

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 – Posílání zpráv

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

| používá proměnné při správě číselných a textových hodnot | určí hodnotu proměnné na konci běhu programu | používá textový výstup (postavy "mluví") | přečte scénář s opakováním a pozná, co vykoná | posílá zprávy mezi postavami |

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 – Misky

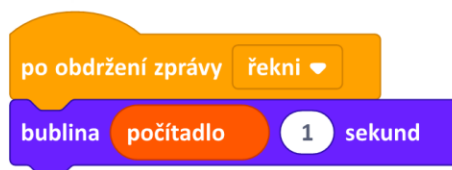
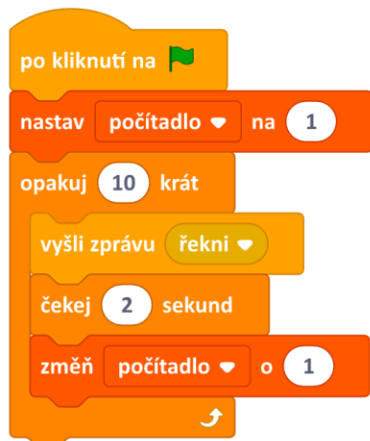
Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

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

Posílání zpráv



Dvě postavy mají tyto scénáře.
Odpověz na otázky, co se stane
po kliknutí na praporek.

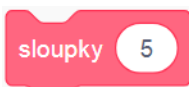
Podepiš se:

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kolik bublin se celkem objeví?	
2. Jaké nejmenší číslo bude v bublině?	
3. Jaké největší číslo bude v bublině?	
4. Napiš čísla, tak jak se budou v bublině objevovat.	
5. Jakou hodnotu bude mít proměnná po ukončení scénářů?	

Misky

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

V něm se nachází postava, která má tvar misky:

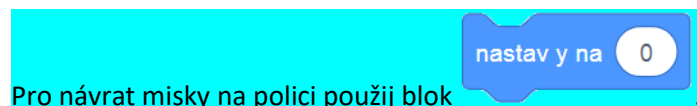


Navrhni blok , který nakreslí několik sloupků z misek různé barvy. Parametr určuje počet sloupků.

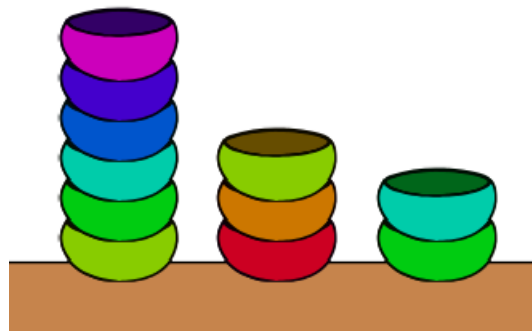
Program se uživatele zeptá na počet misek v každém sloupku.



Na přebarvení kostýmu použij blok . Výška jedné misky je 20 kroků.



Pro návrat misky na polici použij blok .



Odpovědní arch pro otázku Posílání zpráv

podpis: _____

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kolik bublin se celkem objeví?	
2. Jaké nejmenší číslo bude v bublině?	
3. Jaké největší číslo bude v bublině?	
4. Napiš čísla, tak jak se budou v bublině objevovat.	
5. Jakou hodnotu bude mít proměnná po ukončení scénářů?	