

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Кумертауский филиал
федерального государственного
бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»
(Кумертауский филиал ОГУ)



УТВЕРЖДАЮ:

Зам. директора по УМиНР

Л.Ю. Полякова

«05» 02

2026г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОП.06 ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

Специальность 08.02.15 Информационное моделирование в строительстве

Кумертау 2026 г.

Фонд оценочных средств по учебной дисциплине «*Основы алгоритмизации и программирования*» разработан на основе рабочей программы учебной дисциплины «*Основы алгоритмизации и программирования*» по специальности 08.02.15 Информационное моделирование в строительстве.

Организация-разработчик: Кумертауский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Оренбургский государственный университет»

Разработчик: Л.Б. Шахмуратова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании ПЦК «Общепрофессиональных дисциплин»

Протокол № 2 от « 5 » 02 2026г.

Председатель ПЦК



Г.Г. Черноглазова

ПАСПОРТ

фонда оценочных средств учебной дисциплины

Основы алгоритмизации и программирования

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- работать в среде программирования;
- использовать языки программирования

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

- типы данных;
- базовые конструкции изучаемых языков программирования;
- интегрированные среды программирования на изучаемых языках.

Содержание дисциплины должно быть ориентировано на подготовку студентов к освоению профессиональных модулей, овладению общими и профессиональными компетенциями:

ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

ПК 1.1 Адаптировать программные средства в соответствии со стандартами применения технологий информационного моделирования зданий

ПК 1.5 Автоматизировать решение задач формирования, анализа и передачи данных о здании средствами программ информационного моделирования

ПК 2.2 Проектировать строительные конструкции с использованием технологии информационного моделирования

ПК 2.3 Проектировать инженерные сети и оборудование с использованием технологии информационного моделирования

ПК 3.1 Формировать данные структурных элементов информационной модели при решении профильных задач на этапе разработки архитектурной, конструктивной частей, инженерных систем и оборудования проекта

ПК 3.2 Обрабатывать данные структурных элементов информационной модели при решении профильных задач на этапе разработки архитектурной, конструктивной частей, инженерных систем и оборудования проекта

ПК 3.3 Актуализировать данные структурных элементов информационной модели при решении профильных задач на этапе разработки архитектурной, конструктивной частей, инженерных систем и оборудования проекта

Перечень оценочных средств по разделам (темам) учебной дисциплины

№ п/п	Разделы (темы) дисциплины	Наименование оценочного средства
1	Раздел 1. Основные принципы алгоритмизации и программирования	Тестирование Решение задач
2	Раздел 2. Язык программирования	Тестирование Решение задач
3	Раздел 3. Основы объектно-ориентированного программирования	Тестирование Решение задач
4	Раздел 4. Модульное программирование	Тестирование

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА**РАЗДЕЛ 1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ****Тестирование**

1. Когда необходимо составлять блок-схему программы:
 - а) До начала составления самой программы
 - б) В процессе составления программы
 - в) После составления программы

2. Наиболее наглядной формой описания алгоритма является структурно-стилизированный метод:
 - а) словесное описание алгоритма
 - б) представление алгоритма в виде схемы
 - в) язык программирования высокого уровня

3. Перевод программ с языка высокого уровня на язык более низкого уровня обеспечивает программа -:
 - а) паскаль
 - б) ассемблер
 - в) компилятор

4. В графических схемах алгоритмов стрелки направлений на линиях потоков:
 - а) необходимо рисовать, если направление потока снизу вверх и справа налево
 - б) можно рисовать или не рисовать
 - в) рисовать не нужно

5. Разработкой алгоритма решения задачи называется:
 - а) точное описание данных, условий задачи и ее целого решения
 - б) сведение задачи к математической модели, для которой известен метод решения
 - в) определение последовательности действий, ведущих к получению результатов

6. Языком высокого уровня является:
 - а) Ассемблер
 - б) Фортран
 - в) Макроассемблер

7. Как называется алгоритм, в котором действия выполняются друг за другом, не повторяясь:
 - а) циклическим
 - б) разветвленным
 - в) линейным

8. Разработке алгоритма предшествует:
 - а) постановка задачи, разработка математической модели
 - б) постановка задачи, разработка математической модели, выбор метода

решения

в) постановка задачи, выбор метода решения, проектирование программ

Решение задач

1. Вычислить значение выражения $y = x^n * 1/4$; где x, n – задаются пользователем с клавиатуры. Результаты вывести на экран.

2. Определить сколько положительных, четных значений попадает в промежуток от -12 до +12. Результат вывести на экран.

3. Организовать диалог пользователя и компьютера по заполнению паспортных данных.

4. Составить программу вычислений следующих функций: Результаты вывести на экран.

5. Определить, какое из трех значений, вводимых пользователем с клавиатуры, является кратным 5. Вывести на экран соответствующее сообщение

РАЗДЕЛ 2. ЯЗЫК ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Тестирование

1. Языки программирования:

- а) аспектно-ориентированные
- б) аспектно-направленные
- в) аспектно-новостные

2. Языки программирования:

- а) фурнитурные
- б) структурные
- в) фактурные

3. Языки программирования:

- а) управленческие
- б) основные
- в) процедурные

4. Языки программирования:

- а) логические
- б) главные
- в) приобретенные

5. Языки программирования:

- а) объектно-созидательные
- б) объектно-направленные
- в) объектно-ориентированные

6. Языки программирования:

- а) деструктивные
- б) функциональные
- в) конструктивные

7. Языки программирования:

- а) максипарадигмальные
 - б) минипарадигмальные
 - в) мультипарадигмальные
8. Формальные языки, предназначенный для записи компьютерных программ:
- а) языки программирования
 - б) языки передачи
 - в) языки записи
9. Программная единица, имеющая имя, по которому она может быть вызвана из других частей программы:
- а) файл
 - б) программа
 - в) подпрограмма
10. У формальных и фактических параметров должны совпадать:
- а) вид, очередность
 - б) количество, порядок
 - в) качество, последовательность
11. У формальных и фактических параметров должны совпадать:
- а) следования, тип
 - б) последовательность, вид
 - в) очередность, форма
12. Для многих широко распространённых языков программирования созданы:
- а) региональные стандарты
 - б) международные стандарты
 - в) внутренние стандарты
13. Один из наиболее известных языков программирования, используется для обучения программированию в старших классах и на первых курсах вузов, является основой для ряда других языков:
- а) паскаль
 - б) пролог
 - в) меркьюри
14. Переменные, описанные в основной программе, являются по отношению к внутренним процедурам и функциям:
- а) внутренними
 - б) формальными
 - в) глобальными
15. Так называется последовательность символов `char`, сгруппированных в строки, заканчивающиеся специальным символом `еoln`:
- а) текстовый файл
 - б) физический файл
 - в) типизированный файл
16. Эта процедура создаёт и открывает новый файл для последующей записи

данных:

- а) erase
- б) rewrite
- в) reset

17. Укажите правильно организованное описание переменных в Паскале:

- а) VARIANTS a,b,c:real; i,k:integer;
- б) AR a,b,c:= real; i,k:=integer;
- в) VAR a,b,c:real; i,k:integer;

18. Раздел описания переменных в Паскаль начинается со служебного слова:

- а) LABEL
- б) VAR
- в) CONST

19. Операторы ввода данных:

- а) repeat
- б) Write
- в) Read

20. Укажите целочисленный тип переменных в программе Паскаль:

- а) DOUBLE
- б) INTEGER
- в) REAL

21. Как называется файл, к элементам которого доступ выполняется в той же последовательности, в какой они записывались:

- а) последовательного доступа
- б) элементарного доступа
- в) прямого доступа

22. Файловые переменные Input и Output являются:

- а) логическими
- б) текстовыми
- в) физическими

23. Один из структурных языков программирования:

- а) Scilab
- б) Euphoria
- в) Pascal

24. Один из структурных языков программирования:

- а) Maple
- б) Basic
- в) Limbo

25. Один из структурных языков программирования:

- а) Euphoria
- б) REXX

в) Алгол

26. Один из процедурных языков программирования:

а) Оберон

б) Алгол

в) Prolog

27. Один из процедурных языков программирования:

