

Prvo ocenjevanje NRA

Navodila/kriteriji za ocenjevanje:

1. Ustvari nov program in ga poimenuj 1. preverjanje + tvoje ime. (1 točka)
2. Izbriši figuro mačka. (1 točka)
3. Vstavi vsaj dve figuri iz Scratch knjižnice. (1 točka)
4. Postavi ozadje, ki je primerno za tvoj projekt. (1 točka)
5. Belo ozadje izbriši. (1 točka)
6. Napiši program, kjer se dve figuri pogovarjata (reci+počakaj). (2 točki)
7. Dodaj ukaz, da se ena izmed figur premakne za poljubno korakov. (1 točka)
8. Dodaj ukaz, da se ena izmed figur obrne za poljubno stopinj. (1 točka)
9. Dodaj ukaz, da ena izmed figur spremeni videz. (1 točka)
10. Dodaj drugo ozadje. (1 točka)
11. Na poljubno mesto v programu dodaj ukaz, da se spremeni ozadje. (1 točka)
12. Na pravo mesto v programu dodaj ukaz, da se figura skrije. (1 točka)
13. Na pravo mesto v programu dodaj ukaz, da se figura, ki si jo skrila, po določenem času pokaže. (1 točka)
14. Med ukaze dodaj kategorijo Svinčnik. (1 točka)
15. Na pravo mesto dodaj ustrezno število ukazov, da bo ena izmed figur nekaj narisala. (Lahko vstaviš novo figuro). (2 točki)
16. Na začetek programa dodaj ukaz, da se vse izbriše. (1 točka)
17. Dodaj ukaz, da se ob kliku na eno izmed figuro nekaj poljubne zgodi – na primer figura nekaj reče ali se premakne ali po vaši izbiri (Uporabiš ukaz ko kliknemo ta lik). (2 točki)
18. Program deli, vpiši navodila in opombe. (2 točki)
19. Program dodaj v studio NRA 4. razred 2020/2021. (1 točka)

TOČKOVNIK

ŠTEVILO TOČK:	OCENA
0 – 11	1
12 – 14	2
15 – 17	3
18 – 20	4
21 – 23	5