

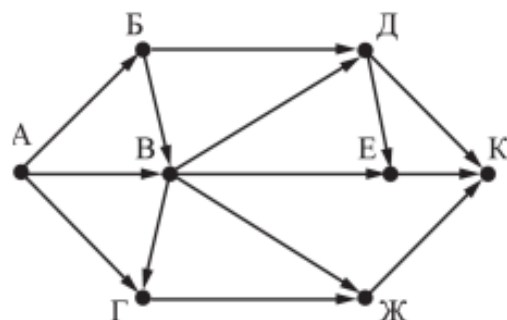
**Демонстрационный вариант диагностической работы
для проведения оценки предметных и методических компетенций учителей
по предмету «Информатика»**

Настоящий демонстрационный вариант диагностической работы предназначен для участников апробации модели использования ЕФОМ при оценке предметных и методических компетенций учителей и заинтересованных лиц. Он дает возможность получить представление о структуре диагностической работы, количестве заданий, форме заданий, уровнях сложности заданий и критериях оценки их выполнения.

Содержание диагностической работы

Часть 1. Задания для оценки предметных компетенций

Задание 1. На рисунке изображена схема дорог, которые связывают города А, Б, В, Г, Д, Е, Ж и К. По каждой дороге можно двигаться только в одном направлении, указанном стрелкой. Выберите существующие пути из города А в город К, проходящие через город В.



1. АБДЕК
2. АБВЕДК
3. АВЕК
4. АВГЖК
5. АГЖК

Ответ: _____

Задание 2. Скорость интернет-соединения равна 128000 бит/с. Текстовый файл передавался через это соединение за 1 минуту. Определите, сколько символов содержал переданный текст, если известно, что он представлен в 16-битной кодировке Unicode.

1. 128000
2. 240000
3. 480000
4. 510000

Ответ: _____

Задание 3. Установите соответствие между числами в системах счисления с основанием 2, 8, 16 и их записью в десятичной системе счисления:

<i>Числа в системах счисления с основанием 2, 8, 16</i>	<i>Запись числа в десятичной системе счисления</i>
А. $1B_{16}$	1) 197
Б. 10011_2	2) 19
В. 305_8	3) 27

В таблице под каждой буквой, соответствующей числу из первого столбца, укажите номер ответа из второго столбца:

А	Б	В	Г

Задание 4. Установите соответствие между фрагментом программы и значением переменной J после его выполнения:

	Фрагмент программы	Значение переменной J
А	$F := 5;$ $J := 21 - F;$ $T := J \text{ div } 3;$ $F := (2 * F) \bmod T;$ $J := J + F + T;$	1) 9
Б	$J := 21;$ $F := 8;$ $J := J \text{ div } F;$ $F := J * F;$ $J := F \bmod J;$	2) 21
В	$J := 169;$ $F := (J \bmod 15) * 100;$ $T := F \text{ div } 110;$ $F := (F * 2) \text{ div } T;$ $F := F \text{ div } 22;$ $J := F - 9;$	3) 16
Г	$T := 4;$ $F := 132;$ $J := T \bmod F;$ $T := T + J + 15;$ $F := F \text{ div } T;$ $J := J + F;$	4) 3

В таблице под каждой буквой, соответствующей фрагменту программы, укажите значение переменной J после его выполнения:

А	Б	В	Г

Ответ: _____

Задание 5. Укажите, какой ответ верен для утверждения: «В группу файлов с маской ?обед*.do* входят файлы»:

1. победа.doc
2. обед.do
3. побед.doec
4. беда.doc

Ответ: _____

Задание 6. Восстановите последовательность, состоящую из отдельных частей URL:

A) akt_rabot

Б) ftp:

В) /

Г) //_files.docs.

Д) .xlsx

Е) ru

Ответ: _____

Задание 7. Алгоритм записан на четырех языках программирования. Получив на вход число x , этот алгоритм печатает числа: a и b . Укажите наибольшее четырехзначное число x , при вводе которого алгоритм печатает сначала 5, а потом 7.

