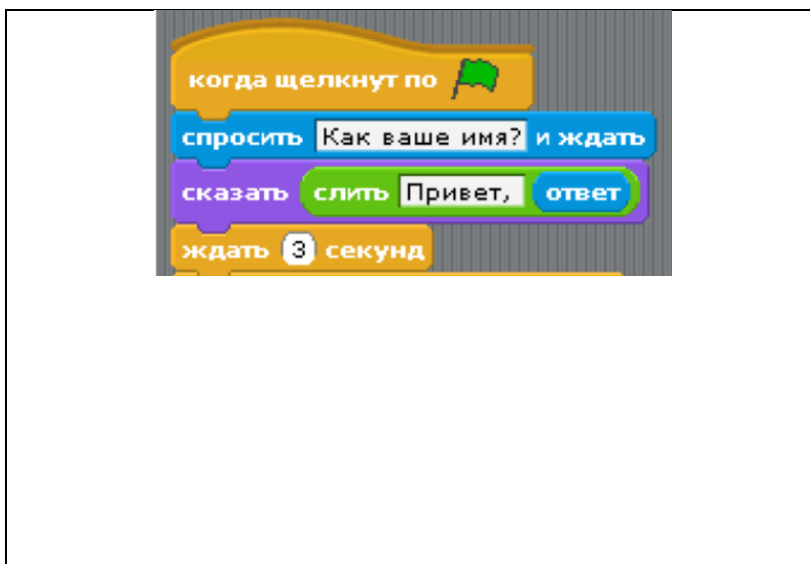
[1]

6.2) Сіз анықтаған алгоритмнің анықтамасын және бағдарлама коды фрагментін сипаттаңыз.

[2]

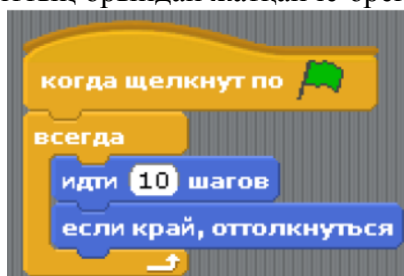
7. Ойын бағдарламалау ортасында келесі алгоритмге құрылған скриптті жалғастырыңыз:

1. Спрайт пайдаланушы атын сұрайды.
2. Амандасады. Қошеметтеу бірден жоғалып кетпеуі үшін 3 секунд күтеді.
3. Пайдаланушы дұрыс жауапты енгізгенге дейін "2 * 2 қанша болады?" деп сұрайды.
4. Пайдаланушы 4 санын енгізгенде, спрайт "Правильно!" деп айтады.



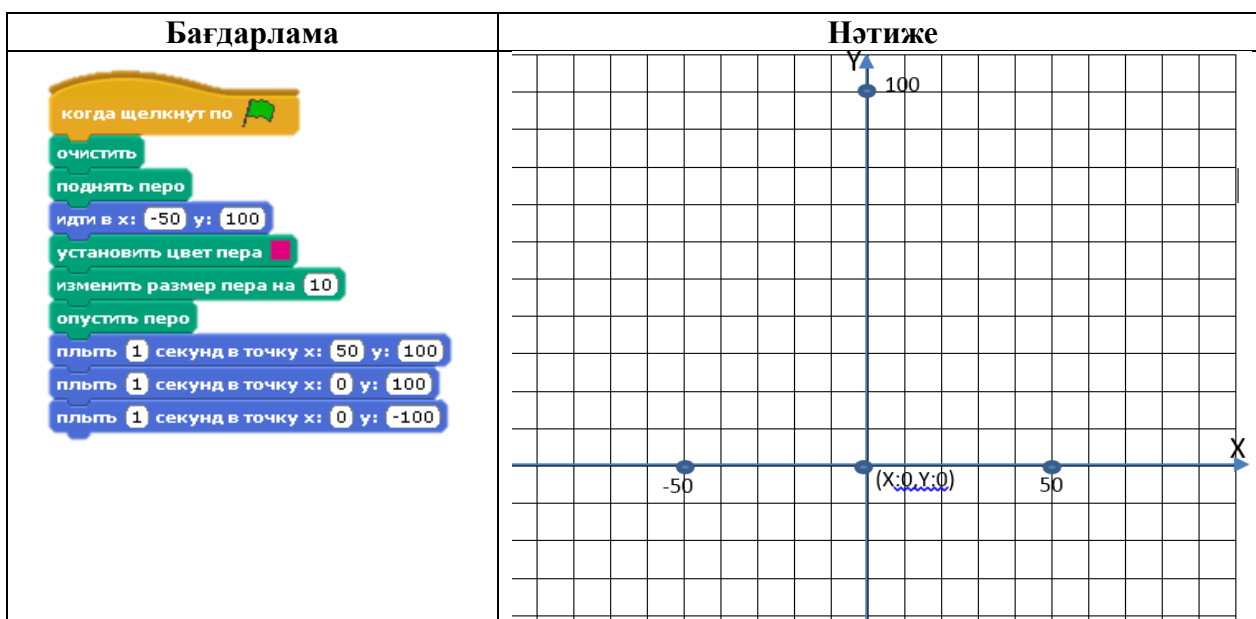
[4]

8. Спрайт үзіндісі арқылы спрайттың орындап жатқан іс-әрекетін анықтаңыз.



[1]


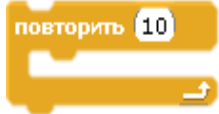
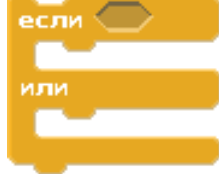
9. Бағдарлама үзіндісін талдаңыз және оның нәтижесін көрсетіңіз.



[2]

10. Ануар ойын бағдарламалау ортасында А.С.Пушкиннің «Руслан мен Людмила» шығармасының үзіндісіне скрипт жасауды ұйғарды. Оған шығармадағы 2 қатар ұнады. Ануарға дұрыс команданы таңдауға көмектесіңіз. Дұрыс жауапты белгісімен белгілеңіз.

<p>«...Идёт направо - песнь заводит, Налево - сказку говорит. ...»</p>	
--	--

<p>Команда</p>			
<p>Белгіге арналған орын</p>			

[1]

	Ескерту: егер оқушы айнымалы мәнін есептемесе, бірақ тексеру қалай өтіп жатқанын сипаттаса, жауабы қабылданады.										
7		4	Цикл блогы үшін 1 балл <ответ=4> меншіктеу блогы үшін 1 балл <спросить> командасы үшін 1 балл <сказать> командасы үшін 1 балл								
8	Нысанның қозғалысы. Ойын бағдарламалау ортасында қарапайым анимация құру. Нысан үнемі қозғалыста болады, шетке жеткенде кері итеріледі және қайта қозғалыста болады.	1	Дұрыс жауап үшін 1 балл								
9		2	Координатаны дұрыс анықтағаны үшін 1 балл Спрайттың дұрыс бағыты үшін 1 балл								
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	Команданы дұрыс анықтағаны үшін 1 балл
Команда											
Место для отметки											
Жалпы балл		20									

4-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУ СПЕЦИФИКАЦИЯСЫ

4-тоқсан бойынша жиынтық бағалауға шолу

Ұзақтығы - 40 минут

Балл саны - 20

Тапсырма түрлері:

КТБ – көп таңдауы бар тапсырмалар;

ҚЖ – Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмалар;

ТЖ – Толық жауапты қажет ететін тапсырмалар.

Жиынтық бағалаудың құрылымы

Тоқсан бойынша жиынтық бағалауда әр түрлі тапсырмалар типтері пайдаланылды: бірнеше жауаптары бар тапсырмалар, қысқа/толық жауапты тапсырмалар.

Бұл нұсқада бірнеше жауаптан таңдауды қажет ететін, қысқа және толық жауапты қажет ететін 10 тапсырма бар.

Бірнеше жауабы бар тапсырмада оқушы берілген жауаптар нұсқасынан тек біреуін таңдайды.

Қысқа жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы жауапты сандық мән түрінде, сөз немесе қысқа сөйлем түрінде жазады.

Толық жауапты қажет ететін тапсырмаларда оқушы максималды балл жинау үшін тапсырмадағы тізекті әрекеттерді орындай отырып, шешімін табады. Оқушының таңдау және математикалық контекст тізбегіндегі математикалық тәсілдерді қолдана алу қабілеті бағаланады. Тапсырмаларда бірнеше құрылымдық бөлімдер/сұрақтар болуы мүмкін.