а) Euphoria

б) Mercury

в) Dylan

28. Один из процедурных языков программирования:

а) Оберон

б) Delphi

в) Lua

29. Один из объективно-ориентировочных языков программирования:

а) Dylan

б) AspectJ

в) JOVIAL

30. Один из объективно-ориентировочных языков программирования:

а) QBASIC

б) Delphi

в) Фокал

Решение задач

1. Напишите программу, запрашивающую у пользователя длину и ширину комнаты. После ввода значений должен быть произведен расчет площади комнаты и выведен на экран. Длина и ширина комнаты должны вводиться в формате числа с плавающей запятой. Дополните ввод и вывод единицами измерения, принятыми в вашей стране. Это могут быть футы или метры.

2. Создайте программу, запрашивающую у пользователя длину и ширину садового участка в футах. Выведите на экран площадь участка в акрах.

3. Напишите программу, запрашивающую у пользователя его имя. В ответ на ввод на экране должно появиться приветствие с обращением по имени, введенному с клавиатуры ранее.

4. Напишите несколько строк кода, выводящих на экран ваше имя и почтовый адрес. Адрес напишите в формате, принятом в вашей стране. Никакого ввода от пользователя ваша первая программа принимать не будет, только вывод на экран и больше ничего.

5. Программа, которую вы напишете, должна начинаться с запроса у пользователя суммы заказа в ресторане. После этого должен быть произведен расчет налога и чаевых официанту. Вы можете использовать принятую в вашем регионе налоговую ставку для подсчета суммы сборов. В качестве чаевых мы оставим 18 % от стоимости заказа без учета налога. На выходе программа должна отобразить отдельно налог, сумму чаевых и итог, включая обе составляющие. Форматируйте вывод таким образом, чтобы все числа отображались с двумя знаками после запятой.

6. Представьте, что вы открыли в банке сберегательный счет под 4 %

годовых. Проценты банк рассчитывает в конце года и добавляет к сумме счета. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя сумму первоначального депозита, после чего рассчитывает и выводит на экран сумм на счету в конце первого, второго и третьего годов. Все суммы должны быть округлены до двух знаков после запятой.

РАЗДЕЛ 3. ОСНОВЫ ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Тестирование

1. Какой из предложенных вариантов записи абстрактного класса в C ++ является правильным:
 - а) `class A {virtual int f () = 0;}`
 - б) `abstract class A {virtual int f () = 0;}`
 - в) `class A {virtual int f () = 0;} abstract`
2. Выберите верное утверждение о деструкторе класса в C ++:
 - а) Деструктор принимает в качестве параметра адрес того объекта, который нужно уничтожить
 - б) Деструктор не содержит параметров
 - в) Деструктор принимает в качестве параметра указатель `this`
3. Свойство, при котором объекты содержат описание атрибутов и действий одновременно:
 - а) Наследование
 - б) Полиморфизм
 - в) Инкапсуляция
4. Один из принципов объектно-ориентированного программирования:
 - а) Инкапсуляция
 - б) Ингаляция
 - в) Инструкция
5. Один из принципов объектно-ориентированного программирования:
 - а) Отдача
 - б) Передача
 - в) Наследование
6. Один из принципов объектно-ориентированного программирования:
 - а) Абстракционизм
 - б) Полиморфизм
 - в) Монорфизм
7. Метод определения объектов, при котором производные объекты наследуют свойства от своих потомков:
 - а) Монорфизм
 - б) Полиморфизм
 - в) Наследование
8. Свойство объектов, при котором действие с одинаковыми именами вызывает различное поведение для различных объектов:
 - а) Полиморфизм

