

Сборник заданий формативного оценивания

Информатика

5 класс

Уважаемый учитель!

Коллективная работа учителей позволила разработать настоящий сборник заданий в качестве обучающего пособия в помощь учителю в рамках внедрения обновленного содержания образования. Задания с критериями оценивания и дескрипторами являются образцами, которые помогут предоставлять обучающимся конструктивную обратную связь по достижению целей обучения, подбирать и разрабатывать аналогичные задания, планировать уроки и проводить формативное оценивание.

Рекомендательный характер сборника предоставляет возможность Вам адаптировать, дополнять и вносить изменения в задания с учетом возможностей и потребностей обучающихся.

Дополнительные материалы (руководства, презентации, планы и др.), возможность обсуждения на форумах и видеоинструкции Вы можете найти на официальном сайте АОО «Назарбаев Интеллектуальные школы» smk.edu.kz.

Плодотворной работы и творческих успехов!

Сборник предназначен для учителей основной школы, методистов, региональных и школьных координаторов по критериальному оцениванию и других заинтересованных лиц.

При подготовке сборника использованы ресурсы (рисунки, тексты, видео- и аудиоматериалы и др.), находящиеся в открытом доступе на официальных интернет- сайтах. Сборник разработан в не коммерческих целях.

Содержание

1 четверть	4
Раздел «Компьютер и безопасность»	4
2 четверть	13
Раздел «Информация и ее обработка».....	13
3 четверть	18
Раздел «Алгоритмы в нашей жизни»	18
Раздел «Рассуждаем и программируем»	25
4 четверть	31
Раздел «Разработка и презентация проекта»	31

1 четверть

Раздел «Компьютер и безопасность»

Тема «Как не навредить себе при работе за компьютером?»

Цель обучения

5.4.1.1 Анализировать последствия нарушения правил техники безопасности.

Критерий оценивания

Обучающийся

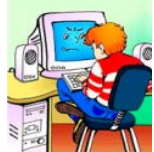
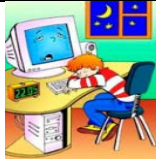
- Определяет причины и следствия нарушения техники безопасности

Уровень мыслительных навыков

Применение

Задание

1. Объясните последствия нарушения правил техники безопасности, согласно указанной ситуации.

Ситуация	Объяснение	Ситуация	Объяснение
			
			

Дескриптор

Обучающийся

- объясняет последствия приёма пищи за компьютером;
- объясняет последствия несоблюдения правильной осанки за компьютером;
- объясняет последствия прикосновения к токоведущим частям компьютера;
- объясняет последствия нарушения режима работы за компьютером.

Тема «Какие важные устройства есть в компьютере?»

Цель обучения 5.1.1.1 Объяснять на элементарном уровне назначение процессора и жесткого диска

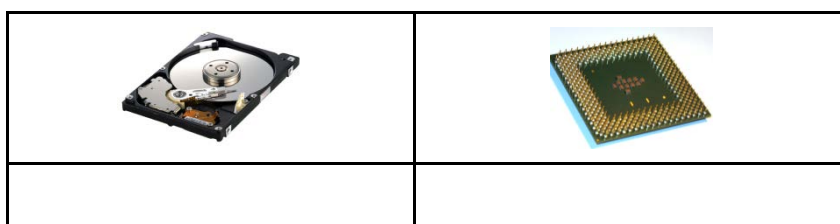
Критерий оценивания *Обучающийся*

- Определяет назначение процессора и жесткого диска

Уровень мыслительных навыков Знание и понимание

Задания

1. Подпишите название устройств.



1.1 Соотнесите устройство с его назначением.

Название устройства
Процессор
Жесткий диск

Назначение
Ввод информации
Обработка данных
Длительное хранение данных большой емкости
Вывод информации

Дескриптор *Обучающийся*

- записывает название устройств;
- указывает назначение процессора и жёсткого диска.

Тема «Какие есть опасности при работе в Интернете?»

Цель обучения 5.4.2.1 Рассуждать о незаконности копирования чужой работы.

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Оценивает последствия незаконного копирования

Уровень мыслительных навыков Навыки высокого порядка

Задание

Дана ситуация.

Объявлен конкурс проектов «Открытия, которые изменили мир». По условиям конкурса необходимо подготовить проект о 3 великих открытиях.

Азамат нашел в Интернете информацию об открытиях и добавил ее в свой проект. Дополнительную информацию еще об одном открытии он взял у одноклассника, не спросив разрешения и добавил в свой проект. Азамат отправил на конкурс готовый проект.

Определите законность действий Азамата.

Азамат _____, потому что _____

Дескриптор *Обучающийся*

- определяет незаконность действий при копировании;
- делает выводы о незаконности копирования.

