

Оценочные материалы по учебной дисциплине «Алгоритмизация и программирование»

Дополнительная профессиональная программа: «Педагогическое образование: Информатика в общеобразовательных организациях и организациях профессионального образования»

Настоящие оценочные материалы используются для проведения промежуточной аттестации обучающихся в Автономной некоммерческой организации дополнительного профессионального образования «Московская академия профессиональных компетенций» (далее - Академия) по учебной дисциплине «Алгоритмизация и программирование» при реализации дополнительной профессиональной программы «Педагогическое образование: Информатика в общеобразовательных организациях и организациях профессионального образования».

Промежуточная аттестация по учебной дисциплине «Алгоритмизация и программирование» проводится в форме с помощью тестирования.

Тестирование проводится с помощью системы дистанционного обучения (далее - СДО). В ней содержатся в электронном виде ответы (ключи) к тестированию.

Правила проведения тестирования

На тестирование отводится 1 академический час.

При выполнении тестирования необходимо ответить на все поставленные вопросы, пропуск ответов не допускается.

Правило оценки результата тестирования обучающегося

Результат тестирования определяется в зависимости от доли (в процентах) вопросов, на которые даны верные ответы, в общем количестве вопросов в тестировании (с округлением до целых процентов), что рассчитывается по формуле: $(\text{Количество верно отвеченных вопросов}) / (\text{Общее количество вопросов в тестировании}) \times 100$.

Результат тестирования в виде оценки по зачетной шкале оценивания («зачтено» / «не зачтено») определяется в соответствии с приведенной ниже шкалой соответствия:

Шкала соответствия

Результат менее 50% (не включая) - "Не зачтено"

Результат от 50% (включительно) до 100% - "Зачтено"

Содержание тестирования

| | |
|------------------|--|
| Вопрос | Алгоритм обладает следующими свойствами: |
| Тип вопроса | Вопрос с множественным выбором (несколько верных вариантов ответа) |
| Инструкция | Укажите все верные варианты ответа (их может быть несколько) |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - адискретность - результативность - бесконечность - определенность - массовость |

| | |
|------------------|--|
| Вопрос | Для записи алгоритмов используются следующие формы записи: |
| Тип вопроса | Вопрос с множественным выбором (несколько верных вариантов ответа) |
| Инструкция | Укажите все верные варианты ответа (их может быть несколько) |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - структурограммы - естественный язык - псевдоформулы - псевдокод - синтаксические диаграммы - язык блок-схем |

| | |
|--------|---|
| Вопрос | Какой форме записи соответствует следующее представление алгоритма: если {условие} то {действие1} иначе {действие2}? |
|--------|---|

| | |
|------------------|---|
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - структурограмма - естественный язык - псевдоформула - синтаксическая диаграмма |

| | |
|------------------|--|
| Вопрос | Какое свойство алгоритма предполагает, что все его предписания должны быть однозначны и понятны пользователю? |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - Дискретность - Результативность - Конечность - Определенность - Массовость |

| | |
|-------------|---|
| Вопрос | Какое свойство алгоритма предполагает, что он должен давать решения для целой группы задач из некоторого класса, отличающихся исходными данными? |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |

| | |
|------------------|--|
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - Массовость - Определенность - Конечность - Результативность - Дискретность |
|------------------|--|

| | |
|------------------|--|
| Вопрос | Какой фигурой в блок-схеме обозначается логический блок? |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - прямоугольник - овал - ромб - треугольник |

| | |
|------------------|--|
| Вопрос | Какой фигурой в блок-схеме обозначается блок вычислений? |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - прямоугольник - овал - ромб - треугольник |

| | |
|------------------|---|
| Вопрос | Укажите верное утверждение о блок-схемах: |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - В алгоритме должен быть только один блок начала и один блок окончания. - В алгоритме должен быть только один блок начала и может быть несколько блоков окончания. - В алгоритме может быть несколько блоков начала и один блок окончания. - В алгоритме может быть несколько блоков начала и несколько блоков окончания. |

| | |
|------------------|---|
| Вопрос | Данные, которые сохраняют свои значения в процессе решения задачи и не зависят от внешних факторов - это: |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none"> - постоянные данные - условно-постоянные данные - переменные данные |

| | |
|-------------|--|
| Вопрос | Данные, которые могут иногда изменять свои значения, причем эти изменения не зависят от процесса решения задачи, а определяются внешними факторами - это: |
| Тип вопроса | Вопрос с одиночным выбором (один верный вариант ответа) |

| | |
|------------------|---|
| Инструкция | Укажите верный вариант ответа |
| Варианты ответов | <ul style="list-style-type: none">- постоянные данные- условно-постоянные данные- переменные данные |