



Državni izpitni center



P 1 9 1 C 1 0 1 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

MATEMATIKA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Sobota, 8. junij 2019

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

NAVODILA ZA OCENJEVANJE nalog pisnega izpita na poklicni maturi

V teh navodilih želimo dati nekaj napotkov za točkovanje nalog pisnega izpita iz matematike pri poklicni maturi. To so splošna navodila, ki niso vezana na posamezno nalogo ali v nalogah zajeto snov, v danem točkovniku pa tudi ni posebnih zahtev v zvezi z nastalim problemom. Navodila so namenjena ocenjevalcem in kandidatom.

1. Osnovno pravilo

Kandidat, ki je prišel po katerikoli pravilni metodi do pravilne rešitve (četudi točkovnik takšne metode ne predvideva), dobi vse možne točke.

Za pravilno metodo se upošteva vsak postopek, ki:

- smiselno upošteva besedilo naloge,
- vodi k rešitvi problema,
- je matematično pravilen in popoln.

Osnovno pravilo ne velja pri nalogah, pri katerih je metoda reševanja predpisana, npr. "Rešite grafično". V tem primeru velja drugačna metoda za napako oziroma nepopolno rešitev.

2. Pravilnost rezultata in postopka

Pri nalogah z navodilom "Natančno izračunajte" ali "Rezultat naj bo točen" morajo biti števila zapisana natančno, torej v analitični obliki, npr. π , e , $\ln 2$, $\sqrt[3]{5}$... Natančno morajo biti zapisani tudi vsi vmesni rezultati. Končni rezultati morajo biti primerno poenostavljeni: ulomki in ulomljeni izrazi okrajšani, koreni delno korenjeni, istovrstni členi sešteti ...

Pri nalogah, ki predpisujejo natančnost (npr. "Izračunajte na dve decimalni mesti"), mora biti končni rezultat naveden s predpisano natančnostjo in ustrezno zaokrožen. Vmesni rezultati morajo biti računani natančneje (poskusimo računati natančno, če je mogoče), drugače se lahko zgodi, da končni rezultat ni dovolj natančen.

Nekatere naloge je mogoče reševati računsko in grafično. Ker grafični način ni natančen, ga praviloma ne uporabljamo. Za pravilnega se upošteva le pri nalogah, pri katerih je to izrecno predpisano. Tudi kadar je preprost rezultat mogoče odčitati z grafa, se mora njegova pravilnost potrditi še računsko.

Če je besedilo naloge oblikovano kot vprašanje (na koncu je "?"), se zahteva odgovor s celo povedjo.

Če je kandidat pri reševanju prečrtal postopek ali njegov del, tega ne točkujemo.

Če nastopajo pri podatkih merske enote, npr. cm, kg, EUR ..., morajo biti tudi končni rezultati opremljeni z ustreznimi enotami. Uporaba določene enote je obvezna le, če je izrecno zahtevana, drugače pa se uporabi poljubna smiselna enota. Če kandidat pri takšni nalogi enote ne zapiše, ne dobi točke, ki je predvidena za rezultat. Vmesni rezultati so lahko brez enot.

Kote v geometrijski nalogi (kot med premicama, kot v trikotniku ...) izrazimo praviloma v stopinjah in stotinkah stopinje ali pa v stopinjah in minutah.

3. Grafi funkcij

Če je koordinatni sistem že dan, ga upoštevamo – ne spreminjamo enot in ne premikamo osi. Če rišemo koordinatni sistem sami, obvezno označimo osi in enoto na vsaki osi. Navadno izberemo na obeh oseh enako veliko enoto.

Koordinatni sistem določa meje risanja grafov. Graf mora biti obvezno narisano do konca koordinatnega sistema (če je funkcija do tam definirana).

Ekstremne točke morajo biti upoštevane pri funkcijah sinus in kosinus.

Graf mora ustrezati dani funkciji tudi estetsko: pravilni loki, upoštevanje konveksnosti oziroma konkavnosti grafa, obnašanje v okolici značilnih točk (ničle, poli, presečišča s koordinatnima osema ...).

4. Skice

Na skici morajo biti označene vse količine, ki v nalogi nastopajo kot podatki, vmesni ali končni rezultati. Pri geometrijskih likih in telesih se je treba držati splošnih dogovorov o označevanju stranic, oglišč in robov. Ta pravila navajajo učbeniki.

Skica mora ustrezati glavnim lastnostim lika ali telesa, ki ga predstavlja. Oznake izračunanih količin se morajo ujemati z oznakami na skici.

5. Konstrukcijske naloge

Konstrukcijske naloge se rešujejo s šestilom in ravnilom.

Vedno je treba konstruirati vse (neskladne) rešitve, ki jih določajo podatki. Pri teh nalogah se najprej nariše skica. Oznake na skici se morajo ujemati z oznakami na sliki. Če lega lika ni določena, se lahko konstrukcija začne iz poljubne začetne točke v poljubni smeri, paziti je treba le, da pride celotna konstrukcija na izpitno polo.

Pri zahtevnejši konstrukciji mora biti potek opisan z besedami.

6. Spodrsaljki, napake in grobe napake (navodila za ocenjevalce)

Spodrsljaj je nepravilnost zaradi nezbranosti, npr. pri prepisovanju podatkov ali vmesnih rezultatov.

Napaka je napačen rezultat računske operacije, npr.: $3 \cdot 7 = 18$ (ne pa $2^3 = 6$), ali nenatančnost pri načrtovanju ali risanju grafov funkcij (npr. strmina črte, ukrivljenost ...).

Groba napaka je napaka, nastala zaradi nepoznavanja pravil in zakonov, npr.: $2^3 = 6$, $\frac{2}{3} + \frac{3}{5} = \frac{5}{8}$,

$\log x + \log 3 = \log(x + 3)$, $\sqrt{16 - x^2} = 4 - x$.

Če je naloga vredna n točk, potem upoštevamo naslednje:

- Pri spodrsljaju ali napaki odštejemo 1 točko.
- Če je storjena groba napaka na začetku, se naloga ovrednoti z 0 točkami, drugače jo ovrednotimo le do grobe napake (če so predvidene delne točke).
- Pri strukturiranih nalogah upoštevamo gornji pravili za vsak del posebej.

1. DEL

Osnovno pravilo: Kandidat, ki je prišel po kateri koli pravilni poti do pravilne rešitve, dobi vse možne točke.

Pojasnilo: Točka, označena z zvezdico (npr. 1*), je postopkovna točka. Kandidat jo dobi, če je napisal (uporabil) pravilni postopek, a zaradi napake ali napačnih podatkov rešitev ni pravilna.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	3	♦ izračun aritmetične sredine dobljenih ocen, npr.: $\bar{x} = \frac{5 \cdot 1 + 8 \cdot 2 + 10 \cdot 3 + 4 \cdot 4 + 3 \cdot 5}{30} \doteq 2,73$	1 + 1* + 1
	1	♦ modus: $Mo = 3$	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2	1	♦ odpravljen oklepaj, npr.: $\sqrt{2} \cdot \sqrt{8} - \sqrt{2} \cdot \sqrt{18} + \sqrt{2} \cdot \sqrt{50}$	
	1	♦ množenje korenov, npr.: $\sqrt{16} - \sqrt{36} + \sqrt{100}$	
	1	♦ korenjenje, npr.: $4 - 6 + 10$	
	1	♦ rezultat: 8	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	1	♦ zrcalna slika B' oglišča B	
3.2	1	♦ zrcalna slika C' oglišča C	
3.3	1	♦ simetrala stranice AB	
3.4	1	♦ simetrala kota $\sphericalangle BAC$	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	1	♦ uporaba pravilnega postopka za izračun števila vseh različnih vrstnih redov izvajanja 11 skladb, npr.: 11!	
	1	♦ rezultat: 39916800 različnih vrstnih redov	
4.2	1	♦ uporaba pravilnega postopka za izračun števila vseh različnih vrstnih redov izvajanja 11 skladb, če najprej izvedejo najnovejšo skladbo, npr.: 1·10!	
	1	♦ rezultat: 3628800 različnih vrstnih redov	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5	1	♦ NE	
	1	♦ NE	
	1	♦ DA	
	1	♦ DA	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6	1	♦ zapis ali upoštevanje pogoja, npr.: $\frac{n}{2} - 1 < 375$	
	1*	♦ reševanje neenačbe ali enačbe	
	1	♦ rezultat, npr.: $n < 752$	
	1	♦ odgovor, npr.: Od 375 je manjših 751 členov zaporedja.	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7	2	♦ izračun odvoda funkcije, npr.: $f'(x) = \frac{1}{2}x^2 - 4$	1 + 1
	2	♦ izračun funkcijske vrednosti odvoda, npr.: $f'(8) = \frac{1}{2} \cdot 8^2 - 4 = 28$	1* + 1
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8.1	1	♦ uporaba ustrezne formule, npr.: $\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1$	
	1	♦ izračun, npr.: $\cos^2 \alpha = \frac{22}{25}$	
	1	♦ rezultat, npr.: $\cos \alpha = \frac{\sqrt{22}}{5}$	
8.2	2	♦ rezultat zapisan v stopinjah in minutah, npr.: $\alpha \doteq 20,268^\circ \doteq 20^\circ 16'$	1 + 1*
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
9	2	♦ zapis ali upoštevanje zvez med stranicama, npr.: $a \cdot b = 1000, a = b + 10$	1 + 1
	1	♦ zapis kvadratne enačbe, npr.: $(b + 10) \cdot b = 1000$	
	1*	♦ reševanje enačbe	
	1	♦ dolžina krajše stranice, npr.: $b \doteq 27,02 \text{ m}$	
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
10	1	♦ zapis enačbe, npr.: $2^a = 5$	
	1	♦ rezultat, npr.: $a = \log_2 5 = \frac{\log 5}{\log 2} \doteq 2,32$	
	1	♦ zapis ali upoštevanje, npr.: $b = 2^{(-2)}$	
	1	♦ rezultat: $b = 4$	
	1	♦ zapis enačbe, npr.: $\log_2 c = -3$	
	1	♦ rezultat, npr.: $c = 2^{-3} = \frac{1}{8}$	
Skupaj	6		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
11	1	♦ ugotovitev, da je polmer enega kroga $r = 5 \text{ cm}$	
	1*	♦ izračun ploščine kroga, npr.: $S = \pi r^2 = 25\pi \text{ cm}^2$	
	1*	♦ izračun površine tistega dela samolepilne pole, ki je potiskan z okroglimi nalepkami, npr.: $P_1 = 45 \cdot S = 1125\pi \text{ cm}^2 \doteq 3534,29 \text{ cm}^2$	
	1	♦ izračun površine samolepilne pole, npr.: $P = 90 \cdot 50 = 4500 \text{ cm}^2$	
	2	♦ rezultat, npr.: $\frac{P_1}{P} = \frac{3534,29}{4500} \doteq 78,54 \%$	1* + 1
Skupaj	6		