Тема «Как защитить свои данные на компьютере»

Цель обучения	5.4.2.2 Устанавливать пароль на документы.
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Объясняет причину использования пароля • Описывает способ установки пароля на документы
Уровень мыслительных навыков	Применение

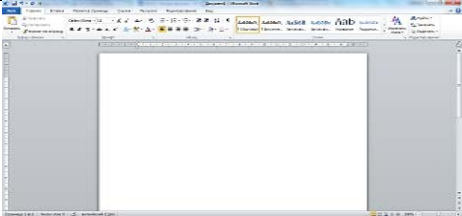
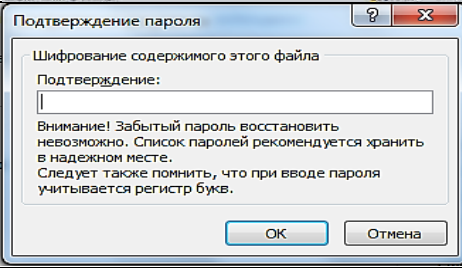
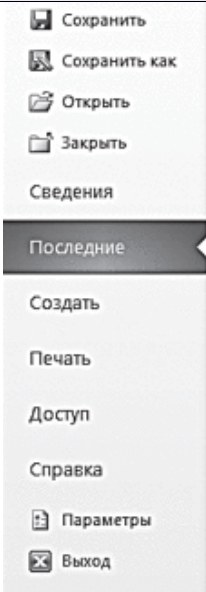
Задания

1. Укажите одну из причин защиты документа паролем.

1.1 Определите последовательность установления пароля на документ.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Разрешения Все могут открывать, копировать и изменять любую часть этого документа. Подготовить к общему доступу Перед распространением общего доступа к этому файлу необходимо учесть, что он содержит: ■ Примечания ■ Свойства документа, имя автора, связанные даты и обрезанные данные изображения ■ Содержимое, которое не смогут прочесть люди с ограниченными возможностями Версии Сегодня, 9:52 (автосохранение) Сегодня, 9:41 (автосохранение)	А
Шифрование документа ? Σ Шифрование содержимого этого файла Пароль: Внимание! Забытый пароль восстановить невозможно. Список паролей рекомендуется хранить в надежном месте. Следует также помнить, что при вводе пароля учитывается регистр букв. ОК Отмена	В

	C
	D
 Пометить как окончательный Пометка документа как окончательного и не редактируемого.  Зашифровать паролем Требует пароль для открытия данного документа.  Ограничить редактирование Управление типами изменений, которые разрешено вносить пользователям в этот документ.  Ограничить разрешения для пользователей Предоставление пользователям доступа с ограничением возможности изменения, копирования и печати.  Добавить цифровую подпись Обеспечение целостности документа путем добавления невидимой цифровой подписи.	E
	F

Дескриптор

Обучающийся

- записывает причину использования пароля на документы
- указывает порядок действий установки пароля на документ.

Тема «Как защитить свои данные на компьютере»

Цель обучения 5.1.3.1 Размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Размещает, изменяет, скачивает файлы общего доступа

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Укажите пиктограмму папки общего доступа.



1.1 Пронумеруйте последовательность действий размещения файлов в папку общего доступа.

Нажать правой кнопкой мыши → <i>выбрать команду Вставить</i>	Открыть папку общего доступа	Выделить файл → <i>выбрать команду Копировать</i>	<i>Открыть объект Мой компьютер</i> → выбрать объект <i>Сеть</i>

Дескриптор *Обучающийся*

- определяет пиктограмму папки общего доступа;
- устанавливает последовательность действий для размещения файлов в папку общего доступа.

Тема «Открытия, изменившие мир».

Цель обучения	5.4.2.2 Устанавливать пароль на документы
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Демонстрирует процесс установки пароля на документ
Уровень мыслительных навыков	Применение
Задания	1. Создайте текстовый документ. 2. Установите пароль на данный документ. 3. Опишите последовательность установки пароля.
Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - создаёт текстовый документ; - описывает последовательность установки пароля; - устанавливает пароль на документ.

Тема «Открытия, изменившие мир»

Цель обучения 5.1.3.1 Размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Размещает файлы общего доступа
- Скачивает файлы общего доступа
- Изменяет файлы общего доступа

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Установите соответствие.

Ситуация	Операция
Мы с одноклассниками корректируем текст и вставляем рисунки в проект.	Размещение файлов для общего доступа.
Я использую информацию из документов одноклассников.	Изменение файлов общего доступа.
Одноклассники могут использовать рисунки из моей коллекции.	Скачивание файлов общего доступа.

1.1 Укажите порядок действий для размещения файла в общей папке.

Щелкнуть правой клавишей мыши → Выбрать команду <i>Вставить</i>	Открыть общий компьютер → Открыть нужную папку общего доступа	Открыть <i>Мой компьютер</i> → Выбрать значок <i>Сеть</i>	Выделить значок файла на своем компьютере → Выбрать команду <i>Копировать</i>

1.2 Укажите порядок действий по изменению файла в общей папке.

Изменить файл → <i>Сохранить</i> файл	Открыть общий компьютер → Открыть папку общего доступа	Открыть <i>Мой компьютер</i> → Выбрать значок <i>Сеть</i>	Выделить значок файла для изменений → Выбрать команду <i>Открыть</i>

1.3 Выберите действия, соответствующие скачиванию файла из общей папки, и установите их последовательность.

