



Državni izpitni center



P 2 0 3 C 1 0 1 1 3

ZIMSKI IZPITNI ROK

MATEMATIKA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Torek, 2. februar 2021

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. Spodrsaljaji, napake in grobe napake (navodila za ocenjevalce)

Spodrsaljaj 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 spodrsaljaju 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 rezultat ni pravilen.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ izračun ali upoštevanje, npr.: $\left(\frac{3}{5}\right)^2 = \frac{9}{25}$	
	1	♦ izračun, npr.: $\frac{13}{5} - \frac{9}{25} = \frac{65-9}{25} = \frac{56}{25}$	
	1*	♦ zapis ali upoštevanje $\frac{14}{5} \cdot \frac{56}{25} = \frac{14}{5} \cdot \frac{25}{56}$	
	1	♦ rezultat, npr.: $\frac{5}{4}$	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2	1	♦ DA	
	1	♦ NE	
	1	♦ NE	
	1	♦ DA	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3	1	♦ izračun dolžine celotne poti, npr.: 664,1 km	
	2	♦ izračun odstotkov, npr.: $\frac{175,7}{664,1} \doteq 0,265$	1* + 1
	1	♦ odgovor, npr.: Dolžina najdaljše etape predstavlja 26,5 % dolžine celotne poti.	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4	1	♦ zapis ali upoštevanje: $x^2 + 2x - 4 = 0$	
	1*	♦ reševanje enačbe	
	2	♦ rešitvi, npr.: $x_1 = -1 + \sqrt{5}$, $x_2 = -1 - \sqrt{5}$	1 + 1 Kandidat dobi 1 točko, če zapiše rešitvi samo v decimalnem zapisu.
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5	1	♦ skica	
	2	♦ zapis ali uporaba kotne funkcije za izračun kota, npr.: $\tan \alpha = \frac{v_c}{\frac{c}{2}} = \frac{7}{8}$	1 + 1
	1	♦ rezultat, npr.: $\alpha \doteq 41,19^\circ$	
Skupaj	4		

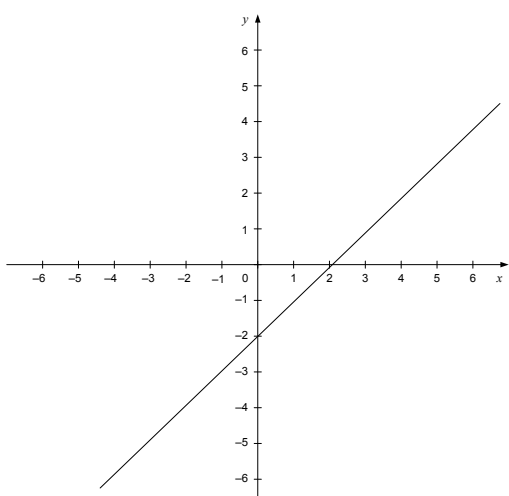
Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6	1	♦ zapis ali upoštevanje, da je v razredu $\frac{1}{3}$ fantov	
	2	♦ izračun, npr.: $\frac{2}{3} \cdot 167 + \frac{1}{3} \cdot 181 \doteq 171,7$ cm	1* + 1 Kandidat dobi 1 točko, tudi če izračuna aritmetično sredino števil 167 in 181.
	1	♦ odgovor, npr.: Aritmetična sredina višin vseh v razredu je 171,7 cm.	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7	1	♦ zapis ali upoštevanje, npr.: $a_3 = a_1 \cdot q^2, 18 = 8 \cdot q^2$	
	1	♦ izračun, npr.: $q = \frac{3}{2}$	
	1*	♦ izračun, npr.: $a_2 = a_1 \cdot q = 12$	
	1	♦ odgovor, npr.: Drugi dan je zapadlo 12 cm snega.	
Skupaj	4		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8	1	♦ zapis ali upoštevanje, da polmer krogle meri $r = 3$ cm	
	2	♦ izračun površine krogle, npr.: $P_1 = 4\pi r^2 = 36\pi$ cm ²	1* + 1
	2	♦ izračun površine kocke, npr.: $P_2 = 6a^2 = 216$ cm ²	1 + 1
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
9.1	2	♦ razstavljen izraz, npr.: $x^2 + 2x - 15 = (x + 5)(x - 3)$	1 + 1
9.2	1	♦ izpostavljanje skupnega faktorja, npr.: $2x^2y^3 - 18y^3 = 2y^3(x^2 - 9)$	
	2	♦ razstavljen izraz, npr.: $2y^3(x - 3)(x + 3)$	1 + 1
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
10	1*	♦ uporaba ustreznega postopka za reševanje sistema linearnih enačb za izračun prve neznanke	
	1	♦ izračun, npr.: $x = 1$	
	1*	♦ uporaba ustreznega postopka za izračun druge neznanke	
	1	♦ izračun, npr.: $z = -1$	
	1*	♦ uporaba ustreznega postopka za izračun tretje neznanke	
	1	♦ izračun, npr.: $y = 3$	
Skupaj	6		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
11	2	♦ narisana premica p	1 + 1
			
