

**Жиынтық бағалауға арналған  
әдістемелік ұсыныстар**

**Информатика**

**6 сынып**

Әдістемелік ұсыныстар мұғалімге, 6-сынып білім алушыларына «Информатика» пәні бойынша жиынтық бағалауды жоспарлау, ұйымдастыру және өткізуге көмек құралы ретінде құрастырылған. Әдістемелік ұсыныстар (қазақ тілінде білім беретін) негізгі орта мектептің (5-9-сыныптары) «Информатика» пәні бойынша оқу бағдарламасы (орта білім беру мазмұнын жаңарту аясындағы) мен оқу жоспарының негізінде дайындалған. 6-сыныпта жиынтық бағалау барлық тоқсанда өткізіледі.

Бөлім / ортақ тақырып бойынша жиынтық бағалаудың тапсырмалары мұғалімге білім алушылардың тоқсан бойынша жоспарланған оқу мақсаттарына жету деңгейін анықтауға мүмкіндік береді.

Әдістемелік ұсыныстарда бөлім / ортақ тақырып бойынша жиынтық бағалауды өткізуге арналған бағалау критерийлері мен дескрипторлары бар тапсырмалар ұсынылған. Сондай-ақ, жинақта білім алушылардың оқу жетістіктерінің мүмкін деңгейлері (рубрикалар) сипатталған. Тапсырмалар мен рубрикалар ұсыныс түрінде берілген.

Тоқсандық жиынтық бағалауды өткізу үшін спецификацияда тапсырма үлгілері мен балл қою кестесі ұсынылған. Спецификация стандартталған және оны тоқсандық жиынтық бағалауды өткізуде басшылыққа алу міндеттелген.

Әдістемелік ұсыныстар бастауыш сынып мұғалімдеріне, мектеп әкімшілігіне, білім беру бөлімінің әдіскерлеріне, критериалды бағалау бойынша мектеп, өңірлік үйлестірушілеріне және басқа да мүдделі тұлғаларға арналған.

Әдістемелік ұсыныстарды дайындау барысында ресми интернет-сайттағы қолжетімді ресурстар (суреттер, фотосуреттер, мәтіндер, аудио және бейнематериалдар) қолданылды.

## МАЗМҰНЫ

1-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР .....	4
«Компьютерлік жүйелер мен желілер» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	4
2-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР .....	7
«Ақпаратты ұсыну» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	7
«Компьютерлік графика» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	11
3-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР .....	15
«Компьютерлік ойындарды жасау» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	15
«Компьютерлік ойынды құру» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	19
4-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР .....	23
«Мәтіндік құжатпен жұмыс» бөлімі бойынша жиынтық бағалау .....	23

# 1-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР

## «Компьютерлік жүйелер мен желілер» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

**Оқу мақсаты** 6.4.1.1 Эргономика міндеттерін ойластыру және шешу (жоғары деңгейде және тиімді болу үшін)  
6.1.1.1 Есептеу техникасының дамуының тарихы мен перспективасы жөнінде әңгімелеу

**Бағалау критерийі** *Білім алушы*

- Эргономика міндетін анықтайды
- Есептеу техникасы буындарына сәйкес құрылғыларды анықтайды

**Ойлау дағдыларының деңгейі** Білу және түсіну  
Қолдану

**Орындау уақыты** 20 минут

### Тапсырмалар

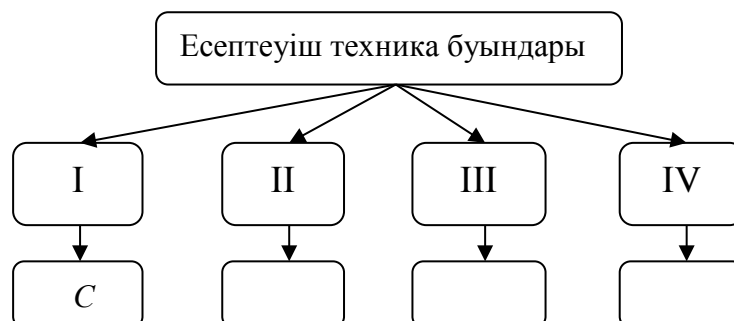
1. Сөйлемді аяқтаңыз.  
Эргономика – бұл \_\_\_\_\_

2. Суретті қарастырыңыз. Эргономика ережесі сақталмаған **екі** әрекетті көрсетіңіз.



