# Анализ результатов государственной итоговой аттестации в форме единого государственного экзамена

**учеников 11 класса по информатике в 2025 году**

В 11 классе ЕГЭ по информатике сдавал 1 ученик.

ЕГЭ состоит из двух частей и включает в себя 27 заданий с кратким ответом, различающихся формой и уровнем сложности.

Часть 1 содержит 23 задания базового, повышенного и высокого уровней сложности. В этой части собраны задания с кратким ответом, подразумевающие самостоятельное формулирование и запись ответа в виде числа или последовательности символов. Задания проверяют материал всех тематических блоков. В 1 части 12 заданий относятся к базовому уровню, 10 заданий к повышенному уровню сложности, 1 задание - к высокому уровню сложности.

За задания 1-25 можно получить по 1 первичному баллу, а за задания 26 и 27 по 2 первичных балла. Максимальный возможный результат - 29 первичных баллов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тематика заданий ЕГЭ по информатике** |  | |
| справились | не справились |
| 1. Анализ информационных моделей | 100% |  |
| 2. Построение таблиц истинности логических  выражений |  |  |
| 3. Поиск информации в реляционных базах  данных | 100% |  |
| 4. Кодирование и декодирование информации | 100% |  |
| 5. Анализ и построение алгоритмов для  исполнителей | 100% |  |
| 6. Определение результатов работы  простейших алгоритмов |  |  |
| 7. Кодирование и декодирование информации.  Передача информации |  |  |
| 8. Перебор слов и системы счисления |  |  |
| 9. Работа с таблицами |  |  |
| 10. Поиск символов в текстовом редакторе |  |  |
| 11. Вычисление количества информации |  |  |
| 12. Выполнение алгоритмов для исполнителей |  |  |
| 13. Поиск путей в графе |  |  |
| 14. Кодирование чисел. Системы счисления |  |  |
| 15. Преобразование логических выражений |  |  |
| 16. Рекурсивные алгоритмы |  |  |
| 17. Обработки числовой последовательности |  |  |
| 18. Робот-сборщик монет |  |  |
| 19. Выигрышная стратегия. Задание 1 | 100% |  |
| 20. Выигрышная стратегия. Задание 2 |  |  |
| 21. Выигрышная стратегия. Задание 3 |  |  |
| 22. Многопроцессорные системы |  |  |
| 23. Оператор присваивания и ветвления.  Перебор вариантов, построение дерева | 100% |  |
| 24. Обработка символьных строк |  |  |
| 25. Обработка целочисленной информации |  |  |
| 26. Обработка целочисленной информации |  |  |
| 27. Программирование |  |  |

Результат выполнения заданий показал, что у ученика проблемы при решении заданий с массивами, с элементами заданий математической логики

# Это следующие сложные умения:

* + разработка технологии обработки информационного массива с использованием средств электронной таблицы или базы данных;
  + разработка алгоритма для формального исполнителя или на языке программирования с использованием условных инструкций и циклов, а также логических связок при задании условий.

более успешное решение заданий с алгоритмами для формальных исполнителей, со знанием позиционных систем счисления, с построением диаграмм и графиков, с кодированием и декодированием информации.

С заданиями 1,3,4и 5 ученик справились хорошо. Чтобы их решить, нужно было уметь работать с графами и таблицами и знать пару простых методов. С заданием 19 проблемы возникают редко, поэтому оно решено, но следующие задания из этой серии 20, 21 вызвали затруднение. Для преодоления проблемных направлений подготовки школьников на уроках информатики и ИКТ необходимо больше внимания уделять логике и алгоритмам

# С целью этой можно использовать:

а) дифференцированный подход к обучению учащихся на уроках в сочетании с самообразовательной внеурочной работой ученика;

б) ликвидировать пробелы в подготовке к ЕГЭ по отдельным темам средствами индивидуальной работы с учащимися

в) особый акцент необходимо установить на задания, вызвавшие затруднения.

Методическую помощь учителю и учащимся при подготовке к ЕГЭ могут оказать материалы с сайта ФИНИ ( [www.fipi.ru](http://www.fipi.ru/) ): открытый сегмент Федерального банка тестов.

ЕГЭ по информатике и проходит в компьютерной форме, в КИМах по-прежнему остаются задания, которые можно решать, как на бумаге, так и на компьютере. Это задания 1, 2, 4-8, 11-15, 19-23, в них необходимо получить число или последовательность букв в ответе. Решена половина заданий.

Работать только с предложенным файлом нужно в заданиях 3, 9, 10, 18 и 22. Чтобы решить эти задания, нужно знать, какие функции есть у текстовых редакторов и редакторов электронных таблиц, а также теория по реляционным базам данных. За каждое задание можно получить по 1 баллу. Решено частично.

Создать программу нужно было в задании 25. Задача в том, чтобы написать код и получить на выходе какой-то ответ. Начальные данные, при которых нужно получить ответ, уже указаны в самом задании. За оба задания можно было получить по 1 баллу. Не решено.

# Выводы:

1. Подготовка учащихся к базовому уровню является **удовлетворительной**
2. Подготовка к заданиям повышенного уровня **недостаточная**, особенно в области алгоритмизации и теории игр.
3. Подготовка к заданиям высокого уровня **критически низкая**. Задания 26 и 27, дающие 4 первичных балла, не выполнены полностью, что серьезно ограничивает возможность получения высоких тестовых баллов.

# Рекомендации для учителей:

1. **Пересмотреть рацион подготовки** с акцентом на задания высокого уровня сложности, особенно на новое задание 27 (анализ данных). Внедрить в практику работу с реальными наборами данных в электронных таблицах и Python (библиотеки Pandas, Matplotlib).
2. **Отработать проблемные темы:** теория игр и построение деревьев (задания 19-21), системы счисления (задание 8), архитектура компьютеров (задание 22). Использовать для этого разбор типовых задач и пробных вариантов.
3. **Развивать метапредметные навыки:** учить учащихся самостоятельно составлять план решения сложных задач, проводить анализ условия, проверять и интерпретировать полученный ответ.
4. **Организовать групповые консультации** для мотивированных учащихся, нацеленных на высокий балл, для углубленной проработки сложных тем.

Учитель Зимовец С.В.