Щелкнуть правой клавишей мыши в папке → Выбрать команду <i>Вставить</i>	Открыть общий компьютер → Открыть нужную папку общего доступа	Внести изменения в файл	Открыть <i>Мой компьютер</i> → Выбрать значок <i>Сеть</i>	Выделить значок файла → Выбрать команду <i>Копировать</i>	Выделить значок файла в общей папке → Выбрать команду <i>Копировать</i>

Дескриптор

Обучающийся

- определяет соответствие между ситуациями и операциями с файлами общего доступа;
- указывает последовательность по скачиванию файлов из папки общего доступа;
- указывает последовательность действий по изменению файлов в папке общего доступа;
- определяет действия по размещению файлов в папке общего доступа;
- указывает последовательность по размещению файла.

2 четверть

Раздел «Информация и ее обработка»

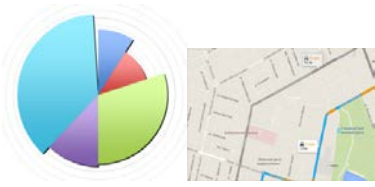
Тема «Информация вокруг нас».

Цель обучения	5.2.1.1 Перечислять и представлять информацию в разных формах
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Определяет разные формы представления информации
Уровень мыслительных навыков	Знание и понимание
Задания	

1. Укажите вид информации для каждого изображения.

А)  это _____ информация.

В)  это _____ информация.

Г)  это _____ информация.

Д)  это _____ информация.

Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - записывает формы представления информации.
------------	---

Тема «Измерение информации»

Цель обучения 5.2.1.2 Определять и использовать префиксы кило, мега, гига и тера по отношению к единицам измерения информации

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Переводит значение из одной единицы измерения в другую

Уровень мыслительных навыков Применение

Задание

Переведите единицы измерения информации.

8 бит	_____ байт	24 ГБ	_____ КБ
16 байт	_____ бит	3 ТБ	_____ ГБ
1024 МБ	_____ байт	16200 байт	_____ КБ

Дескриптор *Обучающийся*

- переводит биты в байты;
- переводит байты в биты;
- переводит мегабайты в байты;
- переводит гигабайты в килобайты;
- переводит терабайты в гигабайты;
- переводит байты в килобайты.

Тема «Программное обеспечение»

Цель обучения 5.1.2.1 Объяснять понятие «программное обеспечение»

Критерий оценивания

Обучающийся

- Формулирует определение «программное обеспечение»
- Определяет компьютерные программы по типам программного обеспечения

Уровень мыслительных

Знание и понимание

навыков

Задания

1. Запишите определение.

Программное обеспечение – это _____

Дескриптор

Обучающийся

- даёт определение программного обеспечения.

2. Соотнесите значки компьютерных программ с типами программного обеспечения.



1



2



3



4



5



6



7



8

Системное программное обеспечение

Прикладное программное обеспечение

Дескриптор

Обучающийся

- определяет системное программное обеспечение;
- определяет прикладное программное обеспечение.

Тема «Создание растровых изображений»

Цель обучения 5.2.2.2 Создавать и редактировать растровые изображения

Критерий оценивания

Обучающийся

- Создаёт растровые изображения
- Редактирует растровые изображений

Уровень мыслительных навыков

Применение

Задание.

Используя графический редактор, создайте рисунок на тему «Моя Родина – Казахстан».



Дескриптор

Обучающийся

- выбирает цвет и толщину линий рисунка;
- применяет инструменты для рисования прямоугольников, кругов и других стандартных фигур;
- редактирует растровое изображение, используя операции перемещения;
- редактирует растровое изображение, используя операции копирования;
- редактирует растровое изображение, используя операции удаления.

Тема «Проектная работа»

Цель обучения 5.2.1.1 Перечислять и представлять информацию в разных формах

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Представляет информацию в разных формах

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Создайте проект на тему «Моя история о родном крае». Используйте в проекте графическую, текстовую, числовую, звуковую информацию.

2. Представьте свой проект.

Дескриптор *Обучающийся*

- Представляет информацию в текстовой форме;
- Представляет информацию в графической форме;
- Представляет информацию в звуковой форме;
- Представляет информацию в числовой форме.

3 четверть

Раздел «Алгоритмы в нашей жизни»

Тема «Следуя командам»

Цель обучения 5.3.2.1 Формулировать определение алгоритма

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Объясняет термин «Алгоритм»

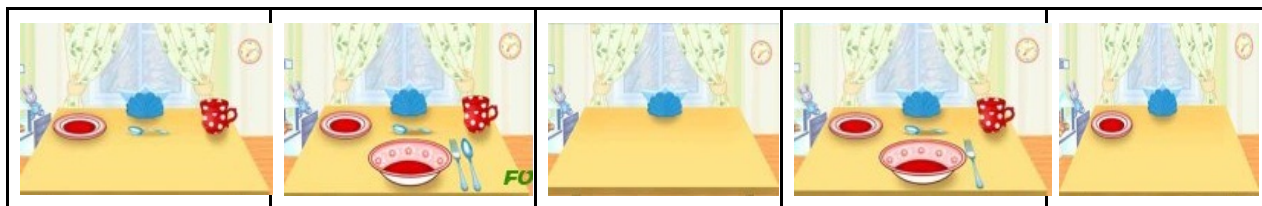
Уровень мыслительных навыков Знание и понимание