- б) Передача
 - в) Монорфизм
9. Данные, характеризующие состояние объекта:
- а) Доли объекта
 - б) Части объекта
 - в) Атрибуты объекта
10. Под объектами понимают:
- а) Всю абстрактную сущность, заданную набором имен атрибутов и имен методов поведения
 - б) Некоторую абстрактную сущность, заданную набором имен атрибутов и имен методов поведения
 - в) Некоторую видимую сущность, заданную набором имен атрибутов и имен методов поведения
11. Совокупность объектов, характеризующаяся общностью методов и свойств:
- а) Класс
 - б) Вид
 - в) Род
12. Изменение состояния объекта в ответ на какое-либо действие:
- а) Значение
 - б) Событие
 - в) Данность
13. Действие, которое может выполнить объект:
- а) Метод
 - б) Событие
 - в) Свойство
14. Характеристика объекта:
- а) Событие
 - б) Данность
 - в) Свойство
15. Совокупность свойств и методов:
- а) Объект
 - б) Свойство
 - в) Событие

Решение задач

1. Создайте класс Product, который содержит информацию о товаре: название, цена, количество на складе. Реализуйте методы для изменения количества и получения общей стоимости товаров.

2. Основное практическое задание для новичков: создайте класс BankAccount, который будет отслеживать баланс счета, позволять вносить и снимать средства, а также предоставлять информацию о транзакциях.

3. Создание класса "Калькулятор" с базовыми арифметическими операциями

4. Разработка системы учета библиотеки с классами "Книга", "Автор", "Читатель"

5. Разработайте класс Student, который хранит информацию о студенте: имя,

список курсов и оценки. Реализуйте методы для расчета среднего балла и добавления новых курсов.

6. Создайте базовый класс Vehicle и несколько дочерних классов, демонстрирующих наследование и полиморфизм.

7. Создание защищённой системы учёта данных и разработайте класс User с защищёнными атрибутами и контролируемым доступом через свойства.

РАЗДЕЛ 4. МОДУЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Тестирование

1. Независимость программных продуктов от технического комплекса системы обработки данных, операционной среды, сетевой технологии обработки данных, специфики предметной области и т.п., означает их ...
 - а. модифицируемость
 - б. надежность
 - в. мобильность
 - г. эффективность

2. Бесбойность и устойчивость в работе программных продуктов, точность выполнения предписанных функций обработки, возможность диагностики возникающих в процессе работы программ ошибок, означает их ...
 - а. модифицируемость
 - б. надежность
 - в. мобильность
 - г. эффективность

3. Возможность применения алгоритма к целому классу однотипных задач, различающихся конкретным значением, является одним из основных свойств алгоритма ...
 - а. детерминированностью
 - б. дискретностью
 - в. определенностью
 - г. массовостью

4. Максимально возможная интеграция программных продуктов с другими программами, обеспечение обмена данными в общих форматах представления (экспорт/импорт баз данных, внедрение или связывание объектов обработки и др.) означает их...
 - а. модифицируемость
 - б. эффективность
 - в. мобильность
 - г. коммуникативность

5. Способность программных продуктов к внесению изменений, например расширение функций обработки, переход на другую техническую базу обработки и т.п., означает их...
 - а. модифицируемость
 - б. эффективность
 - в. мобильность
 - г. учет человеческого фактора

6. Наличие дружественного интерфейса, контекстно-зависимой подсказки, хорошей документации является таким показателем качества программного продукта, как ...

- а. коммуникативность
- б. эффективность
- в. мобильность
- г. учет человеческого фактора

7. В соответствии с ГОСТ 19.102-77 детальное описание действий в виде:

- постановки задачи,
- выбора критериев эффективности,
- проведения предварительных научно-исследовательских работ,
- разработки технического задания, определяет содержание этапа модели ЖЦ

- а. Эскизный проект
- б. Технический проект
- в. Техническое задание
- г. Рабочий проект

8. В соответствии с ГОСТ 19.102-77 легальное описание действий в виде:

- структуры входных и выходных данных,
- уточнения методов решения,
- общего алгоритма,
- разработки документации эскизного проекта, определяет содержание этапа модели ЖЦ ...

- а. Эскизный проект
- б. Технический проект
- в. Техническое задание
- г. Рабочий проект

9. В соответствии с ГОСТ 19.102-77 детальное описание действий в виде:

- уточнения структуры входных и выходных данных,
- разработки алгоритмов,
- форм данных,
- семантики и синтаксиса языка,
- структуры программы,
- конфигурации технических средств,
- плана работ, определяет содержание этапа модели ЖЦ ...

