

Аркуш самооцінки 4.3.3

Дата _____

Установіть відповідність між назвами блоків та їхніми значеннями

Датчики	☐	☐	Містить блоки, що представляють події або ситуації.
Змінні	☐	☐	Містить блоки, які пояснюють гри, яким чином і коли саме активувати скрипти.
Керування	☐	☐	Містить блоки, щоб стежити, чи торкаються спрайти, чи натиснута клавіша або мишка.
Музика	☐	☐	Містить блоки для обчислення та порівняння чисел між собою.
Олівець	☐	☐	Містить блоки для створення змінних і списків та для роботи з ними.
Оператори	☐	☐	Містить блоки для малювання.
Події	☐	☐	Містить блоки для керування музичними інструментами та барабанами. Щоб ця категорія з'явилася, треба додати розширення.

Серед поданих команд оберіть ті, які належать до групи Рух

перемістити на 10 кроків

поворот  на 15 градусів

 підняти олівець

повторити 10 

якщо  то
інакше

 опустити олівець

змінити розмір на 10

говорити Привіт! 2 сек

Серед поданих команд оберіть ті, які належать до групи Олівець

поворот  на 15 градусів

перемістити на 10 кроків

 підняти олівець

повторити 10 

якщо  то
інакше

 опустити олівець

змінити розмір на 10

говорити Привіт! 2 сек

Серед поданих команд оберіть ті, які належать до групи Вигляд

перемістити на 10 кроків

поворот  на 15 градусів

 підняти олівець

повторити 10 

якщо  то
інакше

 опустити олівець

змінити розмір на 10

говорити Привіт! 2 сек

Серед поданих команд оберіть ті, які належать до групи Події

перемістити на 10 кроків

поворот  на 15 градусів

 підняти олівець

повторити 10 

якщо  то
інакше

 опустити олівець

змінити розмір на 10

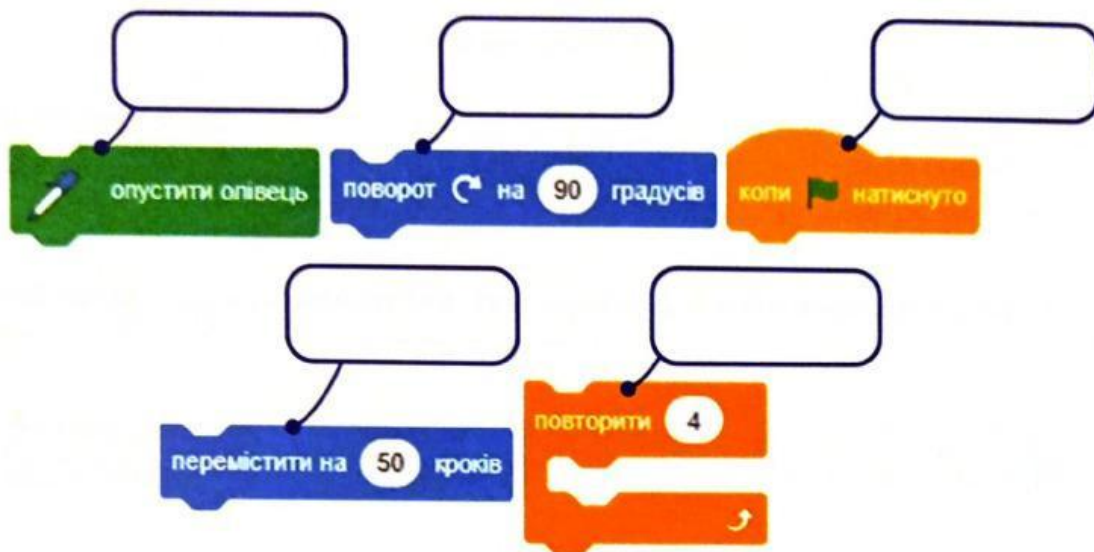
говорити Привіт! 2 сек

Робочий аркуш 4.4.1

Дата _____

Цикли в Scratch

- > Діно вирішив намалювати квадрат, але забув послідовність команд. Допоможіть йому пронумерувати послідовність розташування блоків.



- > Установіть відповідність між циклами та їхніми блок-схемами.