- 1) Компьютермен жұмыс жасау барысында жұмыс үстелінде тамақтануға болмайды.
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_

3. Есептеуіш техника буындарында қолданылатын құралды анықтаңыз, сәйкестік орнатыңыз.



- A. Жартылай өткізгіш – транзисторлар
- B. Интегралдық схема
- C. Электрондық шамдар
- D. Процессор

4. Берілген құрылғылардың даму кезеңіне сәйкес шығу ретін анықтаңыз.

	Аналитикалық машина
	Арифмометр
1	Абак
	Әмбебап есептеуіш машина

5. Сөйлемдердегі бос сөздерді және сөз тіркестерін толтырыңыз.

**Бірінші, үшінші, бесінші, эмоциалық, жасанды, интеллектуалды**

Робот (1) \_\_\_\_\_ буын есептеу техникасының даму белгілерінің бірі болып табылады, өйткені оның негізінде (2) \_\_\_\_\_ интеллект жатыр.

Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		<i>Білім алушы</i>	
Компьютермен жұмыс кезінде эргономика заңдылықтарын ұстанады	1	эргономика ұғымын анықтайды;	1
	2	эргономика ережесі сақталмаған екінші әрекетті анықтайды;	1
		эргономика ережесі сақталмаған үшінші әрекетті анықтайды;	1
Есептеу техникасының даму тарихын сипаттайды	3	ii буын компьютерлерінің негізін анықтайды;	1
		iii буын компьютерлерінің негізін анықтайды;	1
		iv буын компьютерлерінің негізін анықтайды;	1
	4	құрылғылардың шығу ретін анықтайды;	1
	5	зем буынын көрсетеді;	1
		буын негізін анықтайды.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>9</b>

**«Компьютерлік жүйелер мен желілер» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша ата-аналарға ақпарат беруге арналған рублика**

Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Эргономика міндетін анықтайды.	Эргономика міндетін анықтауда қиналады. <input type="checkbox"/>	Эргономика ұғымын анықтауда/эргономика ережесін анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Эргономика міндетін дұрыс анықтайды. <input type="checkbox"/>
Есептеу техникасы буындарына сәйкес құрылғыларды анықтайды.	Есептеу техникасы буындарына сәйкес құрылғыларды анықтауда қиналады. <input type="checkbox"/>	II, III, IV буын компьютерлерінің негізін анықтауда/ құрылғылардың даму ретін көрсетуде/ЭЕМ буынын көрсетуде/ буын негізін анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Есептеу техникасы буындарына сәйкес құрылғыларды дұрыс анықтайды. <input type="checkbox"/>

## 2-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР «Ақпаратты ұсыну» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

<b>Оқу мақсаты</b>	6.2.1.3 Ақпаратты беруші және қабылдаушы байланыс арналарына мысал келтіру
<b>Бағалау критерийі</b>	<p><i>Білім алушы</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ақпарат беруші мен қабылдаушыны анықтайды</li> <li>• Байланыс арнасын анықтайды</li> </ul>
<b>Ойлау дағдыларының деңгейі</b>	Қолдану
<b>Орындау уақыты</b>	20 минут

### Тапсырмалар

1. Берілген суретке қарап ақпарат беруші мен қабылдаушыны анықтаңыз.

Мысал	Ақпарат беруші	Ақпарат қабылдаушы
		
		






2. Берілген сызба арқылы ақпарат беруші мен қабылдаушыға мысал келтіріңіз.

Ақпарат беруші → Ақпарат қабылдаушы	Мысал
Адам → Адам	<i>Асхат пен Рахат телефонмен сөйлесті</i>
Адам → Нысан	
Нысан → Адам	



3. Берілген іс-әрекет ақпарат берушіге немесе қабылдаушыға қатысты айтылғанын анықтаңыз, жалауша (✓) белгішесін қойыңыз.

Іс-әрекет	Ақпарат беруші	Ақпарат қабылдаушы
Тыңдады		✓
Айтты	✓	
Дәмін татты		
Көрсетті		

4. Ақпарат түрлері мен оны қабылдау әдістері арасында сәйкестік орнатыңыз.

				
Иіс сезу	Көру	Есту	Дәм сезу	Сипап сезу

5. Келесі суреттен байланыс арналарының **бір жақты** немесе **екі жақты** екенін анықтаңыз.

Мысал	Байланыс арнасы
	
	



Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		<i>Білім алушы</i>	
Ақпарат беруші мен қабылдаушыны анықтайды	<b>1</b>	ақпарат берушіні анықтайды;	1
		ақпарат қабылдаушыны анықтайды;	1
	<b>2</b>	адам → нысан сызбасы бойынша мысал келтіреді;	1
		нысан → адам сызбасы бойынша мысал келтіреді;	1
	<b>3</b>	дәмін татты іс-әрекетін ажыратады;	1
		көрсетті іс-әрекетін ажыратады;	1
	<b>4</b>	көру әдісін сәйкестендіреді;	1
		есту әдісін сәйкестендіреді;	1
		дәм сезу әдісін сәйкестендіреді;	1
		сипап сезу әдісін сәйкестендіреді;	1
Байланыс арнасын анықтайды	<b>5</b>	бір жақты байланыс арнасын анықтайды;	1
		екі жақты байланыс арнасын анықтайды.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>12</b>

**«Ақпаратты ұсыну» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша ата-аналарға ақпарат беруге арналған рубрика**

Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Ақпарат беруші мен қабылдаушыны ажыратады, мысал келтіреді.	Ақпарат беруші мен қабылдаушыны ажыратуға, мысал келтіруге қиналады.  <input type="checkbox"/>	Ақпарат беруші / қабылдаушыны анықтауда / Адам → Нысан / Нысан → Адам сызбасы бойынша мысал келтіруде / дәмін татты / көрсетті іс-әрекетін ажыратуда / көру / есту / дәм сезу / сипап сезу әдістерін сәйкестендіруде қателіктер жібереді.  <input type="checkbox"/>	Ақпарат беруші мен қабылдаушыны дұрыс ажыратады, мысал келтіре алады.  <input type="checkbox"/>
Байланыс арналарын анықтайды.	Байланыс арналарын анықтауға қиналады.  <input type="checkbox"/>	Біржақты және екі жақты байланыс арнасын ажыратуда қателіктер жібереді.  <input type="checkbox"/>	Байланыс арналарын дұрыс анықтайды.  <input type="checkbox"/>

«Компьютерлік графика» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

Оқу мақсаты 6.2.2.2 Векторлық кескіндерді құру және өңдеу

Бағалау критерийі

Білім алушы

- Векторлық кескіндер құра алады
- Векторлық кескіндерді өңдей алады


Ойлау дағдыларының деңгейі

Қолдану

Орындау уақыты

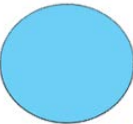
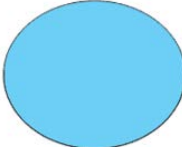
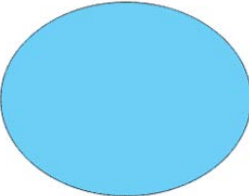


20 минут

Тапсырмалар

1. Графикалық редакторда салынған векторлық кескін берілген  . Бұл кескінді салу үшін қолданылатын **екі** құрал-сайманды анықтаңыз.

2. Векторлық графикалық редакторда ақкала суреті салынған. Суретті салу ретін жазыңыз.



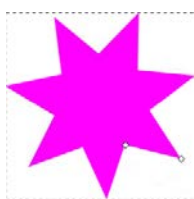
				
		1		4

3. Векторлық графикалық редакторда салынған кескін берілген.



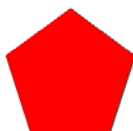
Кескін неше қабаттан тұратынын анықтаңыз. \_\_\_\_\_  
Қандай құрал-саймандар қолданылғанын анықтаңыз.

4. Графикалық редакторда келесі векторлық кескін салудың іс-әрекеттер ретін анықтаңыз.



Құрал-сайманды таңдау	
Кескінді салу	
Бұрыштар санын анықтау	

5. Векторлық графикалық редакторда салынған кескінді қарастырыңыз. Командалар мен фигуралар арасында сәйкестік орнатыңыз.

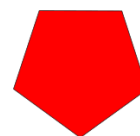


**Командалар**

**Фигуралар**

Тігінен айна көрінісі

Сағат тіліне қарсы  $90^0$ -қа  
бұру



Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		Білім алушы	
Векторлық кескіндер құра алады	1	векторлық кескінді салуға қажетті бірінші құрал-сайманды анықтайды;	1
		векторлық кескінді салуға қажетті екінші құрал-сайманды анықтайды;	1
	2	аққала салуда екінші кескіннің ретін анықтайды;	1
		аққала салуда үшінші кескіннің ретін анықтайды;	1
		аққала салуда бесінші кескіннің ретін анықтайды;	1
	3	кескіннің неше қабаттан тұратынын анықтайды;	1
		кескін салуға қажетті құрал-саймандарды анықтайды;	1
	4	векторлық кескінді салудың бірінші әрекетін анықтайды;	1
		векторлық кескінді салудың екінші әрекетін анықтайды;	1
		векторлық кескінді салудың үшінші әрекетін анықтайды;	1
Векторлық кескіндерді өңдей алады	5	сағат тіліне қарсы $90^0$ -қа бұру командасы орындалған кескінді анықтайды;	1
		тігінен айна көрінісі командасы орындалған кескінді анықтайды.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>12</b>

**«Компьютерлік графика» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша ата-аналарға ақпарат беруге арналған рубрика**

Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Векторлық кескін құра алады.	Векторлық кескін құруға қиналады. <input type="checkbox"/>	Векторлық кескінді салуға қажетті бірінші /екінші құрал-сайманды анықтауда / аққала салуда екінші / үшінші / бесінші кескіннің ретін анықтауда / кескіннің неше қабаттан тұратынын анықтауда / кескін салуға қажетті құрал-саймандарды анықтауда / векторлық кескінді салудың бірінші / екінші / үшінші әрекетін анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Векторлық кескінді дұрыс құра алады. <input type="checkbox"/>
Векторлық кескіндерді өңдей алады.	Векторлық кескіндерді өңдеуге қиналады. <input type="checkbox"/>	Сағат тіліне қарсы 90 <sup>0</sup> -қа бұру / тігінен айна көрінісі / командасы орындалған кескінді анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Векторлық кескіндерді дұрыс өңдей алады. <input type="checkbox"/>

### 3-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР «Компьютерлік ойындарды жасау» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

<b>Оқу мақсаты</b>	6.3.2.1 Есептің шешімін кезеңмен талдау 6.3.2.2 Блок-схема түріндегі алгоритмді ұсыну
<b>Бағалау критерийі</b>	<i>Білім алушы</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ойын ортасында есепті шешу кезеңін анықтайды және талдайды</li><li>• Есеп шартына сәйкес блок-схема құрады</li></ul>
<b>Ойлау дағдыларының деңгейі</b>	Қолдану
<b>Орындау уақыты</b>	20 минут

#### Тапсырмалар

1. Оқушы ойын ортасында «Ыдысқа алма жинау» ойынын құруды ұйғарды. Қажетті спрайттарды анықтаңыз.

---

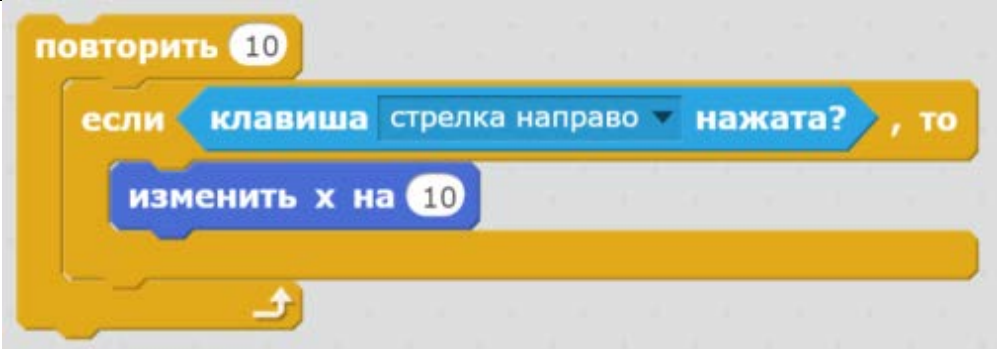
2. «Ыдысқа алма жинау» ойыны үшін сахна мен кейіпкерлердің суретін салыңыз.



3. Оқушы жобасының атын «Ыдысқа жеміс жинау» деп өзгертті және тақырыпқа сәйкес жемістер түрін көбейту қажет. Жеміс түрін көбейту әрекетін анықтаңыз.