- а. Эскизный проект
- б. Технический проект
- в. Техническое задание
- г. Рабочий проект

10. В соответствии с ГОСТ 19.102-77 детальное описание действий в виде:

- -программирования и отладки;
 - -разработки документов;
 - -подготовки и проведения испытаний;
 - -корректировки программы и документов по итогам испытаний, определяет содержание этапа модели ЖЦ...
- а. Эскизный проект
 - б. Технический проект
 - в. Техническое задание
 - г. Рабочий проект

11. Наличие обратных связей между этапами жизненного цикла, определяющих возможность проведения проверок и корректировок проектируемого ПС на каждой стадии разработки, является основной особенностью ...

- а. каскадной модели жизненного цикла
- б. итерационной модели жизненного цикла
- в. спиральной модели жизненного цикла ПО
- г. модели жизненного цикла UML

12. Основными особенностями:

- -последовательным выполнением входящих в состав ЖЦ этапов,
 - -окончанием каждого предыдущего этапа до начала последующего,
 - -отсутствием временного перекрытия этапов,
 - -отсутствием возврата к предыдущим этапам, - наличием результата только в
 - конце разработки, характеризуется...
- а. каскадной модели жизненного цикла
 - б. итерационной модели жизненного цикла
 - в. спиральной модели жизненного цикла ПО
 - г. модели жизненного цикла UML

13. Выявлением и устранением ошибок только на стадии тестирования, которая может растянуться во времени или вообще никогда не завершиться, характеризуется ...

- а. каскадной модели жизненного цикла
- б. итерационной модели жизненного цикла
- в. спиральной модели жизненного цикла ПО
- г. модели жизненного цикла UML

14. Функционирование программного продукта в соответствии с техническим заданием соответствует характеристике эксплуатационных требований ...

- а. правильность
- б. универсальность

- в. надежность
 - г. адаптируемость
15. Обеспечение правильной работы при любых допустимых данных и защиты от неправильных данных соответствует характеристике эксплуатационных требований ...
- а. правильность
 - б. универсальность
 - в. надежность
 - г. защищенность
16. Обеспечение правильности результатов при наличии различного рода сбоев соответствует характеристике эксплуатационных требований ...
- а. правильность
 - б. универсальность
 - в. надежность
 - г. защищенность
17. Обеспечение погрешности результатов не выше заданной соответствует характеристике эксплуатационных требований...
- а. правильность
 - б. проверяемость
 - в. точность результатов
 - г. защищенность
18. Использование минимально возможного количества ресурсов технических средств (например, времени микропроцессора, объема оперативной памяти, объема внешней памяти, количества внешних устройств и др.) соответствует характеристике эксплуатационных требований...
- а. универсальность
 - б. надежность
 - в. аппаратная совместимость
 - г. эффективность
19. Возможность быстрой модификации с целью приспособления к изменяющимся условиям функционирования соответствует характеристике эксплуатационных требований ...
- а. универсальность
 - б. эффективность
 - в. адаптируемость
 - г. реентерабельность
20. Возможность «параллельного» использования несколькими процессами соответствует характеристике эксплуатационных требований ...
- а. универсальность
 - б. программная совместимость

- в. повторная входимость
- г. реентерабельность

Решение задач

1. Написать программу расчета среднего арифметического (СА) значения положительных элементов в одномерном массиве, имеющих четные индексы.
2. Написать программу вычисления суммы отрицательных, произведения положительных и количества нулевых значений в одномерном массиве.
3. Из одномерного массива $[X_i]$ $i=1,64$ получить действительную квадратную матрицу $8*8$, элементами которой являются числа x_1, \dots, x_{64} расположенные в ней по строкам.
4. Сформировать массив $[A_i]$ из элементов одномерного массива $[B_i]$ по закону $A_i = (B_i + B_{N-i+1})/4$, $i=1, N$
5. Написать программу расчета СА отрицательных элементов в одномерном массиве. Заменить минимальный элемент в одномерном массиве на СА.
6. Заменить в одномерном массиве нулевые элементы на значение минимального элемента.
7. В квадратной матрице $[A_{ij}]$ $i,j=1,M$ среди элементов, расположенных ниже главной диагонали найти минимальный, а среди элементов выше главной диагонали – максимальный. Вывести координаты этих элементов.

