

ОУ „Отец Паисий“ – гр. Варна
ИЗХОДНО НИВО ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ ЗА IV КЛАС

на от клас

1. Основните информационни дейности са:

- а) събиране, съхраняване, обработване и разпространение на информация
- б) преработване и разпространение на информация
- в) записване и изтриване на информация
- г) създаване, преработване и изтриване на информация

2. В каква форма е информацията от снимка на дисплея на смартфона?

- а) звукова
- б) графична
- в) числова
- г) текстова

3. Какво ще изпълни следният блок с команди?



- а) ще се покажат всички герои на сцената
- б) когато се натисне клавиш „а“ от клавиатурата, ще се покаже героят, чийто код е този
- в) когато се натисне клавиш „а“ от клавиатурата, ще се покажат всички герои на сцената
- г) винаги ще трябва да се натиска клавиш „а“ от клавиатурата, за да се покаже който и да е герой

4. Кое отношение е вярно?

- а) 1 GB > 100 MB
- б) 13 MB = 13 000 B
- в) 100 MB = 1 kB
- г) 1 GB < 1000 kB

5. Съхраняване на файл става с командата:

- а) Edit - Save As (Редактиране - Записване като)
- б) File - Save As (Файл - Записване като)
- в) Format - Save As (Форматиране - Записване като)
- г) Scratch - Save As (Scratch - Записване като)

6. Кое от изброените по-долу трябва на правиш при работа в интернет?

- а) Предоставяй лични данни на всеки в дигитална среда.
- б) Контактвай с непознати, не отказвай разговори с тях.
- в) Публикувай снимки и видео, в които участваш ти или твои познати.
- г) И трите са неправилни.

7. Определи кое твърдение е истина?

- а) $(342 - 112) - 2.5 + 1 = 220$
- б) През зимата берем грозде.
- в) Квадратът е правоъгълник с равни страни.
- г) Варна е столица на България.

8. На сцената има фея и няколко топки с различни цветове.

Този код е създаден за героя „Фея“ и отговаря на следното условие на задача:



- Винаги когато феята докосне синя топка, феята се скрива и след 1 секунда се появява.
- Винаги когато феята докосне синя топка, топката се скрива и след 1 секунда се показва.
- Винаги когато топката докосне феята, топката се скрива и след 1 секунда се показва.
- Винаги когато топката докосне друга топка, феята се скрива и след 1 секунда се показва.

9. Разгледай кода. Кой блок е за разклоняване на алгоритъма?

- когато е щракнато
- винаги
- ако...тогава...иначе
- изчакай



10. От коя група са блоковете за аритметични действия:



- Сетива
- Оператори
- Събития
- Променливи

ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА: СЪЗДАВАНЕ НА КОМПЮТЪРНА ИГРА (която може да бъде управлявана чрез мишка или клавиатура)

Създай игра с поне 1 герой и поне 1 декор. Героят да задава въпроси или гатанки (поне 3), а играчът да може да отговаря. За всеки верен отговор играчът да получава точки.

Помощ: Използвай разклонение в алгоритъм, блокове от раздел Контрол. Използвай блокове от раздел Оператори. Използвай променлива за точки.

№	КРИТЕРИИ	показа тели - точки
1	Познава начините за получаване на информация.	1
2	Познава формите на представяне на информацията.	1
3	Познава начини за поява на герой след настъпване на събитие.	1
4	Разпознава и сравнява мерни единици за големина на файлове	1
5	Знае как се съхранява информация в дигиталните устройства.	1
6	Не предоставя лични данни,познава заплахи в дигитална среда	1
7	Определя дали дадено твърдение е истина или лъжа.	1
8	Управлява действия в зависимост от верността на условие.	1
9	Сглобява крайна последователност за разклонен алгоритъм.	1
10	Познава аритметични оператори и блокове.	1
ОБЩО		10т.

№	КРИТЕРИИ ЗА ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА	показател
1	Добавя или създава декор	0,5
2	Добавя или създава герой	0,5
3	Управлява действия в зависимост от верността на дадено условие	3
4	Сглобява крайна последователност от блокове за реализиране на разклонен алгоритъм.	3
5	Използва аритметични оператори и блокове, които ги представят	3
ОБЩО		10 т.

точки	оценка
19 - 20	Отличен 6
16 - 18	Много добър 5
12 - 15	Добър 4
7 - 11	Среден 3
Под 7	Слаб 2

Брой точки: + =

Оценка:

И. Неделчева: