



Državni izpitni center



N 1 9 1 4 0 1 1 2

3.
razred



POSKUSNO PREVERJANJE ZNANJA V 3. RAZREDU

Torek, 9. april 2019

NAVODILA ZA VREDNOTENJE

MODERIRANA RAZLIČICA

SPLOŠNA NAVODILA

Prosimo, da navodila za vrednotenje dosledno upoštevate.

Ob morebitnih težavah pri vrednotenju se posvetujte s člani predmetne komisije. Pokličete jih lahko na brezplačno telefonsko številko **080 39 33**, in sicer v:

- **torek, 16. 4. 2019, od 13.00 do 16.00 in**
- **četrtek, 18. 4. 2019, od 13.00 do 16.00.**

Če je zapisanih več odgovorov in ni razvidno, katerega predstavlja učenec kot pravilnega, ne upoštevate nobenega.

Prečrtanih odgovorov ne vrednotite.

Če je pravilnemu odgovoru dodano nekaj, kar ni pravilno (tudi če je v oklepaju), odgovor ovrednotite z nič točkami.

Če učenec obkroži, zapiše, prečrta ali poveže več odgovorov od zahtevanih, je naloga v celoti ovrednotena z nič točkami.

Pri nalogah, pri katerih je treba odgovor napisati z besedo, ne vrednotite slovničnih napak.

Slovnično nepravilno zapisanih odgovorov ne priznate, če napaka popolnoma spremeni pomen odgovora. Primer: Učenec namesto kvadrat zapiše kvader.

Če učenec pravilno reši nalogo na svoj način in je to razvidno iz zapisa, dobi vse točke.

Če ima naloga več med seboj povezanih delov, prvi del vrednotite neodvisno od nadaljevanja.

Naslednje reševalne korake pri pravilnem nadaljevanju vrednotite tudi, če je v prvem delu računaska napaka, razen če točkovnik v posameznem delu naloge ne določa drugače.

NAVODILA ZA OZNAČEVANJE V PREIZKUSIH UČENCEV

Dogovorjeni znaki za označevanje rešitev oziroma napak in pomanjkljivosti v preizkusih:

- ✓ pravičen odgovor
- // nepravilen odgovor
- ‡ pomanjkljiv ali manjkajoč odgovor

Znake in opombe zapisujemo:

- v preizkus znanja z rdečim kemičnim svinčnikom,
- praviloma na desno stran odgovora ali računa oziroma zapisa,
- nikoli čez učenčev zapis.

NAVODILA ZA IZPOLNJEVANJE OBRAZCA ZA TOČKOVANJE

Prosimo vas, da:

- ♦ obrazcev za točkovanje ne prepogibate, spenjate ali kako drugače poškodujete,
- ♦ ne pišete zunaj označenih polj.

1. Šifra učenca

Pred izpolnjevanjem obrazca za točkovanje preverite, ali se šifra učenca na preizkusu ujema s šifro učenca na obrazcu za točkovanje.

Če obrazec za točkovanje nima šifre učenca, jo prepišite nanj s preizkusa znanja.

2. Vpisovanje točk

Točke vpisujte s kemičnim svinčnikom ali nalivnim peresom rdeče, modre ali črne barve.

Naloga	Točke			
1.a	1	N	0	1
1.b	1	N	0	1
1.c	0	N	0	1
1.d	1	N	0	1
1.e	1	N	0	1
1.f	N	N	0	1
	4		od:	6

V ustrezno okence z arabskimi številkami vpišite število točk, ki jih je učenec dosegel pri posamezni nalogi.

Če učenec naloge ni rešil, vpišite črko N.

Vpišite doseženo število točk pri posamezni nalogi.

3. Označevanje

Označevanje polj s svinčnikom HB ali B je namenjeno branju z optičnim čitalcem.

V bližino polj ne pišete drugih podatkov.

Naloga	Točke			
1.a	1	N	0	1
1.b	1	N	0	1
1.c	0	N	0	1

Označite polje, ki ustreza doseženemu številu točk.