4-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмаларының сипаттамасы

Бөлім	Тексерілетін мақсат	Ойлау дағдыларының деңгейі	Тапсырма саны*	Тапсырма №*	Тапсырма түрі*	Орындау уақыты мин*	Балл*	Бөлім бойынша балл
Жобаны құру және тұсаукесері	5.3.3.1 ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу және цикл командаларын қолдану	Жоғары деңгей дағдылары	3	1,2,4	ҚЖ, ТЖ	14	5	20
	5.3.3.1 ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу және цикл командаларын қолдану	Қолдану	3	3,5,9	ҚЖ, ТЖ	7	8	
	5.2.2.1 құжатты баспаға дайындау (парақ параметрін өзгерту, бет параметрлерін қою, алдын ала көру және т.б.)	Қолдану	2	6,7	ҚЖ, ТЖ	6	4	
	5.4.2.1 ақпараттың таралып кетуінің мүмкін қауіптерін түсіндіру	Жоғары деңгей дағдылары	1	8	ҚЖ, ТЖ	10	2	
	5.4.2.2 құжатқа құпия сөз орнату	Қолдану	1	10	ҚЖ, ТЖ	2	1	
Барлығы:						39 минут	20	20

*Ескерту: * - өзгеріс енгізуге болатын бөлімдер*

Мысал үлгілері және балл қою кестесі

«Информатика» пәні бойынша 4-тоқсандағы жиынтық бағалау тапсырмалары.

1. Скрипт берілген.

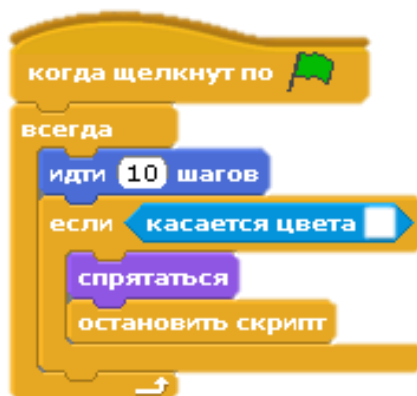
Сағ спрайты үшін скрипт	Сахна
	

1.1) Скриптің орындалуы басталу үшін қажет пайдаланушының іс-әрекетін көрсетіңіз.

1.2) Бағдарлама аяқталатын шартты анықтаңыз.

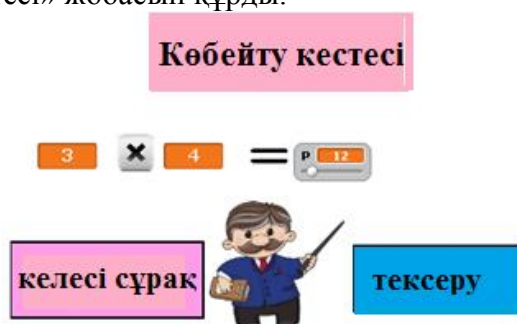
[2]

2. Скрипт берілген. Шарт ақиқат болған жағдайда скрипттің Спрайт 1 үшін орындайтын іс-әрекетін сипаттаңыз.

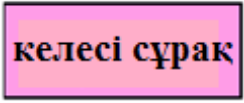
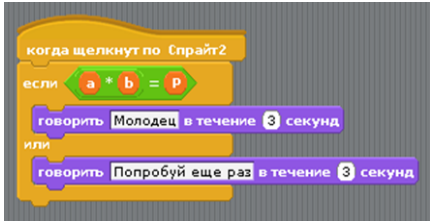

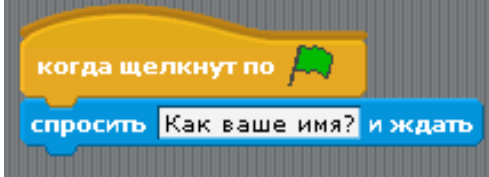

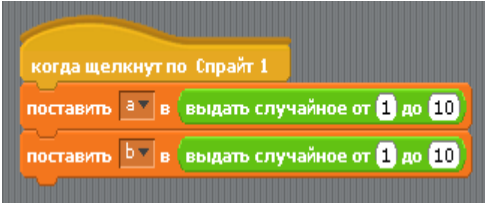


[2]

3. Жасұлан «Көбейту кестесі» жобасын құрды.