---

4. «Ыдысқа алма жинау» ойынының скрипті бойынша блок-схема құрыңыз.

Скрипт	
	
Блок-схема	

5. Берілген алгоритм бойынша блок-схема құрыңыз.

Сөз түрінде алгоритм	Блок-схема
1. Шелек толғанша қайтала 2. Шелекке бір стақан су құй	



Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		Білім алушы	
Ойын ортасында есепті шешу кезеңін анықтайды және талдайды	1	ойынға қажетті спрайттарды анықтайды;	1
	2	сахна суретін берілген тақырыпқа сәйкес салады;	1
		тақырыпқа сәйкес спрайттарды бейнелейді;	1
	3	жемістер түрін көбейту жолын анықтайды;	1
Есеп шартына сәйкес блок-схема құрады	4	басы, соңы блоктарын анықтайды;	1
		циклдік блокты анықтайды;	1
		шартты блокты анықтайды;	1
		іс-әрекет блогын анықтайды;	1
	5	басы, соңы блоктарын анықтайды;	1
		циклдік блокты анықтайды;	1
		іс-әрекет блогын анықтайды.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>11</b>

**«Компьютерлік ойындарды жасау» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша  
ата-аналарға ақпарат беруге арналған рубрика**

Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Ойын ортасында есепті шешу кезеңін анықтайды және талдайды.	Ойын ортасында есепті шешу кезеңін анықтауға және талдауға қиналады.  <input type="checkbox"/>	Ойынға қажетті спрайтты анықтауда / сахна суретін берілген тақырыпқа сәйкес салуда / кейіпкердің суретін бейнелеуде / спрайт түрін көбейту жолын анықтауда қателіктер жібереді.  <input type="checkbox"/>	Ойын ортасында есепті шешу кезеңін дұрыс анықтайды және талдайды.  <input type="checkbox"/>
Есеп шартына сәйкес блок-схема құрады.	Есеп шартына сәйкес блок-схема құруға қиналады.  <input type="checkbox"/>	Басы, соңы блоктарын / циклдік блокты / шартты блокты / іс-әрекет блоктарын анықтауда қателіктер жібереді.  <input type="checkbox"/>	Есеп шартына сәйкес блок-схеманы дұрыс құрады.  <input type="checkbox"/>

## «Компьютерлік ойынды құру» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

**Оқу мақсаты** 6.3.1.1 Ойын ортасындағы программалау сценарийін жасау және жүзеге асыру  
6.3.3.1 Програма ортасында қателерді табу және жөндеу

**Бағалау критерийі** *Білім алушы*

- Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асырады
- Ойын ортасында қателерді табады және түзетеді

**Ойлау дағдыларының деңгейі** Жоғары деңгей дағдылары

**Орындау уақыты** 20 минут

### Тапсырмалар

1. Оқушы ойын ортасында ұшып жүретін «Жарқанат» ойынын құруды ұйғарды. Тақырыпқа сәйкес интерфейс салыңыз.



2. Жарқанат үшін **екі** костюмді сипаттаңыз.

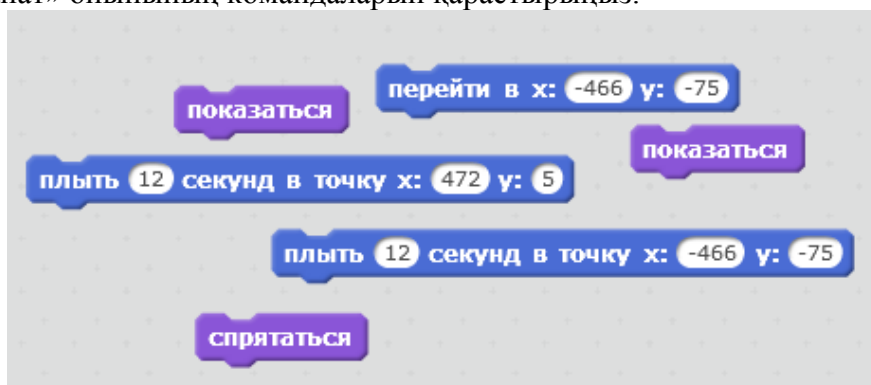
---

---

---

---

3. «Жарқанат» ойынының командаларын қарастырыңыз.