Pomembno je, da polja označite z navadnim svinčnikom.

Priporočamo vam, da najprej vpišete dosežene točke s kemičnim svinčnikom pri vseh nalogah in šele potem s svinčnikom označite polja za optično branje.

4. Seštevanje vsote točk

Preverite, ali:

- ♦ se vsota točk vseh nalog ujema z vsoto označenih polj za doseženo 1 točko,
- ♦ se vsota točk nalog na obrazcu ujema z vsoto točk, zapisano v preizkusu.

Skupaj točk

3	2
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Vpišite vsoto doseženih točk vseh nalog in ustrezno označite.
Če je število doseženih točk enomestno, potem v prvo polje vpišite 0.

5. Učenci s posebnimi potrebami

UPP

Pri izpolnjevanju obrazca za točkovanje preizkusa znanja učenca s posebnimi potrebami je potrebno z navadnim svinčnikom označiti polje poleg kratice UPP.

6. Datum rojstva in spol

Z navadnim svinčnikom označite leto in mesec rojstva ter spol.

Leto rojstva	2009 <input type="checkbox"/>	2010 <input checked="" type="checkbox"/>	2011 <input type="checkbox"/>	Drugo <input type="checkbox"/>								
Mesec rojstva	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Spol	M <input type="checkbox"/>	Ž <input checked="" type="checkbox"/>										

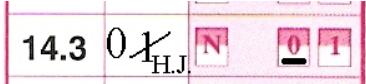
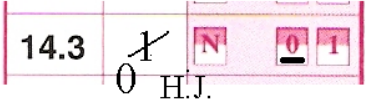
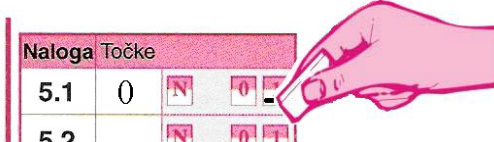
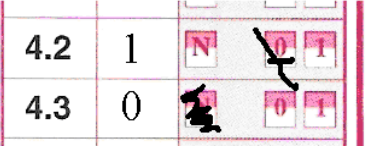
7. Vrednotenje

Vrednotenje 1. 2.

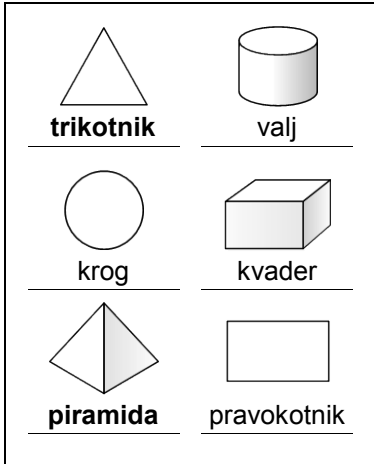
Učitelji, ki vrednotijo, na obrazcu za točkovanje s svinčnikom označijo 1. vrednotenje.

8. Popravki

- ♦ Če se pri prepisu točk iz preizkusa znanja zmotite, napačni odgovor prečrtajte, napišite pravilno vrednost in se ob popravek podpišite z začetnicami imena in priimka. Popravek ne sme segati iz območja okenca.
- ♦ Če se pri označevanju zmotite, to zradirajte in označite ustrezno polje.

























Pravilno	Nepravilno
	
	

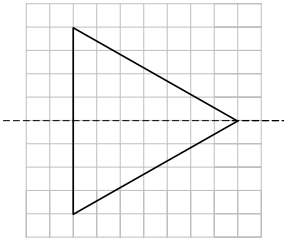
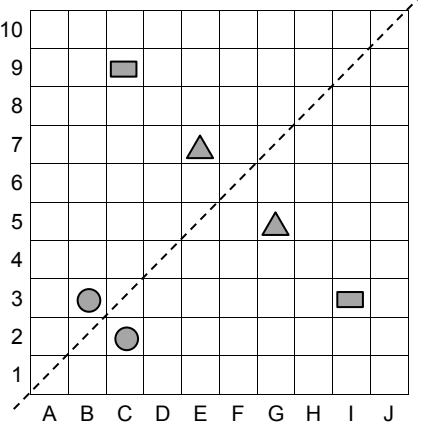
Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila
1.a	1.a.1	1	♦ 73	
	1.a.2	1	♦ 38	
1.b	1.b.1	1	♦ 62	
	1.b.2	1	♦ 71	
	1.b.3	1	♦ 48	
	1.b.4	1	♦ 7	
Skupaj		6		

Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila									
2.a			♦ 	Če učenec ne zapiše imena za telo oziroma lik popolnoma pravilno, a se da iz zapisa razbrati, za katero telo oziroma lik gre, se šteje zapis kot pravilen (npr. krok, val ...). Učenec lahko namesto zapisa pravokotnik zapiše štirikotnik.									
	2.a.1	1	♦ 2 pravilna odgovora in noben napačen										
	2.a.2	1	♦ še 2 pravilna odgovora in noben napačen										
2.b			♦ <table border="1" data-bbox="464 1240 1011 1424"> <tr> <td></td> <td>JE TELO</td> <td>JE TELO</td> </tr> <tr> <td>IMA OGLIŠČA</td> <td>piramida kvader</td> <td>trikotnik pravokotnik</td> </tr> <tr> <td>IMA OGLIŠČA</td> <td>valj</td> <td>krog</td> </tr> </table>		JE TELO	JE TELO	IMA OGLIŠČA	piramida kvader	trikotnik pravokotnik	IMA OGLIŠČA	valj	krog	Oziroma glede na 2.a, npr. če je učenec poimenoval kvadrat namesto kvader in če kvadrat zapiše v preglednico ob piramidi, se šteje kot pravilno.
		JE TELO	JE TELO										
	IMA OGLIŠČA	piramida kvader	trikotnik pravokotnik										
IMA OGLIŠČA	valj	krog											
2.b.1	1	♦ pravilen 1 stolpec	Če učenec v nek stolpec poleg geometrijskih oblik iz 2.a zapiše še druge, se tisti stolpec ne šteje kot pravilen.										
2.b.2	1	♦ pravilen še 1 stolpec											
2.c			♦ Kocka ima 6 ploskev, 8 oglišč in 12 robov.										
	2.c.1	1	♦ 2 pravilna odgovora										
	2.c.2	1	♦ še 1 pravilen odgovor										
Skupaj		6											

Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.a		1	♦ obkrožena računa $3 \cdot 6$ in $6 + 6 + 6$ in noben drug račun	
3.b	3.b.1	1	♦ ustrezna strategija reševanja (npr. $18 - 3$, $15 : 5$, strategija s sliko)	
	3.b.2	1	♦ Vsak prijatelj je dobil 3 kolačke.	
3.c	3.c.1	1	♦ ustrezna strategija reševanja (npr. $15 : 3 = 5$, ker 5 ni sodo število, dobi vsaka prijateljica še 1 kolaček ...)	
	3.c.2	1	♦ Vesna bi morala speči 3 kolačke več.	Če učenec zapiše Vesna bi morala speči 18 kolačkov, mu štejemo kot pravilno.
Skupaj		5		

Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila								
4.a			♦ <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>TRAK</th> <th>DOLŽINA TRAKU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>6 cm</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>5 cm</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>7 cm</td> </tr> </tbody> </table>	TRAK	DOLŽINA TRAKU	A	6 cm	B	5 cm	C	7 cm	
	TRAK	DOLŽINA TRAKU										
	A	6 cm										
	B	5 cm										
C	7 cm											
4.a.1	1	♦ 3 pravilni zapisi merskega števila										
4.a.2	1	♦ 3 pravilni zapisi merskih enot										
4.b	4.b.1	1	eden od ♦ Trak B je krajši od traka A. ♦ Trak B je krajši od traka C. ♦ Trak A je krajši od traka C.	Kot pravilen odgovor upoštevamo: - če so namesto črk zapisana merska števila (npr. Trak 5 je krajši od traka 7.), - če odgovori sledijo iz 4.a.								
	4.b.2	1	♦ 2 (cm).	Oziroma glede na zapisane dolžine pri 4.a.								
Skupaj		4										

