

# ДИГИТАЛНИ УСТРОЙСТВА. ДИГИТАЛНА САМОЛИЧНОСТ. СТЪПКА ПО СТЪПКА. ЦИКЪЛ. ЗНАМ И МОГА

Задача 1. Опреди вида на устройствата и свържи със стрелка.

**ВХОДНО УСТРОЙСТВО**



**ИЗХОДНО УСТРОЙСТВО**

Задача 2. Отбележи с  или .

Когато съм в чата, се представям винаги с псевдоним или малко име.

В интернет никой не ме познава и мога да се държа и да правя каквото си искам, без да отговарям за действията си.

Няма нужда да притеснявам възрастните с моите проблеми с хората в чата.

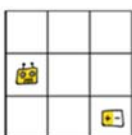
Никога не чета чужда поща без разрешение, дори на най-добър приятел, и не пускам съобщения от името на друг.

Задача 3. Открий скритите думи: мишка, клавиатура, памет, процесор, код.

А	В	М	П	А	М	Е	Т	Р	М
И	Е	И	Ъ	Г	Т	С	Д	З	О
Р	Л	Ш	С	У	И	О	А	Ш	Т
О	И	К	И	С	Г	Л	Т	Я	Е
К	Л	А	В	И	А	Т	У	Р	А
О	Д	Н	М	Л	У	А	Р	Ю	У
Д	И	О	А	Н	Б	М	О	Ф	Ж
Е	У	В	Р	И	Л	А	П	О	Г
П	Р	О	Ц	Е	С	О	Р	С	Т

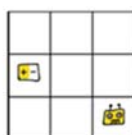
Задача 4. Кой код е правилният? Роботът трябва да стигне до батерията за зареждане.

А)



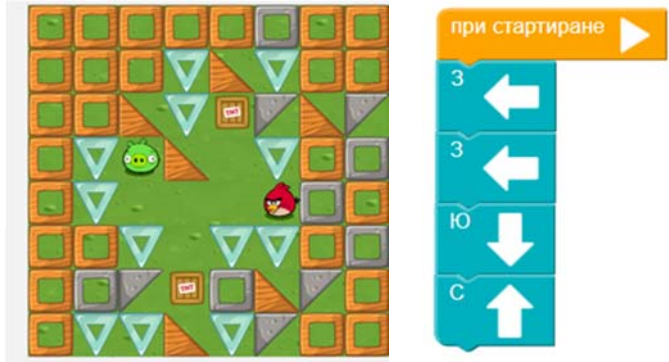
- а.
- б.
- в.

Б)



- а.
- б.
- в.

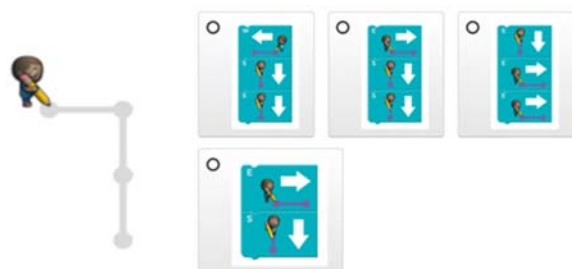
Задача 5. Поправи кода. Кой блок е сгрешен – огради. С кой трябва да бъде сменен – огради.



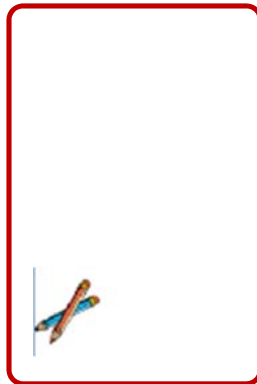
Задача 6. Свържи правилно лабиринтите с кода за решаването им.



Задача 7. Избери правилните блокове и помогни на художника – огради.



Задача 8. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето.



Задача 11. Начертай пътя, зададен с кода.

ПОВТОРИ 3 ПЪТИ

НАПРЕД

НАПРЕД

НАЛЯВО

НАПРЕД

НАДЯСНО

Задача 9. С кой цикъл ще замениш кода?



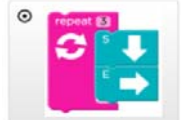
= ?



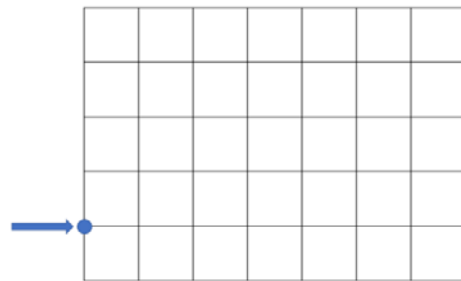
A)



Б)

