



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 – Nanuk

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

přečte scénář a řekne, co dělá | rozumí nastavením pro kreslicí pero | mění nastavení vlastností kreslicího pera |

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 – Písmeno T

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

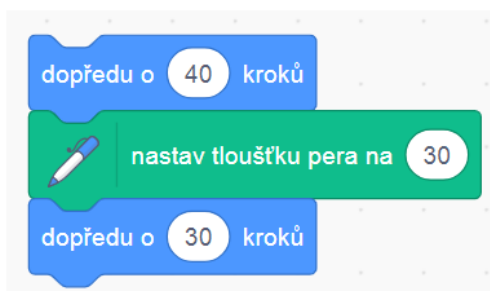
sestaví z bloků scénář | spustí scénář | upravuje scénář: přidává, odstraňuje bloky | pomocí bloků kreslí geometrické obrazce | při kreslení počítá s délkami, s úhly otočení | vytváří nové bloky | spustí nový blok a edituje scénář nového bloku |

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: *písmeno T test*, v němž je připraveno kreslení a scénář ze zadání. Spustí se ze studia Testy pro opakování: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Nanuk

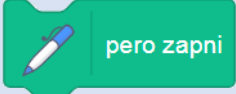
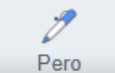

Adam si připravil scénář, který měl nakreslit takovýto nanuk:



Kliknul na připravený scénář, ale nic se nenakreslilo.

Do tabulky napiš, jestli souhlasíš s těmito tvrzeními.

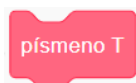
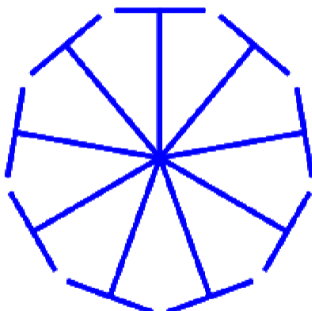
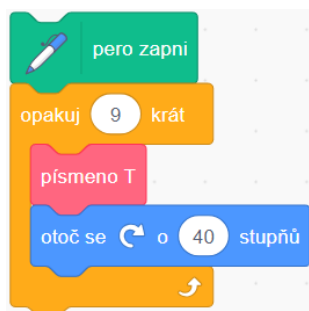
Podepiš se:

Tvrzení	Zapiš ANO nebo NE
1. Aby se něco nakreslilo, musíme k blokům přidat  hlavičku	
2. Aby pero kreslilo, musíme/můžeme/je třeba  před tyto bloky přidat blok	
3. Aby pero kreslilo, musíme před spuštěním kliknout na blok  v nabídce bloků 	
4. Adam stiskl blok  a spustil svůj scénář podruhé. Nakreslil se mu nanuk jako na obrázku? Podrobně vysvětli.	

Písmeno T

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

Náš scénář udělal takovýto ornament z písmena T:




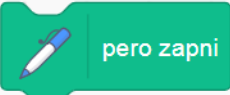
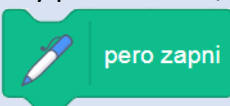
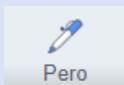

Navrhni blok , který nakreslí písmeno T tak, aby se celý ornament nakreslil správně.

Během kreslení nevypínej kreslicí pero.

Odpovědní arch pro otázku Nanuk

podpis: _____

Do tabulky napiš, jestli souhlasíš s těmito tvrzeními.

Tvrzení	Zapiš ANO nebo NE
1. Aby se něco nakreslilo, musíme k blokům přidat hlavičku 	
2. Aby pero kreslilo, musíme/můžeme/je třeba před tyto bloky přidat  blok	
3. Aby pero kreslilo, musíme před spuštěním kliknout na blok  v nabídce bloků  .	
4. Adam stiskl blok  a spustil svůj scénář podruhé. Nakreslil se mu nanuk jako na obrázku?	
5. Podrobně vysvětli odpověď na 4. otázku.	