

Суммативное оценивание за раздел «Программирование»
Предмет: Информационно-коммуникационные технологии

Класс: 4Б

Дата: 12.10.2020

Учитель: Апуова А.К.

Подраздел: Переменные. Смена костюма персонажа. Сценарий своей игры. Логические операторы.

Цель обучения

4.4.2.1 Использовать переменные

4.4.1.1 Реализовать вложенный цикл

4.4.1.2 Использовать логические операторы

4.4.1.3 Использовать операторы сравнения

Критерий оценивания

Обучающийся:

- Определяет переменные, объясняет их назначение, понимает особенности работы с переменными
- Описывает команды работы с таблицей
- Анализирует программный код, содержащий внешний и вложенный циклы, составное условие

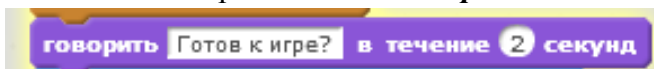
Задание1.

Вставьте верные ответы

1. С какого события всегда начинается выполнение программы(игры, анимации)?

2. Перечислите блоки в программе Scratch

3. В каком блоке расположен *«говорить в течении 2 секунд»*



Напишите ответ _____

4. Какие логические операторы в программе Scratch вы знаете?

5. Какие блоки понадобятся созданию игры, чтобы кошка шла 10 шагов и сказала «Мяу»

[5 баллов]

Задание2.

Создайте викторину «Мой Казахстан» в программе Scratch с использованием операторов И,ИЛИ,НЕ

Вопросы к викторине:

- 1. Назовите столицу Казахстана? (ответ: Нур-Султан)*
- 2. В каком году был утвержден Государственный Флаг Казахстана? (ответ: 1992)*
- 3. Что изображено в центре государственного флага Республики Казахстан? (ответ: Солнце)*
- 4. В каком году Верховный Совет Республики Казахстан утвердил Государственный герб? (Ответ: 1992)*
- 5. Кто является автором Гимна Республики Казахстан? (ответ: Нурсултан Абишевич Назарбаев, Жумекен Сабырович Нажимеденов (два возможных варианта))*
- 6. По Конституции в Республике Казахстан государственным является: (Ответ: казахский язык)*

**Можно создать свою викторину(приветствуется)*

[7 баллов]

Итого: 13 баллов