Бейсик	Python
<pre>DIM X, Y, A, B AS INTEGER A = 10 B = 0 INPUT X WHILE X > 0 Y = X MOD 10 X = X \ 10 IF Y < A THEN A = Y IF Y > B THEN B = Y WEND PRINT A PRINT B</pre>	<pre>a = 10 b = 0 x = int(input()) while x > 0: y = x % 10 x = x // 10 if y < a: a = y if y > b: b = y print(a) print(b)</pre>
Паскаль	Алгоритмический язык
<pre>var x, y, a, b: integer; begin a := 10; b := 0; readln(x); while x > 0 do begin y := x mod 10; x := x div 10; if y < a then a := y; if y > b then b := y; end; writeln(a); writeln(b); end.</pre>	<pre>алг нач цел x, y, a, b a := 10 b := 0 ввод x нц пока x > 0 y := mod(x, 10) x := div(x, 10) если y < a то a := y все если y > b то b := y все кц вывод a, нс, b кон</pre>

Ответ: _____

Задание 8. Укажите количество решений логического уравнения с 5 логическими переменными: $((K \wedge L \wedge M) \rightarrow (\neg N \rightarrow P)) \wedge ((\neg K \vee \neg L \vee \neg M) \rightarrow (N \vee P)) = 1$.

1. 24

2. 25

3. 19

4. 26

Ответ: _____

Задание 9. На обработку поступает последовательность из четырех целых чисел. Нужно написать программу, которая выводит на экран количество неотрицательных чисел последовательности и их произведение. Если неотрицательных чисел нет, то требуется вывести на экран «NO». Известно, что вводимые числа по абсолютной величине не превышают 10.

Программист написал программу неправильно. Укажите все ошибки в программе.

```
var p,i,x,count: integer;
begin
  count := 0;
  p := 0;
  for i := 1 to 4 do
  begin
    read (x);
    if x >= 0 then begin
      p := p*x;
      count := count+1;
    end
  end;
  if count > 0 then
  begin
    writeln(x);
    writeln(p);
  end
  else
    writeln('NO');
end.
```

1. p:=0;

2. writeln(x);

3. p := p*x;

4. writeln('NO');

5. count:=0;

Ответ: _____

Задание 10. Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру:

Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в кучу один или два камня, или увеличить количество камней в куче в два раза. Например, имея кучу из 15 камней, за один ход можно получить кучу из 16, 17 или 30 камней. Каждый игрок обладает неограниченным количеством камней для того, чтобы делать ходы.

Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 24. Победителем считается игрок, сделавший последний ход (он первым получил кучу, в которой 24 или больше камней). В начальный момент в куче было S камней, где $1 \leq S \leq 23$.

Игрок имеет выигрышную стратегию тогда, когда он может выиграть при любых ходах противника.

Найдите наименьшее значение S , при котором выполняются одновременно оба условия:

- у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети;
- у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.

Ответ: _____

Часть 2. Задания для оценки методических компетенций

Задание 11. Выберите предметные результаты освоения содержания, планируемые по разделу «Математические основы информатики» для основного общего образования, и запишите цифры, под которыми они указаны:

- 1) кодировать и декодировать тексты по заданной кодовой таблице;
- 2) составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- 3) проводить поиск информации в сети Интернет по запросам с использованием логических операций;
- 4) описывать граф с помощью матрицы смежности с указанием длин ребер (знание термина «матрица смежности» не обязательно);
- 5) определять длину кодовой последовательности по длине исходного текста и кодовой таблице равномерного кода;
- 6) определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- 7) использовать основные способы графического представления числовой информации (графики, диаграммы).

Ответ: _____

Задание 12. Планирование предметных результатов согласно ФГОС среднего общего образования, как и в основном общем образовании, предполагает дифференциацию по двум группам результатов: «Выпускник научится» и «Выпускник получит возможность научиться».