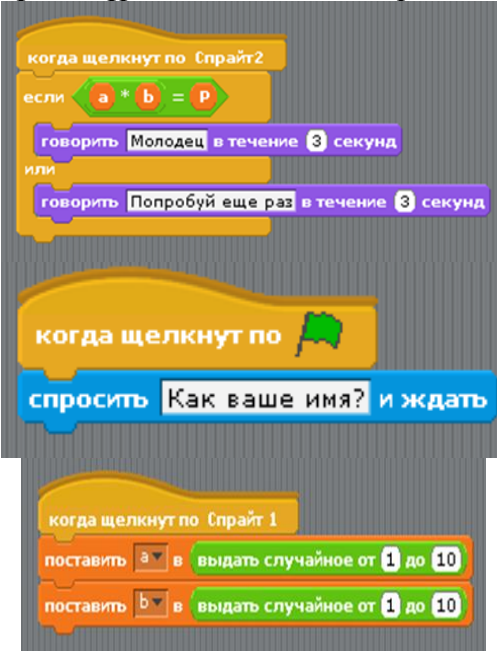


Скрипттер көретілген спрайттарға сәйкес келеді ме анықтаңыз. Өрбір спрайт үшін **ИӘ** немесе **ЖОҚ** деп белгі қойыңыз.

Спрайт	Скрипт	Белгі
		
		
		

[3]


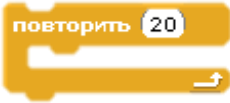

4. «Көбейту кестесі» жобасы үшін құрылған айнымалылар санын анықтаңыз.



Айнымалылар: _____

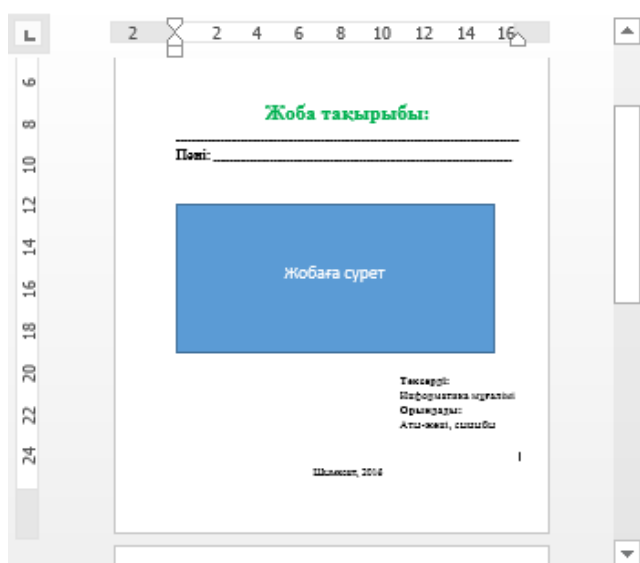
[1]

5. Көрсетілген командалар үшін алгоритм түрін анықтаңыз.

Команда	Алгоритм түрі
	
	
	

[3]

6. Динара принтерде өзінің жобасын баспадан шығарды.



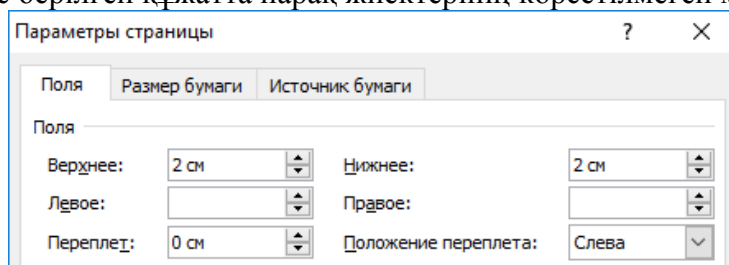
6.1 Мәтіндік құжаттың бағдар (ориентация) түрін анықтаңыз.

[1]

6.2 Жобаны баспаға шығаруға қажет болған парақ санын анықтаңыз.

[1]

7. Төмендегі суретте берілген құжатта парақ жиектерінің көрсетілмеген мәндерін анықтаңыз.



Парақтың сол жиегі: _____

Парақтың оң жақ жиегі: _____

[2]

8. Келесі жағдаяттарды қарастырыңыз.

