

**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 «Компьютер и безопасность»	4
Суммативное оценивание за раздел «Безопасность в Интернете».....	7
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ	10
Суммативное оценивание за раздел «Информация и ее обработка».....	10
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ	13
Суммативное оценивание за раздел «Алгоритмы в нашей жизни»	13
Суммативное оценивание за раздел «Рассуждаем и программируем»	17
ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ	20
Суммативное оценивание за раздел «Разработка и презентация проекта».....	20

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 1 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел «Компьютер и безопасность»

Цель обучения	5.4.1.1 Рассуждать о последствиях нарушения правил техники безопасности 5.1.1.1 Объяснять на элементарном уровне назначение процессора и жесткого диска
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> <ul style="list-style-type: none">• Определяет нарушения и описывает последствия нарушения техники безопасности• Определяет название устройств по назначению
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 два последствия, к которому приведет нарушения правил техники безопасности при работе за компьютером.

Последствие 1: _____

Последствие 2: _____

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.



Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Выделяет последствия нарушения техники безопасности	1	указывает нарушения правил техники безопасности;	1
		записывает первое последствие нарушения правил техники безопасности;	1
		записывает второе последствие нарушения правил техники безопасности;	
Определяет название устройств по назначению	2	определяет устройство, отвечающее за обработку информации;	1
		определяет устройство, отвечающее за вычислительные работы;	1
		определяет устройство, являющимся основным накопителем данных;	1
		выделяет цифровые накопители информации.	1
Всего баллов			7

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «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. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в определении нарушения правил техники безопасности/ в описании последствий нарушения правил техники безопасности. <input type="checkbox"/>	Верно определяет нарушения и последствия нарушения техники безопасности. <input type="checkbox"/>
Определяет название устройств по назначению.	Затрудняется в определении названия устройств. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в определении устройства, отвечающего за обработку информации и вычислительные работы/ устройства, являющегося основным накопителем данных/ в цифровых накопителей информации. <input type="checkbox"/>	Верно определяет название устройств. <input type="checkbox"/>

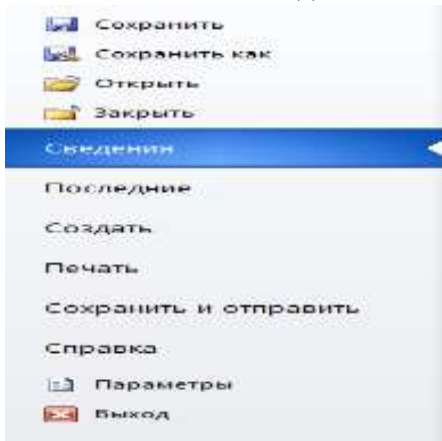
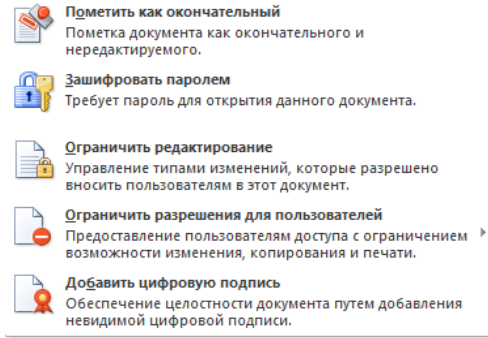
Суммативное оценивание за раздел «Безопасность в Интернете»