Группа результатов «Выпускник научится» представляет собой результаты, достижение которых обеспечивается учителем в отношении всех обучающихся, выбравших данный уровень обучения. Группа результатов «Выпускник получит возможность научиться» обеспечиваются учителем в отношении части наиболее мотивированных и способных обучающихся.

Установите соответствие между перечнем планируемых предметных результатов освоения содержания предмета «Информатика» на уровне среднего общего образования и соответствующей группой результатов:

Планируемые предметные результаты	Группы результатов
<i>А. Переводить заданное натуральное число из двоичной записи в восьмеричную и шестнадцатеричную и обратно; сравнивать числа, записанные в разных системах счисления</i>	1. «Выпускник научится» (базовый уровень)
<i>Б. Приводить примеры алгоритмически неразрешимых проблем</i>	
<i>В. Определять параметры дискретизации при кодировании различных видов информации для обеспечения заданных характеристик качества и информационного объема</i>	2. «Выпускник получит возможность научиться» (базовый уровень)
<i>Г. Выполнять отладку и тестирование программ в среде программирования; использовать средства отладки программ в среде программирования (отладочный вывод, пошаговое выполнение программы, точки останова, просмотр значений переменных)</i>	3. «Выпускник научится» (углубленный уровень)
<i>Д) строить логическое выражение по заданной таблице истинности; решать несложные логические уравнения</i>	4. «Выпускник получит возможность научиться» (углубленный уровень)
<i>Е. Определять среднюю скорость передачи данных, оценивать изменение времени передачи при изменении информационного объема данных и характеристик канала связи; понимать причины возникновения искажений при передаче данных по каналам различной физической природы; использовать простейшие коды, которые позволяют обнаруживать и исправлять ошибки при передаче данных</i>	
<i>Ж. Понимать структуру программы, написанной на выбранном языке программирования, механизмы выполнения программы аппаратным обеспечением вычислительного узла для компилируемых и интерпретируемых языков программирования</i>	

Ответ:

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж

Задание 13. Для достижения планируемых результатов обучения по теме «Системы счисления» учитель использует разные методические приемы. Выберите приемы, которые наиболее подходят для применения на уроке обобщения знаний и умений перевода и выполнения арифметических операций в различных системах счисления:

1. Устный фронтальный опрос.
2. Объяснение учителем правил выполнения арифметических операций в различных системах счисления.
3. Чтение правил перевода из одной системы счисления в другую по учебнику.
4. Выполнение практической работы по материалам ЕГЭ.
5. Диктант: 10 заданий поочередно демонстрируются каждые 30 секунд на экране для всего класса.
6. Составление опорного конспекта по переводу и выполнению арифметических операций в различных системах счисления.

Задание 14. Вы готовитесь к повторительно-обобщающему уроку в 8-м классе по разделу «Начала программирования». Результаты текущего оценивания показы-

вают низкий уровень сформированности некоторых умений у обучающихся данного класса. Из предложенного перечня дидактических материалов по информатике, представленных на платформе «ЯКласс», выберите задания, которые можно предложить выполнить обучающимся на данном уроке для формирования соответствующих умений:

Умения	Задание
А. Программировать линейные алгоритмы, предполагающие вычисление арифметических, строковых и логических выражений	
Б. Разрабатывать программы, содержащие оператор (операторы) цикла	

Формирующие задания:

Задание 1:

Проанализируй и напиши программу на языке Паскаль.
Вычислить $n!$, если значение n пользователь вводит с клавиатуры.

Если $n = 5$, то на экране выводится $n! =$.

Задание 2:

Выбери программу, которая вычисляет длину гипотенузы.

var
b,z,p:real;
begin
writeln('Введи длины катетов b и z ');
readln(b,z);
p:=sqrt(sqr(b)+sqr(z));
writeln('p=',p:8:2);
readln;
end.

var
b,z,p:real;
begin
writeln('Введи длины катетов b и z ');
readln(b,z);
p:=b*b+z*z;
writeln('p=',c:8:2);
readln;
end.

var
b,z,p:real;
begin
writeln('Введи длины катетов b и z ');
readln(b,z);
p:=sqrt(sqrt(b)+sqrt(z));
writeln('p=',c:8:2);
readln;
end.