ОЦЕНКА УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТА

Критерии оценки устных ответов

Оценка	Уровень подготовки
«Отлично»	Выставляется обучающемуся, который: <ul style="list-style-type: none">– полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой и учебником;– изложил материал грамотным языком, точно используя терминологию и символику, в определенной логической последовательности;– правильно выполнил рисунки, чертежи, графики, сопутствующие ответу;– показал умение иллюстрировать теорию конкретными примерами, применять ее в новой ситуации при выполнении практического задания;– продемонстрировал знание теории ранее изученных сопутствующих тем, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;– отвечал самостоятельно, без наводящих вопросов преподавателя; возможны одна-две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые обучающийся легко исправил после замечания преподавателя.
«Хорошо»	Выставляется обучающемуся, если: <ul style="list-style-type: none">– его ответ удовлетворяет в основном требованиям на оценку «отлично», но при этом имеет некоторые из недостатков: в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившее содержание ответа;– допущены 1-2 недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные после замечания преподавателя;– допущены ошибка или более 2 недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные после замечания преподавателя.
«Удовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, который: <ul style="list-style-type: none">– неполно излагает содержание материала (содержание изложено фрагментарно, не всегда последовательно), но показывает общее понимание вопроса и демонстрирует умения, достаточные для усвоения программного материала;– имелись затруднения или допущены ошибки в определении терминологии, чертежах, выкладках, исправленные после нескольких наводящих вопросов преподавателя;– не справляется с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполняет задания обязательного уровня сложности по данной теме.
«Неудовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, который: <ul style="list-style-type: none">– не раскрывает основное содержание учебного материала;– обнаружено незнание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала;– допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в рисунках, чертежах или графиках, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов преподавателя.

Критерии оценки письменных работ

Оценка	Уровень подготовки
«Отлично»	Выставляется обучающемуся, если: <ul style="list-style-type: none">– работа выполнена полностью;– в обосновании решения и логических рассуждениях нет пробелов и ошибок;

	– в решении нет ошибок (возможны некоторые неточности, описки, которые не являются следствием незнания или непонимания учебного материала).
«Хорошо»	Выставляется обучающемуся, если: <ul style="list-style-type: none"> – работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки); – допущены 1 ошибка, или есть 2–3 недочёта в выкладках, рисунках, чертежах или графиках (если эти виды работ не являлись специальным объектом проверки).
«Удовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, если: <ul style="list-style-type: none"> – допущено не более двух ошибок или более двух-трех недочетов в выкладках, чертежах или графиках, но обучающийся обладает обязательными умениями по проверяемой теме.
«Неудовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, если: <ul style="list-style-type: none"> – допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не обладает обязательными умениями по данной теме в полной мере.

Преподаватель может повысить отметку за оригинальный ответ на вопрос или оригинальное решение задачи; за решение более сложной задачи или ответ на более сложный вопрос, предложенные обучающемуся дополнительно после выполнения им каких-либо других заданий.

Критерии оценки тестовых заданий

Процент результативности (правильных ответов)	Оценка уровня подготовки	
	Балл	Вербальный аналог
При наличии 20 вопросов в тесте:		
18 ÷ 20	5	отлично
15 ÷ 17	4	хорошо
12 ÷ 14	3	удовлетворительно
менее 12	2	неудовлетворительно
При наличии 15 вопросов в тесте:		
14 ÷ 15	5	отлично
12 ÷ 13	4	хорошо
10 ÷ 11	3	удовлетворительно
менее 10	2	неудовлетворительно
При наличии 10 вопросов в тесте:		
9 ÷ 10	5	отлично
7 ÷ 8	4	хорошо
5 ÷ 6	3	удовлетворительно
менее 5	2	неудовлетворительно
При наличии 5 вопросов в тесте:		
5	5	отлично
4	4	хорошо
3	3	удовлетворительно
2	2	неудовлетворительно