Задания

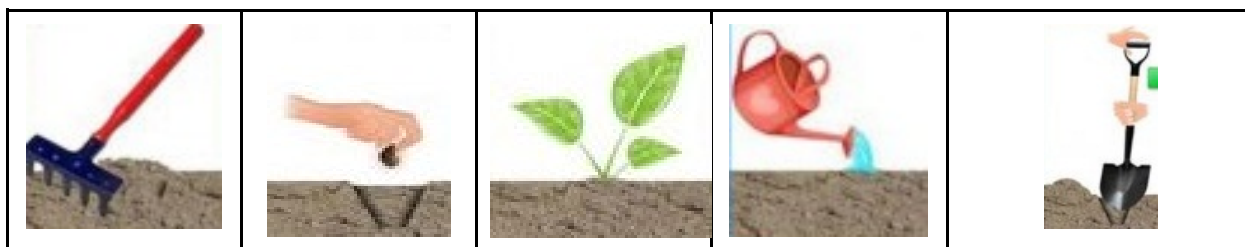
Составьте определение алгоритма.

Приведите примеры алгоритма, используя представленные рисунки.

Сервировка стола



Посадка растений



Дескриптор

Обучающийся

- формулирует определение алгоритма;
- приводит пример алгоритма «Сервировка стола»;
- приводит пример алгоритма «Посадка растений».

Тема «Следуя командам»

Цель обучения

5.3.2.3 Приводит примеры исполнителей и их системы команд

Критерий оценивания

Обучающийся

- Определяет исполнителей и их системы команд

Уровень мыслительных навыков

Применение

Задания

1.1 Укажите объекты, с помощью которых исполнителю задаются команды.

1.2. Дополните систему команд для исполнителя.

Исполнитель	Команды
	<u>Полоскать</u> _____ _____
	<u>Сидеть</u> _____ _____
	<u>Поиск информации</u> _____ _____

Дескриптор

Обучающийся

- определяет объекты для задания команд исполнителю;
- составляет систему команд для разных исполнителей.

Тема «Следуя командам»

Цель обучения 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Составляет алгоритм в словесной форме

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

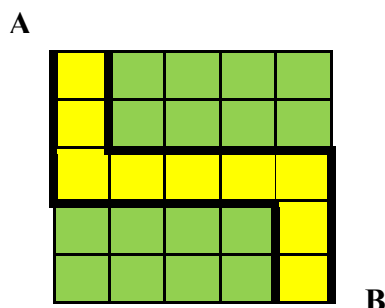
1. Запишите алгоритм действий ученика по дороге из дома в школу.

	«Выйти из дома» 1. Повернуть направо 2. Идти вперёд 2 шага 3. _____ 4. _____ 5. Повернуть направо 6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. Повернуть направо 10. Идти вперёд 1 шаг
--	--

Дескриптор *Обучающийся*

- использует команды налево/направо;
- использует команду вперёд.

2. Составьте алгоритм пути из точки А в точку В для Робота, который умеет выполнять команды «Вперед на 1 шаг», «Поворот направо», «Поворот налево».



Дескриптор *Обучающийся*

- определяет количество команд;
- записывает словесный алгоритм, используя систему команд.

Тема «Найти выход из лабиринта»

Цель обучения:

5.3.2.3 Приводить примеры исполнителей и их системы команд

Критерий оценивания

Обучающийся

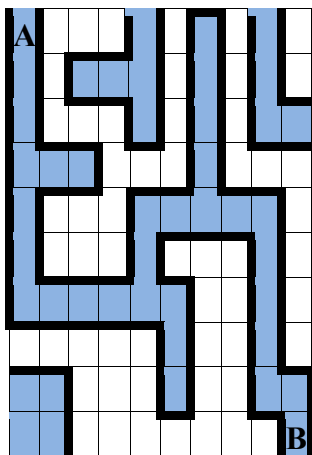
- Составляет систему команд исполнителя

Уровень мыслительных навыков

Навыки высокого порядка

Задание

Запишите систему команд для Исполнителя, чтобы дойти из точки А в точку В.



1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	

Дескриптор

Обучающийся

- использует команды «Вперёд»;
- использует команды «Повернуть направо»/«Повернуть налево»;
- задаёт систему команд для исполнителя.

Тема «Найти выход из лабиринта»

Цель обучения 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Составляет алгоритм в словесной форме