Задание 3:

Запусти Паскаль и введи программу:

```
program x1;  
var  
a,b,c:integer;  
begin  
a:=-21;  
b:=abs(a);  
writeln('abs(-21)=',b);  
c:=sqr(b);  
writeln('sqr(b)=',c);  
c:=sqr(b+b);  
writeln('sqr(b+b)=',c);  
end.
```

При запуске программы вывод на экран:

abs(-21)=
sqr(b)=
sqr(b+b)=

Задание 4:

Запиши программу на языке Паскаль.

Вычисли сумму $s = \sum_{k=1}^n \frac{k+1}{k^2+1}$, если значение n вводит пользователь.

Если $n = 10$, то вывод на экран (Ответ округли до сотых) .

Задание 5:

Запиши программу на языке Паскаль.

Вывести на экран числа от 2 до 35 в обратном порядке.

```
var  
i: integer;  
begin  
for i:=  downto  do  
writeln();  
readln;  
end.
```

Задание 6:

Составить алгоритм сложения двух целых чисел B и D , вводимых с клавиатуры. Результат сложения записать в виде переменной P . По данному алгоритму написать программу в Паскале.

Алгоритм

Программа в Паскале

алг сложение
цел B,D,P
нач
ввод B
ввод P
D:=B+P
вывод P
кон

program summa;
var
B,D,P:integer;
begin
readln(B);
readln(D);
P:=B+D;
writeln(P);
end.

алг сложение
цел B,D,P
нач
ввод B
ввод D
P:=B+D
вывод P
кон

program summa;
var
B,D,P:integer;
begin
readln(B);
readln(D);
P:=B+D;
writeln(P);

алг сложение
цел B,D,P
нач
ввод B
ввод D
P=B+D
вывод P
кон

program summa;
var
B,D,P:integer;
begin
readln(B);
readln(D);
P:=B+D;
writeln(B);
end.

Ответ:

А	
Б	

Задание 15. В процессе разработки проекта урока по теме «Реляционная модель данных» необходимо спланировать использование электронных ресурсов и сервисов в соответствии с разными видами учебной деятельности.

Соотнесите предлагаемые электронные ресурсы и сервисы с видами учебной деятельности, в организации которой их целесообразно использовать:

	Вид учебной деятельности		Электронный ресурс
А)	Демонстрация видеолекции ведущего специалиста по базам данных	1)	платформа Kahoot
Б)	Организация домашней работы в малых группах по обсуждению основных поло-	2)	канал на YouTube

	жений видеолекции и заполнению тематической таблицы		
В)	Выполнение тематических контрольных заданий к уроку	3)	ресурс Google Forms
Г)	Игра-викторина в командах	4)	сервис Google-документы
Д)	Проведение опроса среди одноклассников по выполнению нормализации однотабличной базы данных	5)	электронный ресурс «Российская электронная школа»
		6)	облачный сервис Dropbox

Ответ:

А	Б	В	Г	Д

Задание 16. В классе учатся дети с различными нозологиями. Какими рекомендациями Вы будете руководствоваться при организации изучения новой темы в таком классе, чтобы каждый ученик мог воспринимать ее максимально эффективно? Соотнесите предлагаемый формат работы педагога с видом нозологии ребенка, для которого можно использовать данные рекомендации. Запишите правильные ответы в таблицу (без повторов рекомендации по видам нозологии).