	1	♦ izračun ali upoštevanje, npr.: $\tan 45^\circ = 1$	
	1	♦ zapis ali upoštevanje vrednosti smernega koeficienta, npr.: $k = 1$	
	1*	♦ izračun ali upoštevanje, kje premica seka ordinatno os, npr.: $n = -2$	
1	♦ rezultat, npr.: $y = x - 2$		
Skupaj	6		

2. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	♦ zapis ali upoštevanje števila ugodnih možnosti poskusa, npr.: $m = 4$	
	1	♦ zapis ali upoštevanje števila vseh možnosti poskusa, npr.: $n = 12$	
	1	♦ izračun verjetnosti, npr.: $P(A) = \frac{4}{12} = \frac{1}{3}$	
Skupaj	3		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.2	1	♦ izračun ploščine večjega kroga, npr.: $S_V = 4\pi \doteq 12,57 \text{ dm}^2$	
	1	♦ izračun ploščine manjšega kroga, npr.: $S_M = 225\pi \doteq 706,86 \text{ cm}^2$	
	1*	♦ pretvorba enot	
	2	♦ izračun ploščine krožnega kolobarja, npr.: $S_K = S_V - S_M = 175\pi \doteq 549,78 \text{ cm}^2$	1* + 1
	2	♦ izračun ploščine enega izmed dvanajstih enako velikih polj, npr.: $S = \frac{S_K}{12} = \frac{175\pi}{12} \doteq 45,81 \text{ cm}^2$	1* + 1
Skupaj	7		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1*	♦ uporaba ustreznega postopka za izračun ničel	
	4	♦ zapis ničel in njihovih stopenj, npr.: $x_{1,2} = -1$, ničla 2. stopnje, $x_3 = 1$, ničla 1. stopnje	1 + 1 + 1 + 1
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.2	1	♦ izračun odvoda funkcije f , npr.: $f'(x) = 3x^2 + 2x - 1$	
	1*	♦ zapis ali upoštevanje, da je $f'(x) = 0$	
	1*	♦ reševanje kvadratne enačbe	
	2	♦ rezultat, npr.: $x_1 = \frac{1}{3}$, $x_2 = -1$	1 + 1
Skupaj	5		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	♦ zapis ali izračun števila stolov okrog treh miz, npr.: $2 \cdot 3 + 2 = 8$	1 + 1
	2	♦ zapis ali izračun števila stolov okrog desetih miz, npr.: $2 \cdot 10 + 2 = 22$	1 + 1
	1*	♦ uporaba ustreznega postopka za izračun števila miz, npr.: $2 \cdot n + 2 = 30$	
	1	♦ rezultat, npr.: 14 miz	
Skupaj	6		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.2	1	♦ izračun ali upoštevanje, npr.: $28 = 4 \cdot 6 + 4$	
	1	♦ odgovor, npr.: Če 28 miz razporedimo v štiri vrste s šestimi mizami, ostanejo štiri mize.	
	1	♦ izračun ali upoštevanje, npr.: $28 = 5 \cdot 5 + 3$	
	1	♦ odgovor, npr.: Če 28 miz razporedimo v čim več vrst s petimi mizami, ostanejo tri mize.	
Skupaj	4		

Skupno število točk: 70