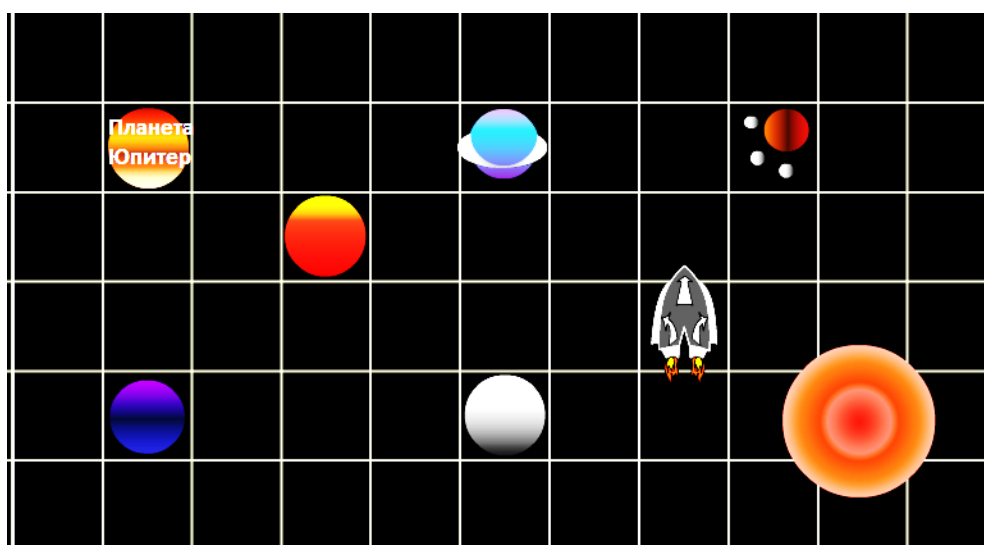
Уровень мыслительных навыков Навыки высокого порядка

Задание

Определите кратчайший путь ракеты до планеты Юпитер. Запишите алгоритм полёта.

Система команд: *Вперед (1 шаг), Налево, Направо.*

Примечание: 1 клетка – 1 шаг.



Дескриптор *Обучающийся*

- выбирает кратчайший путь;
- записывает алгоритм.

Тема «Найти выход из виртуального лабиринта»

Цель обучения	5.3.2.3 Приводить примеры исполнителей и их системы команд
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Определяет систему команд для выхода из лабиринта
Уровень мыслительных навыков	Навыки высокого порядка

Задание

Определите Исполнителя и его Систему Команд по виртуальному лабиринту.

<http://gamelayer.ru/logicheskie-igry/labirinty>



Исполнитель _____

Система команд

Дескриптор *Обучающийся*

- определяет исполнителя в виртуальном лабиринте;
- перечисляет команды исполнителя.

Тема «Найти выход из виртуального лабиринта»

Цель обучения 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

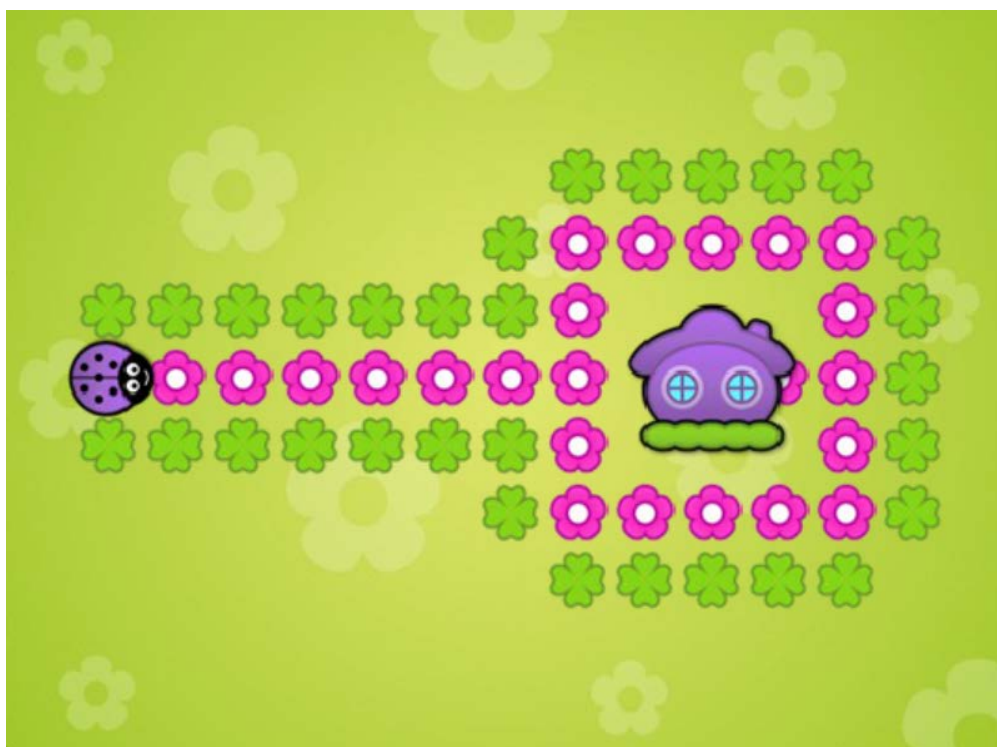
Критерий оценивания *Обучающийся*

- Составляет алгоритм в словесной форме

Уровень мыслительных навыков Применение

Задание

Запишите алгоритм движения Божьей Коровки до дома.



Дескриптор *Обучающийся*

- определяет количество команд;
- использует команды «Вперёд»;
- использует команды «Повернуть направо»/ «Повернуть налево».

