



СРЕДНО УЧИЛИЩЕ "ХРИСТО СМИРНЕНСКИ"

4180, ХИСАРИЯ, бул. "Христо Ботев" № 43, тел.: 0337 6 2172, 0337 6 2173, факс 0337 6 2172; e-mail: soudsh@abv.bg

ИЗХОДНО НИВО ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ 3 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

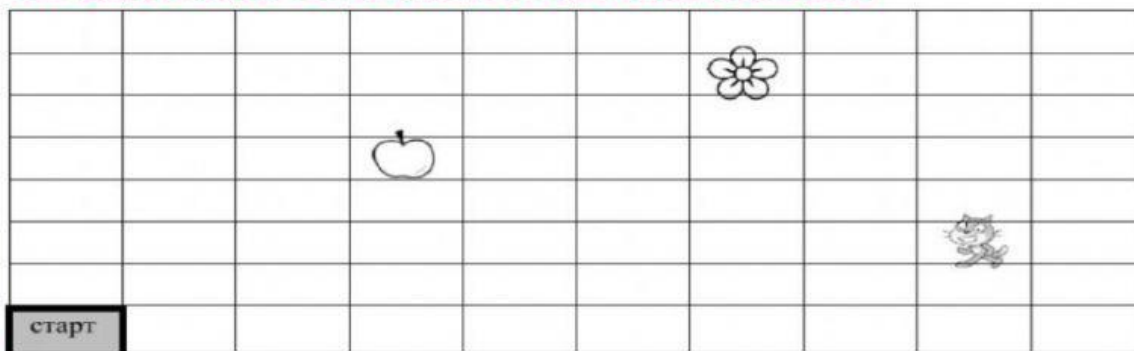
в) блокови действия

г) действия, подредени в произволен ред

3. Изпиши код за движение като използваш цифри и букви от клавиатурата:

- буквите Н (↑ - напред), Л (↶ - завърти се наляво) и Д (↷ - завърти се надясно);
- цифрите 2,3,4,5,6,7, 8 – за броя стъпки

Започни от място СТАРТ, където Аби е с лице към нас.



а) от Аби до ябълката

Grid for path a: 6 yellow squares followed by 4 empty squares.

б) от Аби до цветето

Grid for path b: 6 yellow squares followed by 4 empty squares.

в) от Аби до котето на Sertach

Grid for path c: 6 yellow squares followed by 4 empty squares.

Оцвети пътеките на Аби с различен цвят.

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

а) ще се изчертаят 4 линии от по 60 стъпки

б) ще се начертае квадрат със страна 60 стъпки

в) ще се начертае кръг

г) ще се начертае триъгълник

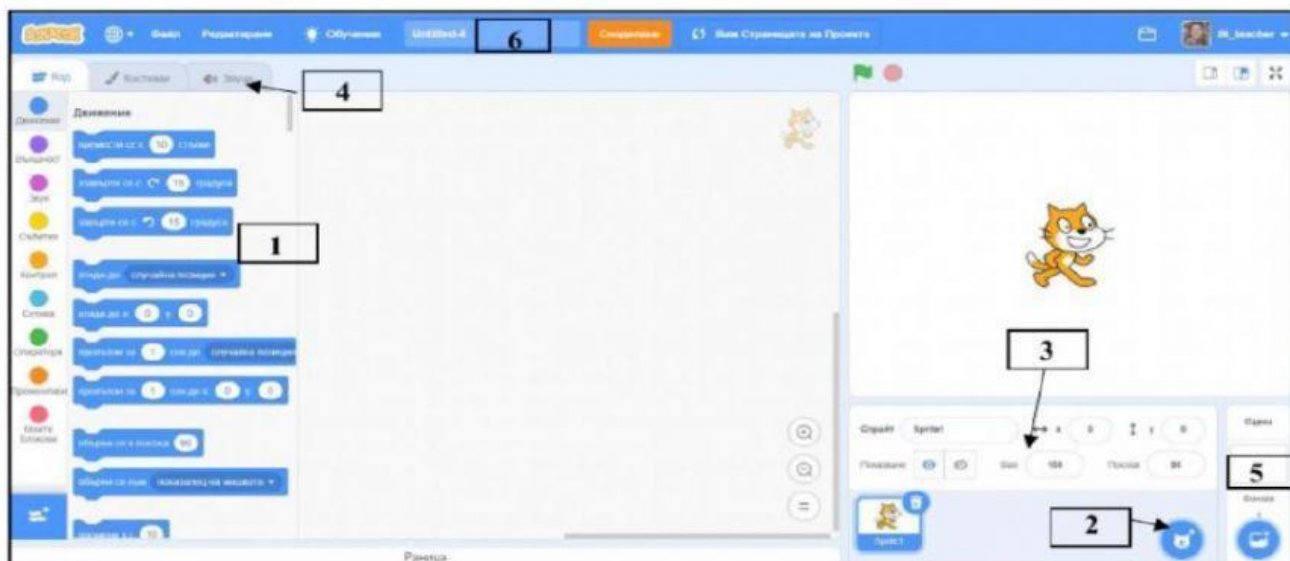


5. Котето на Scratch се намира на позиция **A 3** Запиши местоположението на:

- а) балерината
- б) кучето
- в) слончето

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						

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

ТОЧКИ	ОЦЕНКА
31 - 33	Отличен
26 - 30	Много добър
18 - 25	Добър
11 - 17	Среден
Под 10	Слаб

№	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

Брой точки: + =

Оценка: