

Opakovací test po 5. kapitole učebnice

Tento dokument obsahuje návrh testu, který má prověřit žákovy znalosti. Je možné jej zadat kdykoliv po ukončení 5. kapitoly 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 – Kočka a myš

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

přečte scénář a řekne, co dělá | pozná, zda paralelní procesy začínají a končí současně | sestavuje více scénářů pro tutéž postavu | spouští paralelně scénáře pro jednu či více postav | používá textový výstup (bublíny) | rozliší spouštění a ukončení činnosti více postav najednou a postupně |

Typ úlohy: zadání se vytiskne čb, **žáci píšou odpovědi na papír**. Zadání je možné promítat ze souboru test po kapitole 5 - zadání k projekci a použít odpovědní arch na konci tohoto dokumentu. Žáci nemají přístup ke Scratchi.

2. úloha – Schody

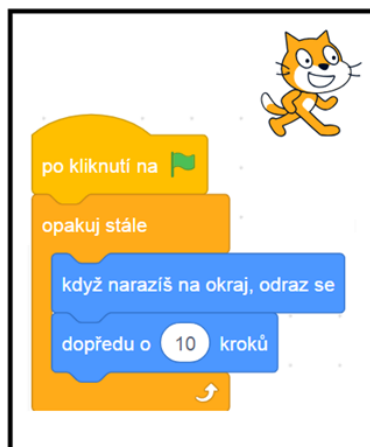
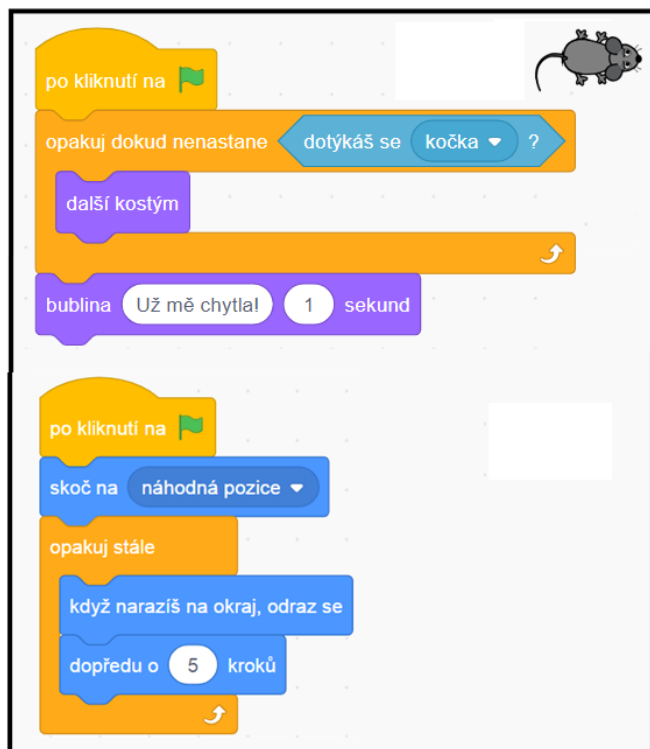
Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

sestaví z bloků scénář | spustí scénář | upravuje scénář: přidává, odstraňuje bloky | určí počet opakování | sestaví scénář s opakováním k řešení úlohy | přečte scénář s opakováním a pozná, co vykoná | pomocí opakování kreslí geometrické obrazce | při opakování počítá s délkami, s úhly otočení | spustí nový blok a edituje scénář nového bloku |

Typ úlohy: zadání se promítá ze souboru test po kapitole 5 - zadání k projekci, nebo se vytiskne z tohoto dokumentu. **Žáci programují na počítači** a soubor s projektem uloží (Soubor/Ulož do svého počítače).

Projekt: schody test, v němž je scéna se šedými schody a scénář pro umístění pera do levého dolního rohu. Spustí se ze studia Testy pro opakování: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Kočka a myš



Pozorně si prohlédni tyto scénáře a odpověz na následující otázky.

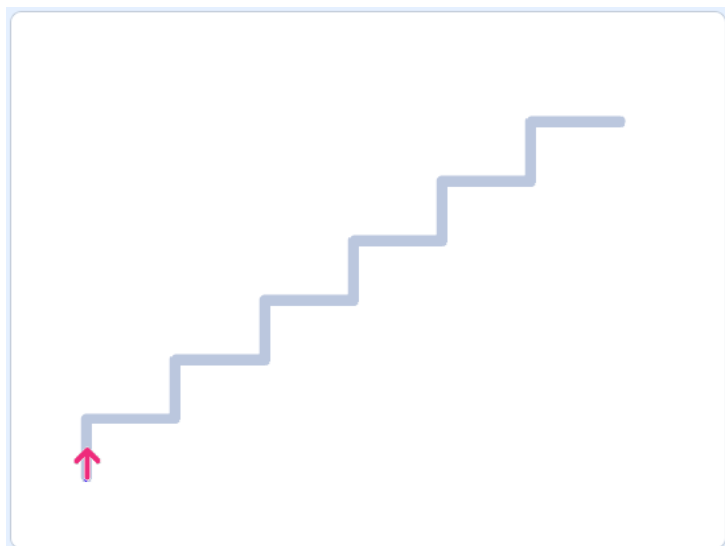
Podepiš se:

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kdy začne pohyb myši?	
2. Kdy skončí pohyb kočky?	
3. Kdy skončí pohyb myši?	
4. Kdy se objeví bublina?	
5. Která postava bude hovořit?	
6. Jak dlouho bude postava hovořit?	
7. Když se kočka a myš dotkly potřetí, pokolikáté se objevila bublina s textem?	

Schody

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

Navrhni blok **schody**, který nakreslí modrou barvou pera schody.



Odpovědní arch pro otázku Kočka a myš

podpis:

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kdy začne pohyb myši?	
2. Kdy skončí pohyb kočky?	
3. Kdy skončí pohyb myši?	
4. Kdy se objeví bublina?	
5. Která postava bude hovořit?	
6. Jak dlouho bude postava hovořit?	
7. Když se kočka a myš dotkly potřetí, pokolikáté se objevila bublina s textem?	