Раздел «Рассуждаем и программируем»

Тема «Моя первая программа»

Цель обучения 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

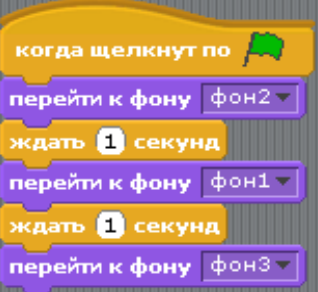
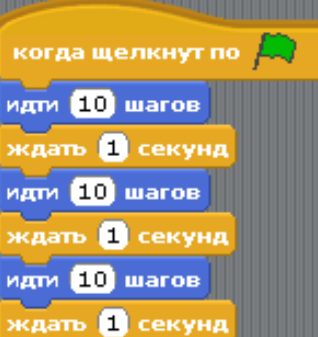
Критерий оценивания *Обучающийся*

- Описывает алгоритм в словесной форме

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Дария создала программу. Составьте комментарий, объясняющий значение скрипта. Определите название объекта.

Скрипт	Комментарий	Объект	Название
 <pre> когда щелкнут по перейти к фону фон2 ждать 1 секунд перейти к фону фон1 ждать 1 секунд перейти к фону фон3 </pre>			
 <pre> когда щелкнут по идти 10 шагов ждать 1 секунд идти 10 шагов ждать 1 секунд идти 10 шагов ждать 1 секунд </pre>			

Дескриптор *Обучающийся*

- записывает комментарий к скрипту по созданию фона;
- пишет комментарий к скрипту для спрайта;
- определяет названия объектов «сцена», «спрайт».

Тема «Ожившая графика»

Цель обучения	5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> Использует команды алгоритма в словесной форме
Уровень мыслительных навыков	Применение

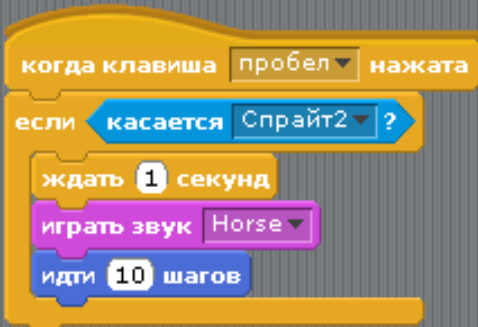
Задания

1. Укажите команду, которая используется при описании условия в алгоритме.

Когда - Тогда	Если - То	Повторить	Если - Поэтому

2. Алишер создал программу в Scratch.

2.1 Опишите условие, которое выполняет данный скрипт.

Скрипт	Интерфейс программы
	

2.2 Используя скрипт, опишите действия, которые выполняет Спрайт 1, если условие истинно.

Дескриптор

Обучающийся

- находит команду условия в алгоритме;
- описывает условие в заданном скрипте;
- записывает действия для Спрайта 1 при истинности условия.

Тема «Ожившая графика»

Цель обучения

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

Критерий оценивания

Обучающийся

- Создаёт программу, используя команды ветвления

Уровень мыслительных навыков

Навыки высокого порядка

1. Айша создала открытку. Напишите программу для анимации букв, используя команды ветвления.



Дескриптор

Обучающийся

- записывает команды условия истинности;
- записывает команды ложного условия;
- запускает программу на выполнение.

Тема «Ожившая графика»

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

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Определяет команды цикла
- Сравнивает команды цикла

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Укажите команды цикла, используемые в игровой среде программирования Scratch.

Дескриптор *Обучающийся*

- находит команды цикла.

2. В таблице представлены изображения.

Интерфейс программы	Скрипт «Водолаз»	Скрипт «Рыбка»

Опишите различия в скриптах «Водолаз» и «Рыбка». Объясните свой ответ.

Дескриптор *Обучающийся*

- определяет различия в алгоритмах цикла;
- в описании различий использует команды «повторить» и «всегда».

Тема «В поисках истины»

Цель обучения 5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

Критерий оценивания

Обучающийся

- Разрабатывает алгоритм для создания программы

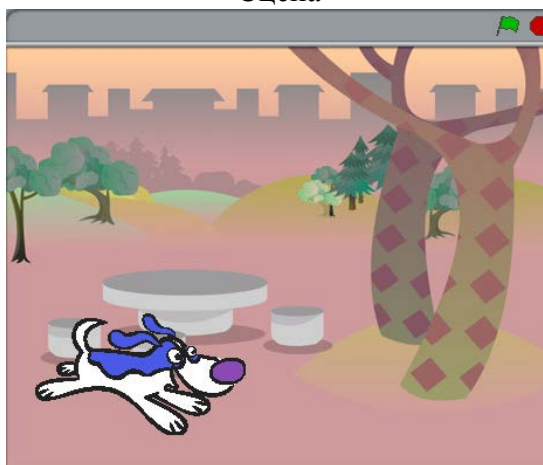
Уровень мыслительных навыков

Навыки высокого порядка

Задание

1. Составьте алгоритм движения для указанной сцены, используя программу Scratch.

Сцена



Алгоритм:

Дескриптор

Обучающийся

- использует команду «если»;
- использует команду «всегда»;
- использует команду «повторить»;
- записывает последовательность команд.

Тема «В поисках истины»

Цель обучения	5.3.3.1 Использовать команды ветвления в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Создаёт проект, используя команды ветвления
Уровень мыслительных навыков	Навыки высокого порядка
Задание	1. Составьте проект, в котором пользователь может управлять объектом с помощью стрелок на клавиатуре.

Примечание:

1. При нажатии клавиши «Вверх» - самолет поднимается вверх на 5 шагов.
2. При нажатии клавиши «Вниз» - самолет спускается вниз на 5 шагов.
3. При нажатии клавиши «Налево» - самолет движется налево на 5 шагов.
4. При нажатии клавиши «Вправо» - самолет движется вправо на 5 шагов.

Интерфейс программы.



Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - использует команды ветвления; - составляет условие для указанных клавиш; - указывает действие в случае истинности условия.
------------	---

4 четверть

Раздел «Разработка и презентация проекта»

Тема «Создание анимации»

Цель обучения

5.3.2.2 Представлять алгоритм в словесной форме

Критерий оценивания

- Составляет алгоритм в словесной форме по заданному скрипту

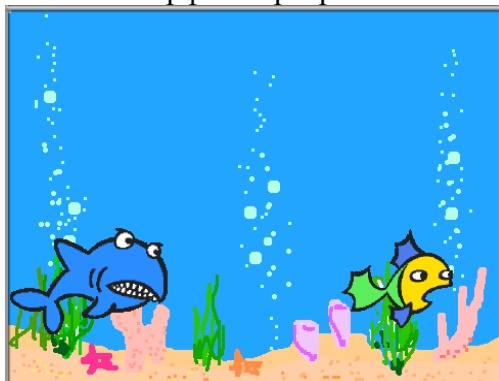
Уровень мыслительных
навыков

Применение

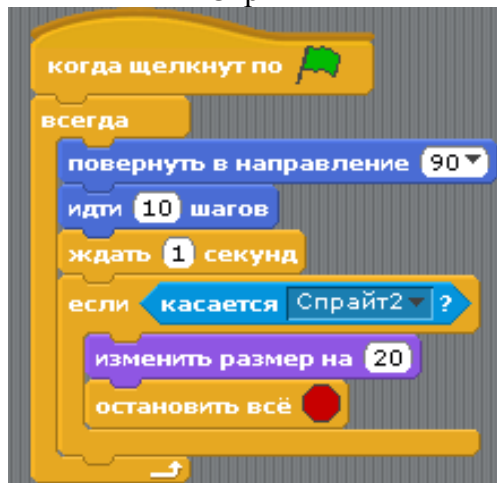
Задание

Изучите скрипт и составьте алгоритм.

Интерфейс программы



Скрипт



Словесный алгоритм

Дескриптор

Обучающийся

- использует команду «всегда»;
- использует команды «если»;
- записывает последовательность команд.

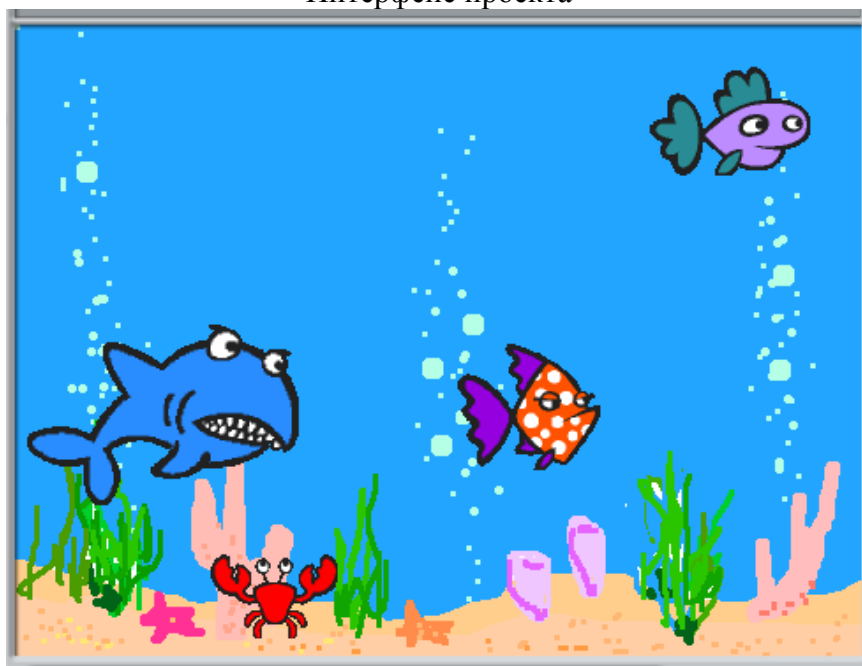
Тема «Создание анимации».

Цель обучения	5.3.1.1 Создавать анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Составляет скрипт для анимации объектов • Составляет скрипт для анимации событий согласно заданным условиям
Уровень мыслительных навыков	Навыки высокого порядка
Задание	

1. Составьте проект «Подводный мир», соблюдая следующие условия:

- А) Акула охотится за рыбками.
- В) Если акула касается рыбки, то она увеличивается в размере.
- С) По дну перемещается краб.
- Д) При нажатии клавиши «Пробел», проект завершается.

