

ИЗХОДНО НИВО ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ ЗА III КЛАС

на от клас

1. С кое действие на левия бутон на мишката може да се остави обект на посочено място във визуална среда за програмиране?

а) хвани

б) пусни

в) плъзни

г) завърти

2. Алгоритъм е:

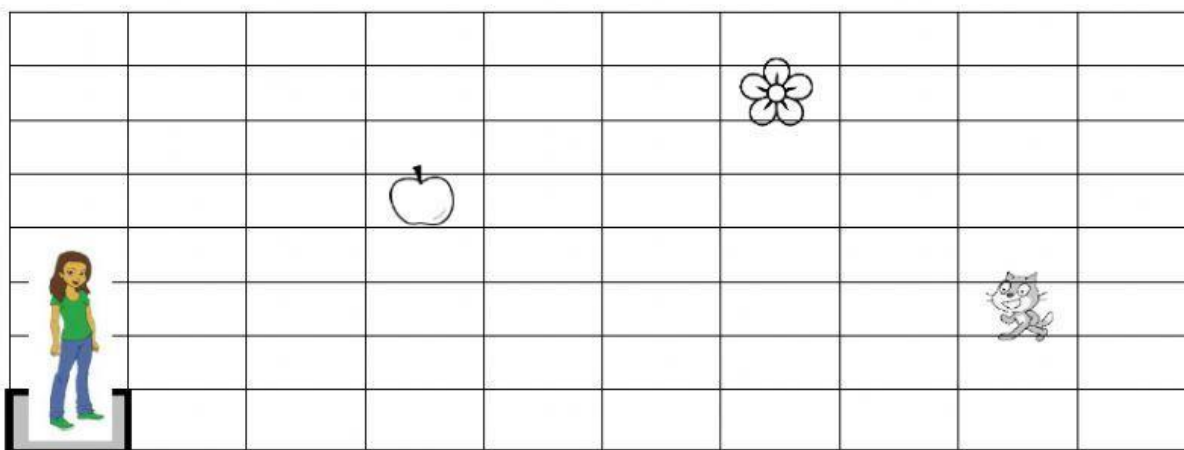
а) точна последователност от действия, които водят до конкретен резултат

б) резултат от две или повече действия

в) блокови действия

г) действия, подредени в произволен ред

3. Изпиши код за движение като използваш следните стрелки



а) от Аби до ябълката

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

б) от Аби до цветето

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

в) от Аби до котето на Scratch

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4. Какво ще се случи след изпълнение на дадения код?

а) ще се изчертаят 4 линии от по 100 стъпки

б) ще се начертае квадрат със страна 100 стъпки

в) ще се начертае кръг

г) ще се начертае триъгълник

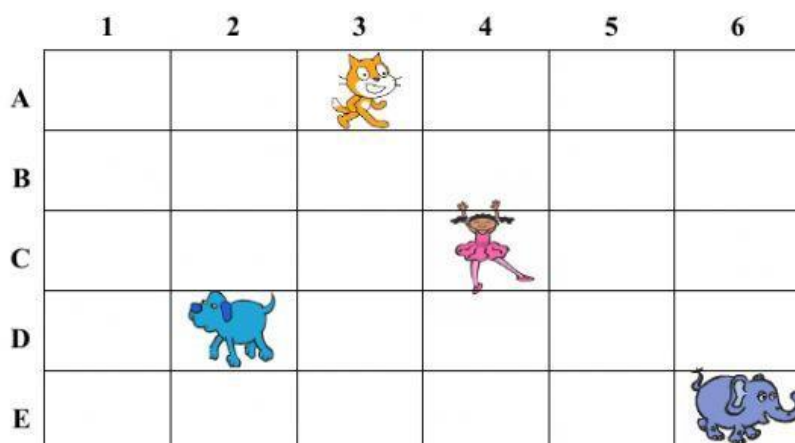


5. Котето на Scratch се намира на позиция **A 3** Запиши местоположението на:

