

Opakovací test po 10. kapitole učebnice

Tento dokument obsahuje návrh testu, který má prověřit žákovy znalosti. Je možné jej zadat kdykoliv po ukončení celé učebnice za předpokladu, že žáci prošli všechny úlohy základního učiva (orámované bíle).

Tento vzorový test ukazuje učiteli, jak by měl sestavovat vlastní testy. Tedy nikoliv pamětně zkoušet znalost bloků, ale aktivně programovat, číst scénáře a rozumět jim.

Varianty testu A, B, C nejsou stejně obtížné.

Vzorové testy neukazují, jak práci žáka hodnotit nebo klasifikovat. Podle přesvědčení autorů je užitečnější porovnat skutečné žákovy znalosti s předpokládanými, které jsou vyjmenovány u každé úlohy, a poskytnout mu zpětnou vazbu, než dát body nebo známku.

Dokument obsahuje jednu verzi testu, která obsahuje dvě úlohy. Jednu úlohu na čtení kódu se psaním odpovědí na papír a jednu úlohu programovací.

1. úloha – Barevná čára

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

| určí hodnotu proměnné na konci běhu programu | řeší problémy použitím proměnné | přečte scénář s opakováním a pozná, co vykoná | při opakování počítá s délkami | orientuje se v kartézské soustavě souřadnic | využije textový vstup k nastavení parametrů vykonávaného programu |

Typ úlohy: zadání se vytiskne čb, **žáci píšou odpovědi na papír**. Zadání je možné promítat ze souboru *test po kapitole 10 - zadání k projekci* a použít odpovědní arch na konci tohoto dokumentu. Žáci nemají přístup ke Scratchi.

2. úloha – Puntíky

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

| vytvoří proceduru (nový blok a scénář pro tento blok) | spustí nový blok a edituje scénář nového bloku | řeší úlohy s použitím procedur | používá v procedurách číselné a textové parametry | spouští procedury zadáváním parametrů | pomocí opakování automaticky mění kostýmy | používá textový vstup | využije textový vstup k nastavení parametrů vykonávaného programu |

Typ úlohy: zadání se promítá ze souboru *test po kapitole 10 - zadání k projekci*, nebo se vytiskne z tohoto dokumentu. **Žáci programují na počítači** a soubor s projektem uloží (*Soubor/Ulož do svého počítače*).

Projekt: *puntíky test*, v němž je připravena postava s puntíky. Spustí se ze studia Testy pro opakování: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Barevná čára



Podepiš se:

Vykonal se tento scénář.

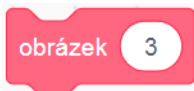
Odpověz na otázky.

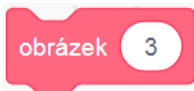
Otázka	Tvoje odpověď
1. Co postava nakreslila?	
2. Kolikrát se objevila otázka?	
3. Kolikrát se opakuje nějaká část programu?	
4. Hráč zadal hodnotu 10. Jaká hodnota byla po skončení programu v proměnné pkrok ?	
5. Jakou hodnotu zadal hráč, když po skončení scénáře měla proměnná pkrok hodnotu 330?	

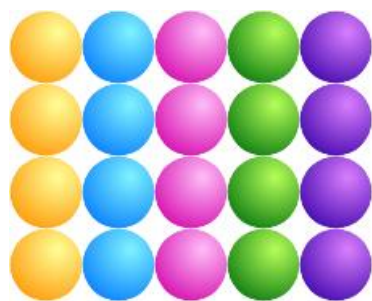
Puntíky

Otevři si projekt *puntíky test*: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Všimni si, že postava má takovéto kostýmy: 



Navrhni blok , který vytvoří z barevných puntíků takovýto obrázek. Parametr bude určovat počet řádků z nakreslených puntíků.



Toto je obrázek pro parametr 4.

Odpovědní arch pro otázku Barevná čára

podpis: _____

Otázka	Tvoje odpověď
1. Co postava nakreslila?	
2. Kolikrát se objevila otázka?	
3. Kolikrát se opakuje nějaká část programu?	
4. Hráč zadal hodnotu 10. Jaká hodnota byla po skončení programu v proměnné pkrok ?	
5. Jakou hodnotu zadal hráč, když po skončení scénáře měla proměnná pkrok hodnotu 330?	