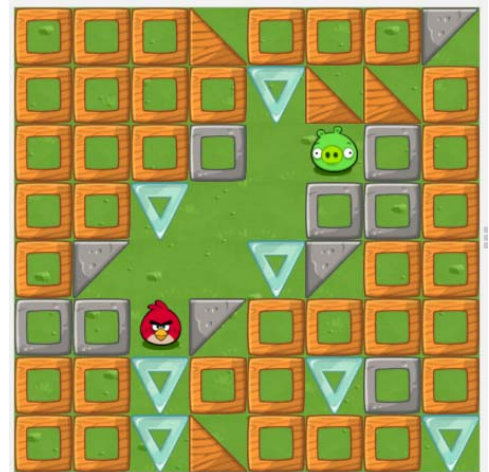
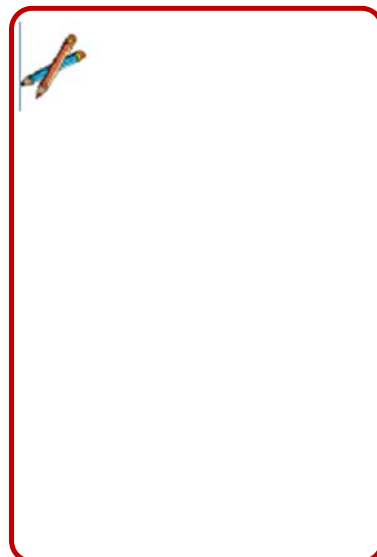
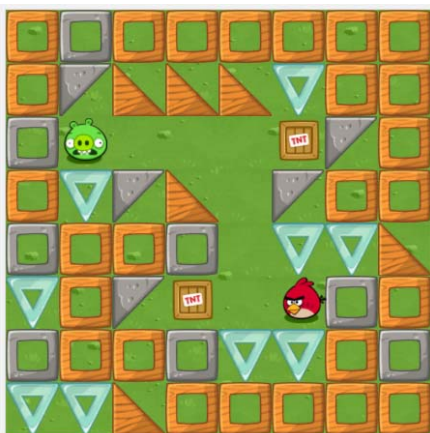


В)



Задача 12. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето, като използваш цикъл.

Задача 10. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето, като използваш цикъл.



**Тип на теста** - Тестът съдържа шест задачи с избираем отговор и четири задачи със свободен отговор.

**Задача 1** е с избираем отговор изискващ познания за дигиталните устройства и техните компонентите

**Задача 2** е с определяне на вярно и невярно изискващ познания за дигитална идентичност

**Задача 3** е с избираеми отговори изискващ познания за компонентите на дигиталните устройства и спазване на правописни правила при работа с текст.

**Задача 4** е с избираем отговор, изискващ от ученика да посочи правилното подреждане на блокове от множество отговори.

**Задача 5** е с избираем отговор, изискващ откриване на грешка в готов код и определяне на верния блок.

**Задача 6** е с избираем отговор, изискващ от ученика да посочи правилното подреждане на блокове от множество отговори.

**Задача 7** е с избираем отговор, изискващ от ученика да посочи правилното подреждане на блокове от множество отговори.

**Задача 8** е с със свободен отговор, изискващ познаване на различните блокове за движение; умение да се подреждат блокове в указана последователност; придвижване на обект до крайната цел

**Задача 9** е с избираем отговор, изискващ от ученика да посочи правилното подреждане на блокове от множество отговори.

**Задача 10** е със свободен отговор, изискващ познаване на различните блокове за движение; умение да се подреждат блокове в указана последователност; придвижване на обект до крайната цел; определя повтарящи се последователности; определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност.

**Задача 11** е със свободен отговор, изискващ умение за подреждане на блокове в указана последователност и разчитане на алгоритъм описан чрез блокове.

**Задача 12** е със свободен отговор, изискващ познаване на различните блокове за движение; умение да се подреждат блокове в указана последователност; придвижване на обект до крайната цел; определя повтарящи се последователности; определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност.

#### Критерии за оценяване – Таблица за оценителя

№ задача	Критерий	Точки
1	Ученикът познава основните компоненти на дигиталните устройства – стационарни и мобилни, Знае къде да следи за изходна информация на съответното дигитално устройство, както и на включени към него изходни устройства.	2
2	Ученикът прави разлика между дигитална и физическа идентичност ; Познава основните заплахи в дигитална среда; Познава правилата за реакция при заплахи в дигитална среда, Знае, че не трябва да предоставя лична информация при комуникация или работа във виртуална среда	2
3	Ученикът познава основните компонентите на дигиталните устройства и спазване на правописни правила при работа с текст. По една точка за всяка открита дума	5
4	Ученикът посочва правилното подреждане на блокове от множество отговори	2
5	Ученикът умее да открива грешка в готов код	1
6	Ученикът посочва правилното подреждане на блокове от множество отговори	4
7	Ученикът посочва правилното подреждане на блокове от множество отговори	1
8	Ученикът познава различните блокове за движение; умение да се подреждат блокове в указана последователност; придвижва обект до крайната цел	1

9	ученика е посочил правилното подреждане на блокове от множество отговори	2
10	познаване на различните блокове за движение;	1
	умение да се подреждат блокове в указана последователност;	1
	придвижване на обект до крайната цел;	1
	определя повтарящи се последователности;	2
	определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност.	2
11	умение за подреждане на блокове в указана последователност	1
	разчитане на алгоритъм описан чрез блокове	1
12	познаване на различните блокове за движение;	1
	умение да се подреждат блокове в указана последователност;	1
	придвижване на обект до крайната цел;	1
	определя повтарящи се последователности;	2
	определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност.	2
	Общ брой точки	<b>36</b>

#### Скала за оценка.

Оценката се формира по формулата Оценка = 2 + брой точки/9

Среден от 9 до 13 точки

Добър от 14 до 22 точки

Много добър от 23 до 31 точки

Отличен от 32 до 36 точки