№	Жағдаят
1	Алишер жобандағы әрбір спрайт үшін кіріктірілген графикалық редактор көмегімен костюмдердің суретін салды.
2	Жанар әйгілі фотографтың сайтынан © белгісі бар фотосуреттерді көшіріп алды.

8.1 Авторлық құқық бұзылған жағдаятты анықтаңыз.

8.2 Бұзылу себебін көрсетіңіз.

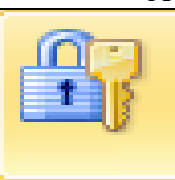
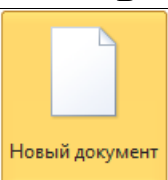

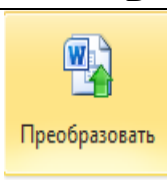
[2]

9. «Внешность» категориясына кіретін командаларды анықтаңыз.

№	Команда
1	
2	
3	
4	
5	
6	

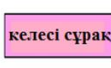


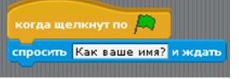

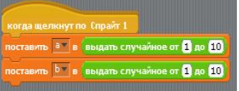
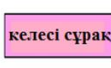


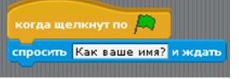

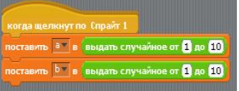
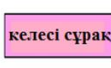


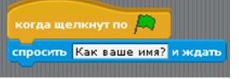

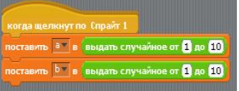
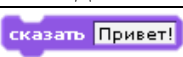


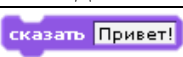


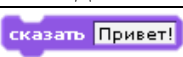


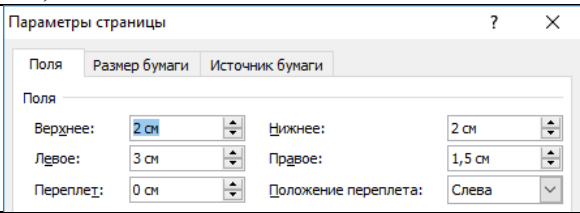
[2]

10. Пиктограммаларды талдаңыз және құрылған құжатты құпия сөзбен шифрлеу үшін қай пиктограмманы басу қажет екенін анықтаңыз.

№	A	B	C	D
				

[1]

Балл қою кестесі

№	Жауап	Балл	Қосымша ақпарат												
1	1.1) «Бос орын (Пробел)» пернесін басқанда 1.2) Бағдарлама Car спрайты Спрайт2-ге (Светофор) жеткен уақытта тоқтайды.	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
2	1) Спрайт 1 көрінбей қалады; 2) Скрипт аяқталады.	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
3	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Спрайт</th> <th style="width: 50%;">Скрипт</th> <th style="width: 25%;">Белгі</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">жоқ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">не</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">жоқ</td> </tr> </tbody> </table>	Спрайт	Скрипт	Белгі			жоқ			не			жоқ	3	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл
Спрайт	Скрипт	Белгі													
		жоқ													
		не													
		жоқ													
4	3 айнымалы. а,b,P айнымалыларын тізбектеу де жауап ретінде қабылданады.	1													
5	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Команда</td> <td style="width: 50%;">Алгоритм түрі</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Сызықтық</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Циклдік</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td>Циклдік</td> </tr> </tbody> </table>	Команда	Алгоритм түрі		Сызықтық		Циклдік		Циклдік	3	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл				
Команда	Алгоритм түрі														
	Сызықтық														
	Циклдік														
	Циклдік														
6	1.1) «Книжный» 1.2) 13	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
7		2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
8	8.1) Жағдаят 2 8.2) өзгелердің © белгісі бар файлдарын көшірудің заңсыздығы	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
9	1, 3	2	Әр дұрыс жауап үшін 1 балл												
10	A	1													
Жалпы балл		20													

Теруге 25.07.2017. берілді. Басуға 27.07.2017. қол қойылды.
Пішімі 60x84/8. Кеңсе қағаз 80 гр/м2. Сандық басылыс.
Шартты б. т.3,36. Таралымы 18 дана. Тапсырыс № 1574
«Педагогикалық шеберлік орталығы» ЖМ типографиясында басылды.
010000, Астана қ., №31 көше, 37а үй.
e-mail: info@cpm.kz.