Интерфейс проекта



Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - определяет объекты анимации; - программирует события для объектов; - использует команду ветвления при касании рыбки; - составляет условие для завершения анимационного проекта.
------------	--

Тема «Создание анимации»

Цель обучения

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

Критерий оценивания

Обучающийся

- Создаёт проект, используя команды ветвления

Уровень мыслительных

Навыки высокого порядка

навыков

Задание

Создайте проект, соблюдая следующие условия:

- А) Спрайт 1 издаёт устрашающий звук, если пользователь наводит курсор мыши.
- В) Спрайт 2 двигается по горизонтали.
- С) Если Спрайт 2 доходит к краю сцены, он разворачивается в обратную сторону, при этом издаёт звук «BabyCry».
- Д) Если пользователь нажал клавишу «Пробел», то проект завершается.

Интерфейс программы



Дескриптор

Обучающийся

- использует команду ветвления в скрипте для Спрайта 1;
- использует команду ветвления в скрипте для Спрайта 2;
- составляет составное условие для Спрайта 2;
- определяет действие, если условие истинно.

Тема «Создание анимации»

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

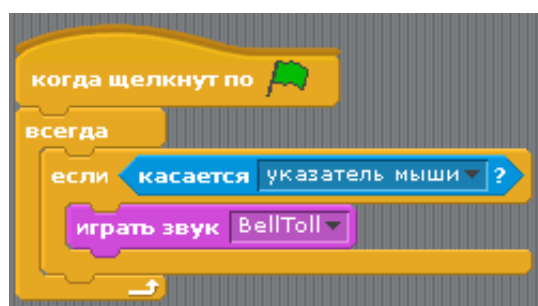
Критерий оценивания *Обучающийся*

- Определяет команды цикла в скрипте
- Составляет скрипт, используя команды цикла

Уровень мыслительных навыков Навыки высокого порядка.

Задание

1. Укажите команду цикла и опишите её назначение.



2. Составьте скрипт для повторения действия 10 раз.

Дескриптор *Обучающийся*

- находит команду циклической структуры в скрипте;
- объясняет назначение команды циклической структуры в скрипте;
- составляет скрипт на повторение действия.

Тема «Подготовка документа к печати»

Цель обучения 5.2.2.1 Эффективно организовывать документ для печати (устанавливать параметры страницы, выполнять предварительный просмотр и т.д.)

Критерий оценивания *Обучающийся*

- Устанавливает параметры документа
- Выполняет предварительный просмотр и редактирование документа

Уровень мыслительных навыков Применение

Задания

1. Установите следующие параметры для подготовки документа на печать:

Ориентация - книжная

Поля -

верхнее	2 см
левое	2 см
нижнее	2 см
правое	2 см

Размер страницы - А4

ширина	29,7 см
высота	21 см

1.1 Проверьте параметры документа через предварительный просмотр.

Дескриптор *Обучающийся*

- устанавливает ориентацию документа;
- устанавливает поля;
- устанавливает размеры страницы;
- предварительно просматривает документ.

Тема «Подготовка документа к печати»

Цель обучения	5.4.2.1 Рассуждать о незаконности копирования чужой работы
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Оценивает последствия незаконного копирования
Уровень мыслительных навыков	Знание и понимание

Задание

Ответьте на следующие вопросы:

- Приведите примеры незаконного копирования чужой работы.
- Как вы поступите, если столкнётесь с незаконным копированием?
- Какие последствия могут возникнуть при незаконном копировании?

Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - приводит примеры копирования; - приводит примеры своих действий; - определяет последствия незаконного копирования.
------------	---

Тема «Подготовка документа к печати»

Цель обучения	5.4.2.2 Устанавливать пароль на документы
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Определяет алгоритм установки пароля на документы
Уровень мыслительных навыков	Применение

Задание

1. Установите пароль на текстовый документ.
2. Опишите процесс установки пароля.

Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - устанавливает пароль на документы; - составляет порядок действий установки пароля.
-------------------	---

Тема «Презентация проекта»

Цель обучения	5.1.3.1 Размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Выполняет операции с файлами общего доступа
Уровень мыслительных навыков	Применение

Задание

1. Создайте проект.
2. Разместите свой проект в папке общего доступа.
3. Представьте проект.

Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - создаёт проект; - размещает проект в папку общего доступа; - проводит презентацию проекта.
-------------------	---

Тема «Презентация проекта»

Цель обучения	5.3.1.1 Создавать анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.)
Критерий оценивания	<i>Обучающийся</i> • Создаёт проект с анимацией объектов и событий
Уровень мыслительных навыков	Навыки высокого порядка
Задание	1. Разработайте критерии оценивания проекта с анимацией объектов и событий. 2. Создайте проект с анимацией объектов и событий. 3. Представьте и оцените свой проект.
Дескриптор	<i>Обучающийся</i> - составляет критерии оценивания; - создаёт проект; - создаёт анимацию объектов; - создаёт события; - проводит презентацию проекта; - оценивает проект.

Для заметок

[illegible]

Сдано в набор 25.07.2017. Подписано в печать 27.07.2017.
Формат 60х84/8. Бумага офисная 80 гр/м2. Печать цифровая.
Усл. печ. л.4,2. Тираж 18 экз. Заказ № 1574
Отпечатано в типографии ЧУ «Центр педагогического мастерства»
010000. г. Астана, ул. №31, дом 37а.
e-mail: info@cpm.kz