	Вид нозологии ребенка		Рекомендации для педагогов
А)	Нарушение слуха	1)	Использовать на занятии реальные предметы, окружающие ребенка в повседневной жизни
Б)	Нарушение зрения	2)	При постановке ребенку задания использовать несложные высказывания
В)	Нарушение кинестезии, ДЦП	3)	Нельзя поворачиваться к ребенку боком или спиной
Г)	Расстройство аутического спектра	4)	Уделять особое внимание развитию сенсорных эталонов
		5)	Демонстрируемые изображения должны быть простыми, без лишних деталей
		6)	Демонстрационный материал предъявлять для рассмотрения неподвижно, на контрастном фоне
		7)	Чаще использовать манипуляции с предметами
		8)	Подбираемые видеоматериалы должны быть с субтитрами
		9)	Использовать прием формирующей проекции («И Алеша помнит про порядок на столе, и Маша смотрит внимательно...»)
		10)	Следить за тем, чтобы ребенок быстро находил говорящего взглядом

Ответ:

А	Б	В	Г

Задание 17. Оцените выполнение обучающимся задания согласно критериям оценивания.

Формулировка задания:

На обработку поступает натуральное число от 1 до 10^9 . Нужно написать программу, которая выводит на экран наименьшую нечетную цифру числа. Если нечетных цифр нет, то требуется на экран вывести «NO». Программист написал программу неправильно (для Вашего удобства она приведена на четырех языках программирования):

Бейсик	Python
<pre>DIM N, DIGIT, MINDIGIT AS LONG INPUT N MINDIGIT = N MOD 10 WHILE N > 0 DIGIT = N MOD 10 IF DIGIT MOD 2 != 0 THEN IF DIGIT < MINDIGIT THEN DIGIT = MINDIGIT END IF END IF N = N \ 10 WEND IF MINDIGIT <= 9 THEN PRINT MINDIGIT ELSE PRINT "NO" END IF</pre>	<pre>N = int(input()) minDigit = N % 10 while N > 0: digit = N % 10 if digit % 2 != 0: if digit < minDigit: digit = minDigit N = N // 10 if minDigit <= 9: print(minDigit) else: print("NO")</pre>
Паскаль	C++
<pre>Var digit, mindigit, n: longint; begin read(n); mindigit := n mod 10; while n > 0 do begin digit := n mod 10; if digit mod 2 <> 0 then if digit < mindigit then digit := mindigit; n := n div 10; end; If mindigit <= 9 then Write(mindigit) Else Write("No"); end.</pre>	<pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { long N, digit, minDigit; cin >> N; minDigit = N % 10; while (N > 0) { digit = N % 10; if (digit % 2 != 0) if (digit < minDigit) digit = minDigit; N = N / 10; } if (minDigit <= 9) cout << minDigit << endl; else cout << "NO" << endl; }</pre>

Последовательно выполните следующие действия:

1. Напишите, что выведет программа при вводе числа 134.
2. Приведите пример числа, при вводе которого программа, несмотря на ошибки, выведет правильный ответ.
3. Найдите ошибки, допущенные программистом, и исправьте их. Исправление ошибки должно затрагивать только строку, в которой находится ошибка.

Для каждой ошибки:

- 1) выпишите строку, в которой сделана ошибка;
- 2) укажите, как исправить ошибку, т.е. приведите правильный вариант строки.

Известно, что в тексте программы можно исправить ровно две строки так, чтобы она стала работать правильно.

Достаточно указать ошибки и способ их исправления для одного языка программирования.

Обратите внимание, что требуется находить ошибки в имеющейся программе, а не составлять свою, возможно, использующую другой алгоритм решения.

Ответ обучающегося:

1. При вводе числа 134 программа выведет 4.
2. 101
3. Строка с ошибкой:
 $\text{min Digit} := N \bmod 10;$
Исправленная строка:
 $\text{min Digit} := 10;$
Строка с ошибкой:
 $\text{digit} := \text{mindigit};$
Исправленная строка:
 $\text{mindigit} := \text{digit};$

Критерии оценивания:

Содержание критерия	Баллы
Выполнены все четыре необходимых действия, и ни одна верная строка не указана в качестве ошибочной	3
Не выполнены условия, позволяющие поставить 3 балла. Имеет место одна из следующих ситуаций: а) выполнены три из четырех необходимых действий. Ни одна верная строка не указана в качестве ошибочной; б) выполнены все четыре необходимых действия. Указано в качестве ошибочной не более одной верной строки	2
Не выполнены условия, позволяющие поставить 2 или 3 балла. Выполнены два необходимых действия из четырех	1
Не выполнены условия, позволяющие поставить 1, 2 или 3 балла	0

Ответ: _____

Задание 18. Оцените решение обучающимся задания согласно критериям оценивания.