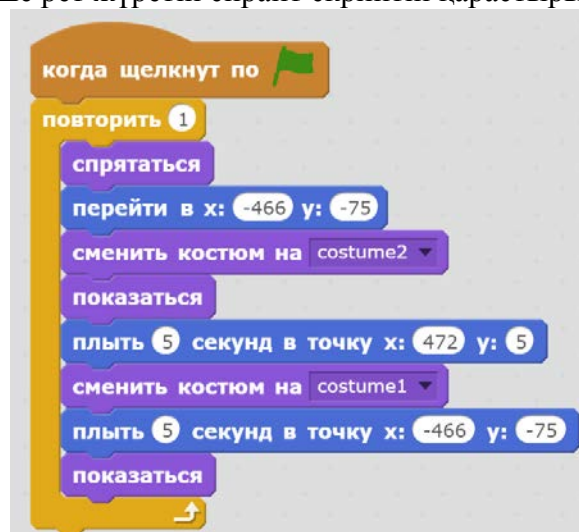
Оң бағытта ұшу командасын анықтаңыз.

Сол бағытта ұшу командасын анықтаңыз.

4. Берілген алгоритм бойынша скрипт жазыңыз.

Сөз түріндегі алгоритм	Скрипт
Программа іске қосылған кезде әрдайым «Space Unicorn» дыбысын соңына дейін ойнат, 1 секунд күт	

5. Екі бағытқа бірнеше рет жүретін спрайт скриптің қарастырыңыз.



Шартқа сәйкес келмейтін қателікті анықтаңыз.

Қатені дұрыстау жолын ұсыныңыз.

6. Берілген скрипті қарастырыңыз. Командалар ретінде жіберілген қатені дұрыстаңыз.

Қате скрипт	Дұрыс скрипт

Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		Білім алушы	
Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асырады	1	ойынға арналған достық интерфейсін салады;	1
	2	спрайт үшін костюмдер санын анықтайды;	1
		спрайт үшін костюмдерді сипаттайды;	1
	3	оң бағытта ұшу командасын анықтайды;	1
		сол бағытта ұшу командасын анықтайды;	1
4	берілген алгоритм үшін скрипт жазады;	1	
Ойын ортасында қателерді табады және түзетеді	5	қатені анықтайды;	1
		қатені түзетеді;	1
	6	бірінші қатені анықтайды;	1
		екінші қатені анықтайды.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>10</b>

**«Компьютерлік ойынды құру» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша ата-аналарға ақпарат беруге арналған рубрика  
Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_**

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асырады.	Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асыруға қиналады. <input type="checkbox"/>	Ойынға арналған достық интерфейсін салуда / спрайт үшін костюмдер санын анықтауда / спрайт үшін костюмдерді сипаттауда / спрайттың әрекетіне қарай команданы анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Ойын ортасында программалау сценарийін дұрыс жүзеге асырады. <input type="checkbox"/>
Ойын ортасында қателерді табады және түзетеді.	Ойын ортасында қателерді табуға және жөндеуге қиналады. <input type="checkbox"/>	Спрайт үшін жазылған скриптке сөз түрінде алгоритм жазуда / скрипте қолданылған алгоритм түрін анықтауда / жобаға өзгеріс енгізу әрекеттерін анықтауда / скриптегі қатені табуда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Ойын ортасында қателерді дұрыс табады және жөндейді. <input type="checkbox"/>

#### 4-ТОҚСАН БОЙЫНША ЖИЫНТЫҚ БАҒАЛАУҒА АРНАЛҒАН ТАПСЫРМАЛАР «Мәтіндік құжатпен жұмыс» бөлімі бойынша жиынтық бағалау

**Оқу мақсаты** 6.2.2.1 Сілтемелерді ұйымдастыру (гиперсілтемелер, мазмұн, атау, түсіндірме)  
6.4.2.1 Авторлық құқық, плагиат ұғымдарын түсіндіру  
6.4.2.2 Авторға сілтеме беру арқылы ақпаратты сүйемелдеу

**Бағалау критерийі** *Білім алушы*

- Құжатқа сілтемелерді, нұсқамаларды, гиперсілтемелерді қолданады
- Сілтеме түрлерін салыстырады
- Авторлық құқық және плагиат ұғымдарын қолдану аймағын көрсетеді

**Ойлау дағдыларының деңгейі** Қолдану

**Орындау уақыты** 20 минут

#### Тапсырмалар

1. Төменде берілген сөйлемдегі 1 және 2 деген сандардың қолданылу мақсатын анықтаңыз.