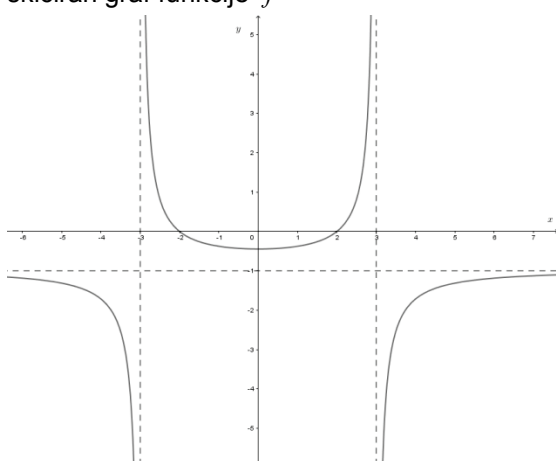
2. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	♦ narisana slika kvadrata 	
	1	♦ zapis ali upoštevanje, da je dolžina stranice kvadrata, npr.: $ AB = 6$	
	2	♦ izračun obsega kvadrata, npr.: $o = 4 \cdot AB = 4 \cdot 6 = 24$	1* + 1
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.2	1	♦ izračun smernega koeficienta, npr.: $k = \frac{7-1}{-2-4} = \frac{6}{-6} = -1$	
	1*	♦ upoštevana enačba premice, npr.: $y = kx + n$	
	1*	♦ izračun n , npr.: $n = 5$	
	1	♦ zapisana enačba premice, npr.: $y = -x + 5$	
	1*	♦ presečišče z abscisno osjo, npr.: $P_1(5,0)$	
	1*	♦ presečišče z ordinatno osjo, npr.: $P_2(0,5)$	
Skupaj	6		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ ugotovitev, da števila dodanih ploščic v posameznih korakih tvorijo aritmetično zaporedje s prvim členom 1 in diferenco 2	1 + 1
	1	♦ rezultat, npr.: $a_5 = a_1 + 4d = 9$	
	1	♦ rezultat, npr.: $a_{20} = a_1 + 19d = 39$	
	2	♦ rezultat, npr.: $a_n = 1 + (n - 1) \cdot 2 = 2n - 1$	1* + 1
Skupaj	6		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.2	1	♦ zapis ali upoštevanje, da je v škatli 10 črnih in 6 sivih ploščic	
	1	♦ izračun števila ugodnih izidov, npr.: $m = \binom{10}{3} = 120$	
	1	♦ izračun števila vseh izidov, npr.: $n = \binom{16}{3} = 560$	
	1	♦ izračun verjetnosti, da smo iz škatle izvlekli tri črne ploščice, npr.: $P(A) = \frac{m}{n} = \frac{120}{560} = \frac{3}{14} \doteq 0,214$	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	1	♦ ničli, npr.: $x = 2$, $x = -2$	
	1	♦ pola, npr.: $x = 3$, $x = -3$	
	1	♦ začetna vrednost, npr.: $f(0) = \frac{-4}{9}$	
	1	♦ enačba vodoravne asimptote, npr.: $y = -1$	
	3	♦ skiciran graf funkcije f 	1 + 1 + 1 Za vsako pravilno narisano vejo grafa funkcije f 1 točka.
Skupaj	7		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.2	2	♦ izračun, npr.: $f(6) = \frac{6^2 - 4}{9 - 6^2} = -\frac{32}{27}$	1 + 1
	1	♦ odgovor, npr.: Točka T ne leži na grafu funkcije f .	
Skupaj	3		

Skupno število točk: 70