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila																																				
5.a		<table border="1"> <thead> <tr> <th>VRSTA ŽIVALI</th> <th>ČRTIČNI PRIKAZ</th> <th>ŠTEVILO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MAČKE </td> <td>III</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>KOKOŠI </td> <td>HHH HHH HHH HHH I</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>KRAVE </td> <td>HHH HHH HHH</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>KONJI </td> <td>HHH I</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	VRSTA ŽIVALI	ČRTIČNI PRIKAZ	ŠTEVILO	MAČKE 	III	3	KOKOŠI 	HHH HHH HHH HHH I	21	KRAVE 	HHH HHH HHH	15	KONJI 	HHH I	6																						
	VRSTA ŽIVALI	ČRTIČNI PRIKAZ	ŠTEVILO																																				
	MAČKE 	III	3																																				
	KOKOŠI 	HHH HHH HHH HHH I	21																																				
	KRAVE 	HHH HHH HHH	15																																				
KONJI 	HHH I	6																																					
5.a.1	1	♦ Pravilen zapis števila kokoši in krav.																																					
5.a.2	1	♦ Pravilna zapisa črtičnega prikaza in števila konj.	Upošteva se tudi črtični prikaz IIIII I.																																				
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>Če je neka vrstica v prikazu narisana skladno s številom v preglednici, se upošteva kot pravilno. Npr. če je v preglednici zapisano, da je 0 konjev, je pravilno, da zadnja vrstica ostane nepobarvana.</p> <p>Učenec lahko namesto barvanja označi posamezno polje s križcem, kljukico ali kako drugače.</p>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																															
5.b.1	1	♦ narisani 2 pravilni vrstici	Lahko sta katerikoli vrstici (npr. 1. in 4.).																																				
5.b.2	1	♦ narisani še 2 pravilni vrstici																																					
5.c	5.c.1	1	♦ ustrezna strategija reševanja (npr. $6 \cdot 4 - 21$)	Pri strategiji se upoštevajo podatki iz preglednice.																																			
	5.c.2	1	♦ Več je konjih nog, in sicer za 3 več.	Iz strategije ali iz odgovora mora biti razvidno, da je več konjih nog in da jih je za 3 več.																																			
Skupaj	6																																						

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
6.a	1	♦ Narisana črtkana črta ni simetrala pravokotnika.	Kot pravilen odgovor se šteje tudi, če piše, da črtkana črta ni simetrična.
6.b		♦ 	
	1	♦ pravilno dopolnjena risba	
6.c		♦ 	
6.c.1	1	♦ (G, 5)	Kot pravilen zapis upoštevamo tudi zapis brez oklepajev.
6.c.2	1	♦ dopolnjena slika tako, da je trikotnik narisana na polju (E, 7)	Pomembno je, da je narisana trikotnik na polju (E, 7).
Skupaj	4		

Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila
7.a		1	♦ Žoga stane 7 (evrov).	
7.b	7.b.1	1	♦ ustrezna strategija reševanja (npr. $53 - 5 \cdot 7$)	Pravilna strategija se šteje tudi, če je zapisana ob sliki. Če ima učenec pravilen odgovor in nima reševanja, ne dobi točke 7.b.1.
	7.b.2	1	♦ Lopar stane 9 evrov.	
7.c	7.c.1	1	♦ pravilno izpolnjena 2. vrstica	Pravilna rešitev se upošteva glede na izračun pri 7.a in 7.b.2.
	7.c.2	1	♦ pravilno izpolnjena 3. vrstica	
	7.c.3	1	♦ pravilno izpolnjena 4. vrstica	
Skupaj		6		

Naloga		Točke	Odgovor	Dodatna navodila
8.a		1	♦ $\frac{1}{6}$	
8.b		1	♦ obkroženi 2 majici	
8.c		1	♦ Uroš ima 8 majic.	
Skupaj		3		

Skupno število točk: 40