Компьютер құрылғылары негізгі<sup>1</sup> және қосымша<sup>2</sup> болып бөлінеді

---

---

2. Оқушылар Интернеттен алынған ақпараттың авторын анықтай алмады. Құжаттың көшірме еместігін дәлелдеу әрекетін көрсетіңіз.



---

---

3. Құжат ішіндегі **орынға** гиперсілтеме орнату жолын көрсетіңіз.

1. \_\_\_\_\_
2. *Тышканның оң жақ батырмасын басу;*
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. *OK батырмасын басу.*

4. Төменде берілген белгішелерді салыстырыңыз және кестені толтырыңыз.

 Вставить сноску	 Вставить концевую сноску
1	2

Ұқсастығы	Айырмашылығы

5. Мәтін берілген. Мәтіндегі гиперсілтемені көрсетіңіз және гиперсілтеменің қолданылу мақсатын түсіндіріңіз.

Мәтіннің бірегейлігін тексеру: <https://text.ru/antiplagiat>

---



---



---



---

6. Ұғымдарды қолдану жағдайларына мысал келтіріңіз.

Авторлық құқық	Плагиат



Бағалау критерийі	Тапсырма №	Дескриптор	Балл
		<i>Білім алушы</i>	
Құжатқа сілтемелерді, түсіндірмелерді, гиперсілтемелерді қолданады	1	нұсқаманың қолдану мақсатын анықтайды;	1
	2	сілтемені қою әрекетін анықтайды;	1
	3	бірінші команданы анықтайды;	1
		үшінші команданы анықтайды;	1
		төртінші команданы анықтайды;	1
		бесінші команданы анықтайды;	1
Сілтеме түрлерін салыстырады	4	сілтеме түрлерінің ұқсастығын анықтайды;	1
		сілтеме түрлерінің айырмашылығын анықтайды;	1
	5	гиперсілтемені көрсетеді;	1
		гиперсілтеменің қолданылу мақсатын сипаттайды;	1
Авторлық құқық және плагиат ұғымдарын қолдану аймағын көрсетеді	6	авторлық құқықты қолдануға мысал келтіреді;	1
		плагиатты қолдануға мысал келтіреді.	1
<b>Барлығы:</b>			<b>12</b>

**«Мәтіндік құжатпен жұмыс» бөлімі үшін жиынтық бағалау нәтижесі бойынша ата-аналарға ақпарат беруге арналған рубрика**  
**Білім алушының аты-жөні \_\_\_\_\_**

Бағалау критерийі	Оқу жетістіктерінің деңгейі		
	Төмен	Орташа	Жоғары
Құжатқа сілтемелерді, түсіндірмелерді, гиперсілтемелерді қолданады.	Құжатқа сілтемелерді, түсіндірмелерді, гиперсілтемелерді қолдануға қиналады. <input type="checkbox"/>	Нұсқаманың қолдану мақсатын анықтауда / сілтемені қою әрекетін анықтауда / құжаттағы орынға гиперсілтеме қоюдың бірінші / үшінші / төртінші / бесінші командасын анықтауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Құжатқа сілтемелерді, түсіндірмелерді, гиперсілтемелерді дұрыс қолданады. <input type="checkbox"/>
Сілтеме түрлерін салыстырады.	Сілтеме түрлерін салыстыруға қиналады. <input type="checkbox"/>	Сілтеме түрлерінің ұқсастығын / айырмашылығын анықтауда / гиперсілтемені көрсетуде / гиперсілтеменің қолданылу мақсатын сипаттауда қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Сілтеме түрлерін дұрыс салыстырады. <input type="checkbox"/>
Авторлық құқық және плагиат ұғымдарын қолдану аймағын көрсетеді.	Авторлық құқық және плагиат ұғымдарының қолдану аймағын көрсетуге қиналады. <input type="checkbox"/>	Авторлық құқықты / плагиатты қолдануға мысал келтіруде қателіктер жібереді. <input type="checkbox"/>	Авторлық құқық және плагиат ұғымдарының қолдану аймағын дұрыс көрсетеді. <input type="checkbox"/>