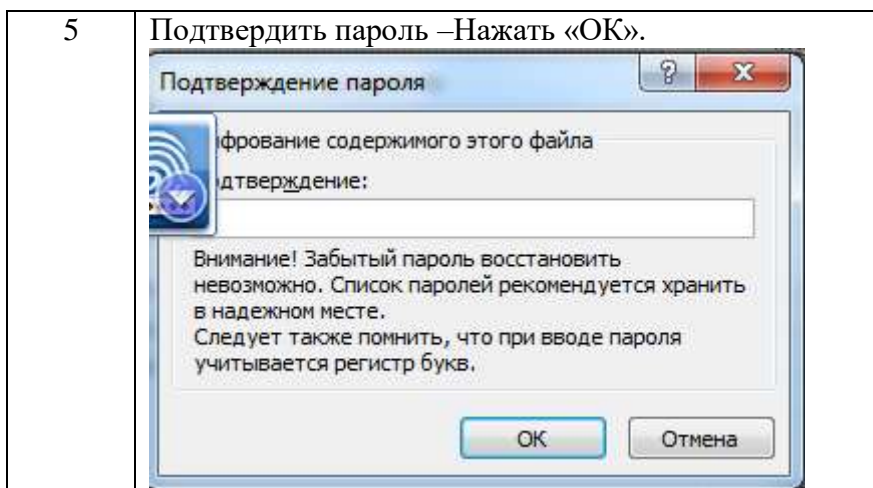
Цель обучения	5.4.2.2 Устанавливать пароль на документы
Критерий оценивания	5.1.3.1 Размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа <i>Обучающийся</i> <ul style="list-style-type: none"> • Описывает алгоритмы установки пароля • Описывает алгоритм работы с файлами общего доступа
Уровень мыслительных навыков	Применение Навыки высокого порядка
Время выполнения	15 минут

Задания

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

а) Дополните алгоритм установки пароля.

1	<p>В меню «Файл» –Сведение»</p> 
2	
3	<p>Выбрать «Зашифровать паролём»</p> 
4	



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

2.1 Напишите алгоритм размещения файла в папке Общего доступа.

Критерий оценивания	№ задания	Дескриптор	Балл
		Обучающийся	
Описывает способы установки пароля	1	описывает второе пропущенное действие;	1
		описывает четвёртое пропущенное действие;	1
Описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа	2	указывает исходную папку;	1
		указывает файл для скачивания;	1
		использует операцию копирования;	1
		указывает путь размещения файла;	1
		записывает алгоритм.	1
Всего баллов			7

**Рубрика для предоставления информации родителям по итогам суммативного оценивания
за раздел «Безопасность в Интернете»**

ФИО обучающегося: _____

Критерий оценивания	Уровень учебных достижений		
	Низкий	Средний	Высокий
Описывает алгоритм установки пароля.	Затрудняется в описании алгоритма установки пароля. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в описании второго/четвёртого действия установки пароля. <input type="checkbox"/>	Верно описывает алгоритм установки пароля. <input type="checkbox"/>
Описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа.	Затрудняется в описании алгоритма скачивания файлов из папки общего доступа. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в указании исходной папки/файла для скачивания/в использовании операции копирования. <input type="checkbox"/>	Верно описывает алгоритм скачивания файлов из папки общего доступа. <input type="checkbox"/>


ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел «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> <ul style="list-style-type: none"> • 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
	<p>6.07.1923 353,6 123</p>
	



2. Установите соответствия.

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 «Информация и ее обработка»**

ФИО обучающегося _____

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



ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел «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> <ul style="list-style-type: none"> • Распознает систему команд и исполнителей • Составляет словесный алгоритм • Составляет алгоритм с помощью системы команд
Уровень мыслительных навыков	Применение
Время выполнения	20 минут

Задания

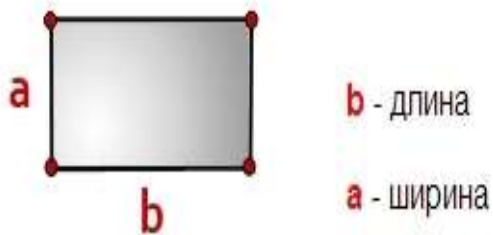
1. Рассмотрите ситуации. Определите исполнителя.

Ситуации	Исполнитель
	
	

2. Отметьте истинные высказывания.

Высказывания	
Человек умеет разрабатывать алгоритмы	<input checked="" type="checkbox"/>
Компьютер умеет выполнять алгоритмы	<input type="checkbox"/>
Только человек является исполнителем	<input type="checkbox"/>
Исполнитель разрабатывает алгоритмы	<input type="checkbox"/>

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 «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. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки при определении исполнителей/истинности утверждений. <input type="checkbox"/>	Верно распознает систему команд и исполнителей. <input type="checkbox"/>
Составляет словесный алгоритм.	Затрудняется в составлении словесного алгоритма. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в написании команд входной информации/ формул для расчета периметра/команд выходной информации. <input type="checkbox"/>	Верно составляет словесный алгоритм. <input type="checkbox"/>
Составляет алгоритм с помощью системы команд.	Затрудняется в составлении алгоритма с помощью системы команд. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в определении количества шагов в каждой команде/ использовании команд движения/ составлении последовательности команд. <input type="checkbox"/>	Верно составляет алгоритм с помощью системы команд. <input type="checkbox"/>

Суммативное оценивание за раздел «Рассуждаем и программируем»

Цель обучения	5.3.3.1 Использовать команды ветвления и цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch)
Критерий оценивания	Обучающийся <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<pre> когда щелкнут по [флаг] установить цвет пера [синий] установить размер пера 20 опустить перо повторить 4 идти 100 шагов ждать 1 секунд повернуться на 90 градусов поднять перо </pre>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

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 «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. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки в определении направление линии для рисования фигуры/геометрической фигуры после выполнения алгоритма. <input type="checkbox"/>	Верно определяет конечный результат выполняемого алгоритма. <input type="checkbox"/>
Определяет команды алгоритма.	Затрудняется в определении назначение команд алгоритма «Всегда», «Повторить», «Если». <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки при определении назначения команд «Всегда»/«Если»/«Повторить». <input type="checkbox"/>	Верно определяет команды алгоритма «Всегда», «Повторить», «Если». <input type="checkbox"/>
Создает программный код.	Затрудняется в составлении команд для программного кода. <input type="checkbox"/>	Допускает ошибки при использовании команд для изменения сцены/горизонтального движения/смены костюма/«Если»/«Повторить». <input type="checkbox"/>	Верно составляет команды для программного кода. <input type="checkbox"/>

ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 4 ЧЕТВЕРТЬ

Суммативное оценивание за раздел «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

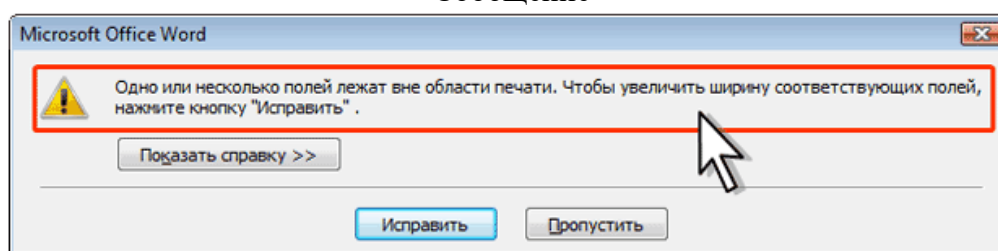
Уровень мыслительных навыков Навыки высокого порядка

Время выполнения 20 минут

Задания

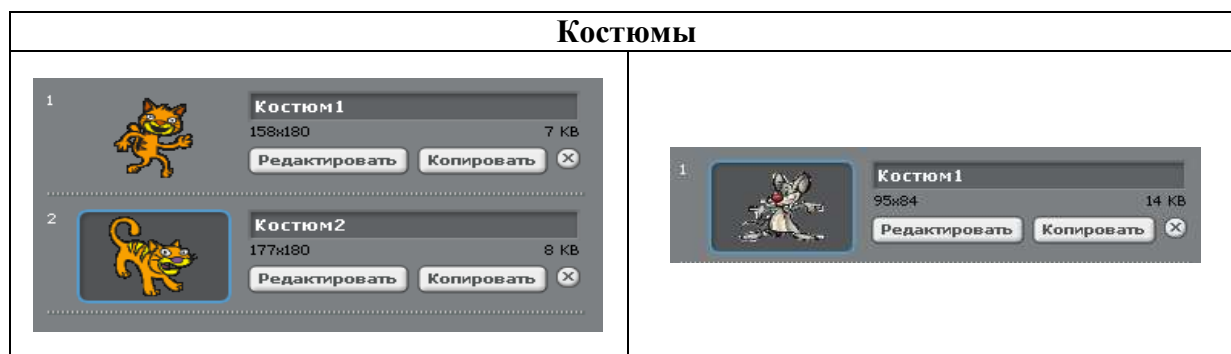
1. Алтынай решила распечатать свой проект на принтере, но появилось сообщение.

Сообщение



- 1) Объясните причину появления сообщения при отправке на печать документа.
- 2) Какие действия необходимо предпринять для отправки документа на печать?

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



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 «Разработка и презентация проекта»**

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