Формулировка задания:

Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру:

Перед игроками лежат две кучи камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в одну из куч (по своему выбору) **один** камень или увеличить количество камней в любой куче в **три раза**. У каждого игрока, чтобы делать ходы, есть неограниченное количество камней.

Игра завершается в тот момент, когда суммарное количество камней в кучах не менее 71.

Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший суммарно в обеих кучах 71 или больше камней.

В начальный момент в первой куче было 6 камней, а во второй S ($1 \leq S \leq 64$).

Игрок имеет *выигрышную стратегию*, если он может выиграть при любых ходах противника. Описать стратегию игрока – значит описать, какой ход он должен сделать в любой ситуации, которая ему может встретиться при различной игре противника. В описание выигрышной стратегии **не следует** включать ходы играющего по этой стратегии игрока, которые не являются для него безусловно выигрышными (т.е. не являющиеся выигрышными независимо от игры противника).

Выполните следующие задания. Во всех случаях обосновывайте свой ответ.

Задание 1.

а) укажите все такие значения числа S , при которых Петя может выиграть один ход;

б) укажите наименьшее значение S , при котором Ваня может выиграть своим первым ходом, если известно, что Петя допустил ошибку. Опишите выигрышную стратегию Вани.

Задание 2.

Укажите значение S , при котором у Пети есть выигрышная стратегия, и одновременно выполняются два условия:

- Петя не может выиграть за один ход;
- Петя может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Ваня.

Для каждого указанного значения S опишите выигрышную стратегию Пети.

Задание 3.

Укажите значение S , при котором одновременно выполняются два условия:

- у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети;
- у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.

Для указанного значения S опишите выигрышную стратегию Вани.

Постройте дерево всех партий, которые возможны при этой выигрышной стратегии Вани (в виде рисунка или таблицы). На ребрах дерева укажите, кто делает ход; в узлах – количество камней в куче.

Дерево не должно содержать партии, невозможные при реализации выигрывающим игроком своей выигрышной стратегии. Например, полное дерево игры не является верным ответом на это задание.

Ответ обучающегося:

Задание 1.

а) При $S \in [22; 64]$ Петя может выиграть за один ход.

б) Минимальное значение S , когда такая ситуация возможна, равно 8.

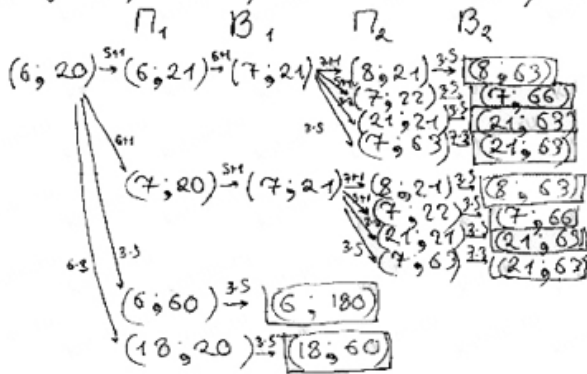
Задание 2.

При $S=21$ у Пети есть выигрышная стратегия, причем Петя не может выиграть за один ход, но может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Ваня. (Для указанного значения S выигрышная стратегия Пети описана в таблице.)

	Γ_1	B_1	Γ_2
$(6; 21)$	$(7; 21)$	$(8; 21)$	$(8; 63)$
		$(7; 22)$	$(7; 66)$
		$(21; 21)$	$(21; 63)$
		$(7; 63)$	$(21; 63)$

Задание 3.

При $S=20$ у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети, и у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.



Критерии оценивания:

Содержание критерия	Баллы
Выполнены все три задания. Здесь и далее в решениях допускаются арифметические ошибки, которые не искажают сути решения и не приводят к неправильному ответу	3
Не выполнены условия, позволяющие поставить 3 балла, и выполнено хотя бы одно из следующих условий. – Выполнено задание 3. – Выполнены задания 1 и 2	2

Не выполнены условия, позволяющие поставить 2 или 3 балла, и выполнено хотя бы одно из следующих условий. – Выполнено задание 1. – Выполнено задание 2	1
Не выполнено ни одно из условий, позволяющих поставить 1, 2 или 3 балла	0

Ответ: _____

Система оценивания диагностической работы

Часть 1. Задания для оценки предметных компетенций

№ задания	Верный ответ	Уровень сложности	Критерии оценивания									
			Совпадений	Балл								
1	3, 4	Б	Совпадений	Балл								
			2	2								
			1	1								
			0	0								
2	3	Б	Совпадений	Балл								
			1	2								
			0	0								
3	<table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> <td>Г</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>4</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	3	2	1	4	Б	Совпадений	Балл
	А	Б	В	Г								
	3	2	1	4								
		4	2									
	3	1										
	0-2	0										
4	<table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> <td>Г</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	2	3	4	1	Б	Совпадений	Балл
	А	Б	В	Г								
	2	3	4	1								
		4	2									
	3	1										
	0-2	0										
5	1	Б	Совпадений	Балл								
			1	2								
			0	0								
6	БГЕВАД	Б	Совпадений	Балл								
			6	2								
			5	1								
			0-4	0								
7	7775	П	Правильный ответ – 3									
8	1	П	Совпадений	Балл								
			1	3								
			0	0								
9	1, 2	В	Совпадений	Балл								
			2	4								
			1	2								
			0	0								
10	8	В	Правильный ответ – 4									

Часть 2. Задания для оценки методических компетенций

№ задания	Верный ответ	Уровень сложности	Критерии оценивания																
			Совпадений	балл	уровень														
11	1, 4, 5, 7	Б	4	2	высокий														
			2-3	1	средний														
			1-0	0	низкий														
			Совпадений	балл	уровень														
12	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td><td>Д</td><td>Е</td><td>Ж</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	1	4	2	3	2	3	1	Б	7	2	высокий
		А	Б	В	Г	Д	Е	Ж											
		1	4	2	3	2	3	1											
		6-4	1	средний															
3-0	0	низкий																	
Дано пра- вильных ответов	балл	уровень																	
13	1, 4, 5	Б	3	2	высокий														
			2	1	средний														
			0-1	0	низкий														
			Дано пра- вильных ответов	балл	уровень														
14	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>А</td><td>2, 3, 6</td> </tr> <tr> <td>Б</td><td>1, 4, 5</td> </tr> </table>	А	2, 3, 6	Б	1, 4, 5	П	6	3	высокий										
		А	2, 3, 6																
		Б	1, 4, 5																
		5	2	средний															
4	1	средний																	
3-0	0	низкий																	
Дано пра- вильных ответов	балл	уровень																	
15	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td><td>Д</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td>3</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	Д	2	4	5	1	3	П	5	3	высокий				
		А	Б	В	Г	Д													
		2	4	5	1	3													
		4	2	средний															
3	1	средний																	
2-0	0	низкий																	
Дано пра- вильных ответов	балл	уровень																	
16	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td> </tr> <tr> <td>3, 8, 10</td><td>1, 5, 6</td><td>4, 7</td><td>2, 9</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	3, 8, 10	1, 5, 6	4, 7	2, 9	П	9-10	3	высокий						
		А	Б	В	Г														
		3, 8, 10	1, 5, 6	4, 7	2, 9														
		7-8	2	средний															
5-6	1	средний																	
4-0	0	низкий																	
Дано пра- вильных ответов	балл	уровень																	

17	3	П	Ответ	балл	уровень
			3	3	высокий
			2	2	средний
			1	1	низкий
			0	0	низкий
18	3	В	Ответ	балл	уровень
			3	4	высокий
			2	2	средний
			1	1	низкий
			0	0	низкий