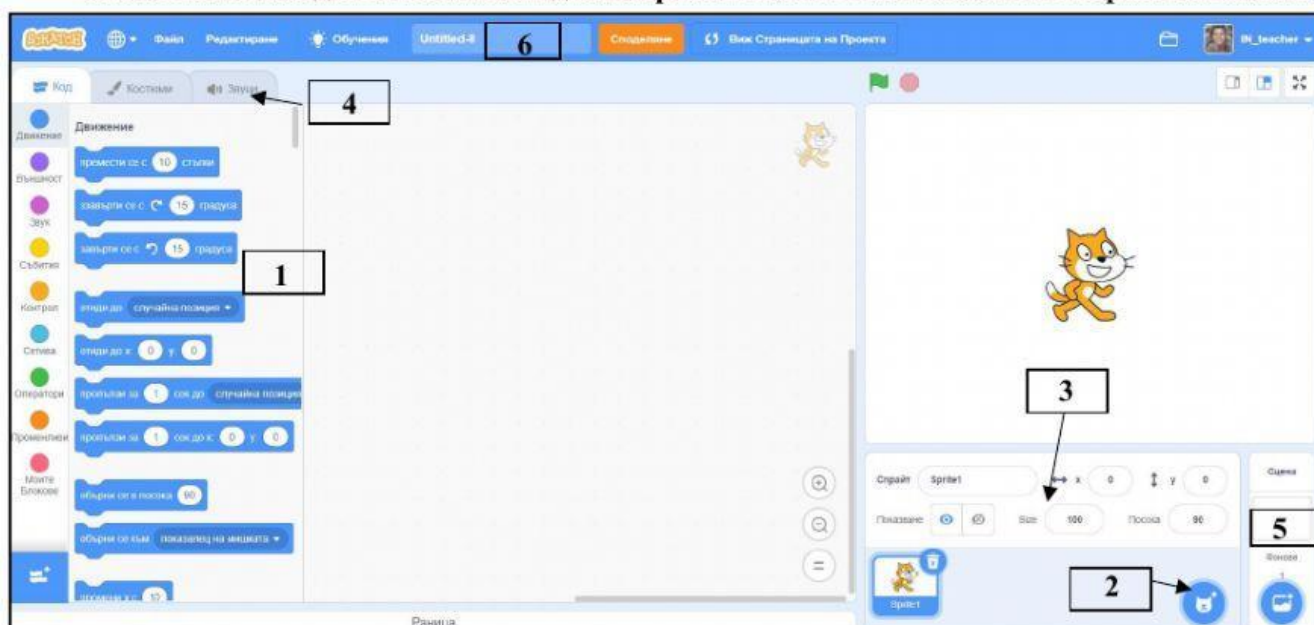
а) балерината

б) кучето

в) слончето



6. Опиши какви действия можеш да извършиш с посочените области в екрана на Scratch:



- Да напишеш заглавие на проекта –
- Да създаваш/ добавяш герой –
- Да промениш размера на героя –
- Да създаваш код за движение на героя –
- Да създаваш/ добавяш фон на сцената –
- Да добавиш звук –

№	КРИТЕРИИ	показатели
1	Знае как се оставя обект с мишка на компютър	1
2	Определя алгоритъм	1
3	Създава код за движение от 10-15 стъпки	6
4	Разчита код във визуална среда	2
5	Определя местоположение на обект по координати	3
6	Познава раздели и инструменти във визуалната среда за програмиране	10
ОБЩО		23 точки

№	КРИТЕРИИ ЗА ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА	показатели
1	Добавя декор	1
2	Добавя герой	1
3	Създава код за движение с повторение	2
4	Добавя звук в код	2
5	Използва блок „кажи“/ „мисли“	2
6	Използва блок „смени костюм“	2
ОБЩО		10 точки

точки	оценка	
31 - 33	Отличен	6
26 - 30	Много добър	5
18 - 25	Добър	4
11 - 17	Среден	3
Под 10	Слаб	2