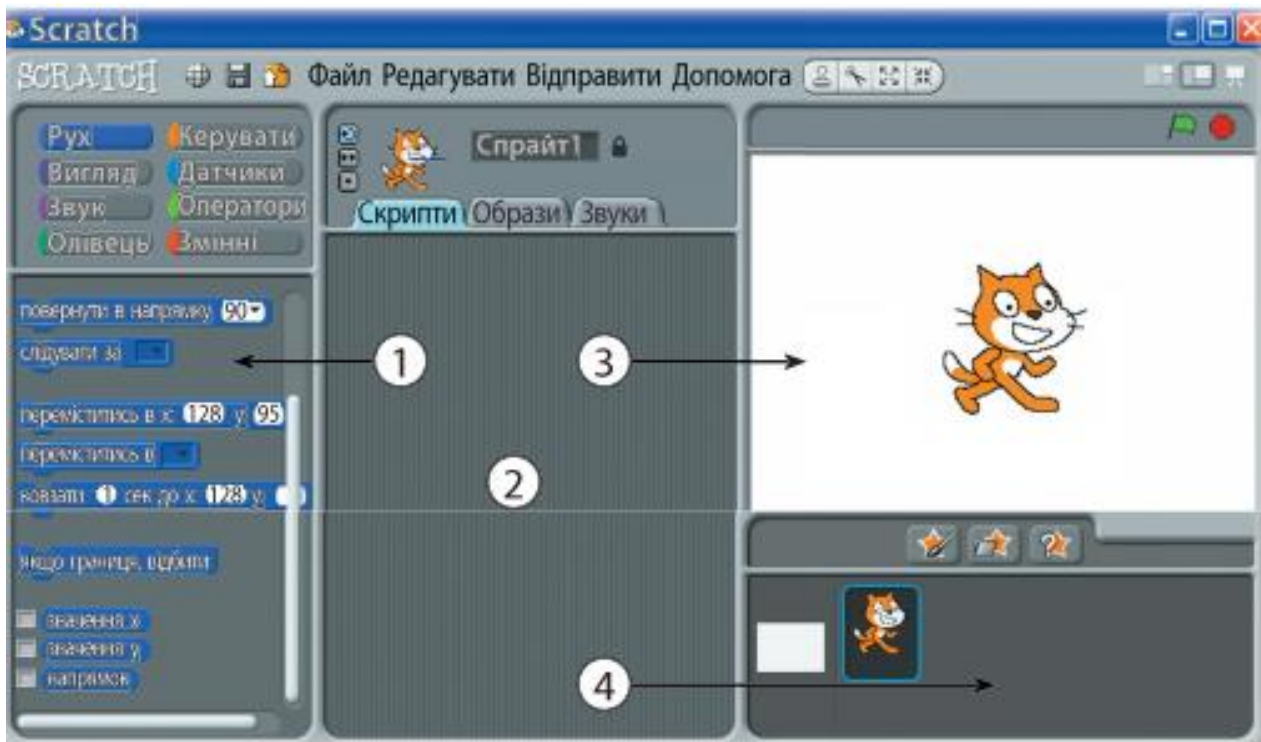
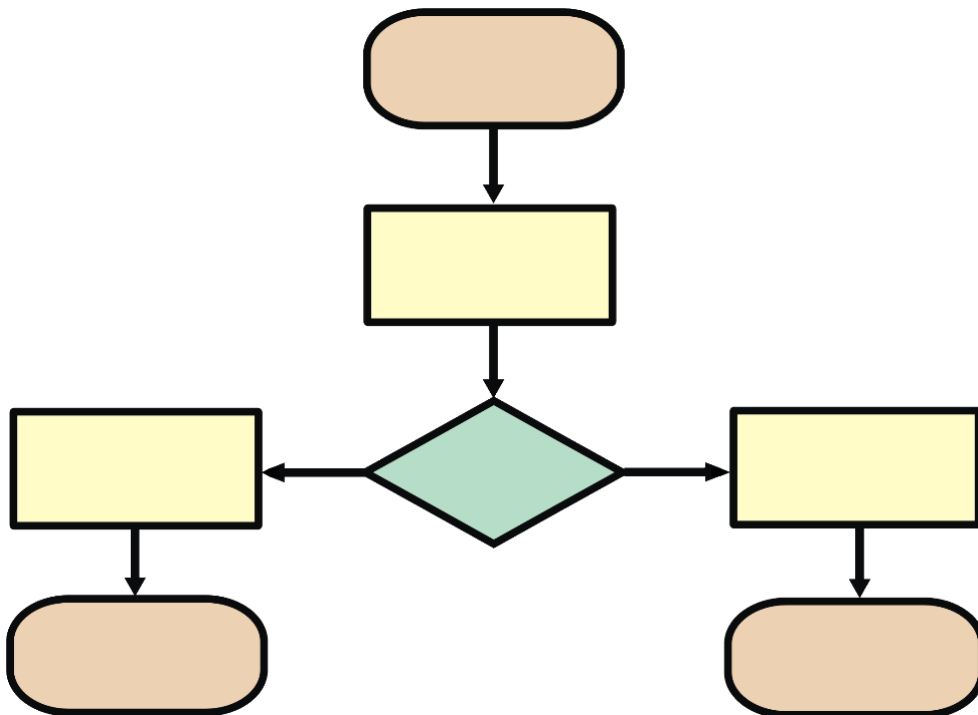


Зразки наочних та дидактичних матеріалів

1. Назвати основні пронумеровані цифрами елементи вікна програми Scratch.



2. Скласти алгоритм за поданою блок-схемою.



3. Виконати завдання.

1. Утворіть істинні висловлення, з'єднавши овал з відповідними прямокутниками.

Виконавець - це той, хто...

добре навчається

виконує команди.

допомагає батькам.

нікого не слухається

2. Вставте пропущені знаки арифметичних дій так, щоб здобути число 0.

1. $5 _ 5 _ 5 _ = 0$

2. $3 _ 3 _ 3 _ 3 _ = 0$

4. Для чого призначається даний елемент діалогового вікна?

Как в предложениях.

все строчные

ВСЕ ПРОПИСНЫЕ

Начинать с Прописных

ИЗМЕНИТЬ РЕГИСТР

ОК Отмена

5. Назвати основні позначені стрілками елементи вікна програми Word.

Шрифт

Шрифт: Times New Roman

Начертание: полужирный

Размер: 12

Цвет текста: [черный]

Подчеркивание: (нет)

Цвет подчеркивания: Авто

Видоизменение

зачеркнутый

с тенью

двойное зачеркивание

контур

малые прописные

все прописные

Зразки тестових завдань

1. Чітка послідовність дій – це

А команди.

Б алгоритм.

В робота.

Г спонукання.

2. Хто є головним виконавцем в програмі Scratch?

А собака.

Б кіт.

В пташка.

Г людина.

3. Яку властивість не має алгоритм?

А закінчення.

Б чіткість команд.

В наявність системи команд.

Г нескінченність.

4. Обери мінімальний текстовий об'єкт документа.

А слово

Б символ

В речення

Г рядок

5. Яке призначення наступних кнопок?

