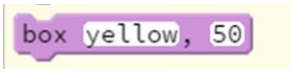
# Pencilcode. Группа 1 Начальная школа

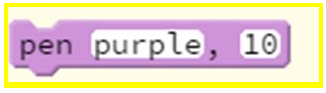
**Целевая группа:** ученики 2-3 классов
**Степень сложности:** 1-3 баллов

**Задания для учеников**

1. **Выбери какие действия может совершать Черепашка:(1б)**
   - ❑ двигаться прямо
   - ❑ делать поворот
   - ❑ переходить в нужную точку
   - ❑ рисовать фигуры

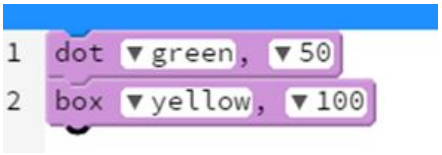
2. **Какой инструмент делает линию (1б)**

❑ 

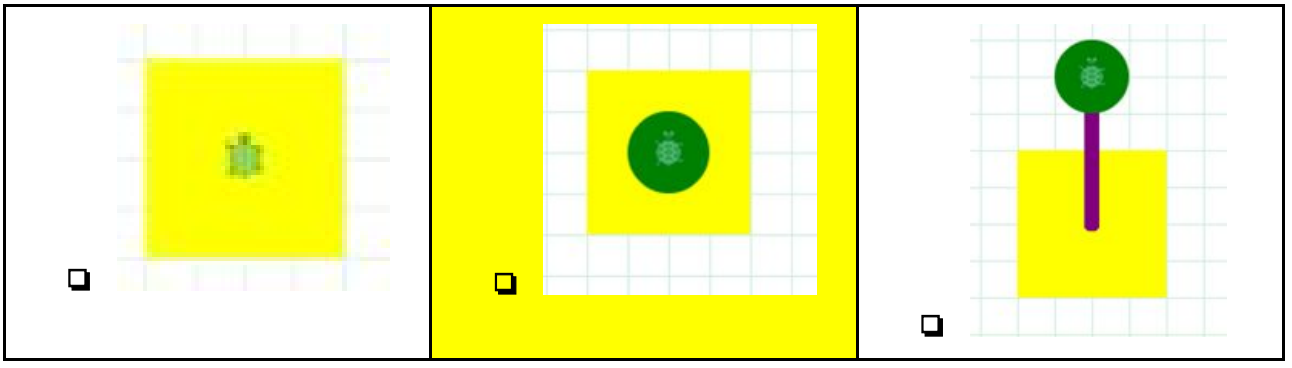

❑ 


❑


3. **Дан порядок команд (1б)**




**Какой результат будет после его выполнения?**



❑ ❑ ❑

4. **Поставь в соответствие набору команд фигуру, которая получится после выполнения этих команд (3б)**

1.

```
1 pen ▼red, 10
2 rt ▼180, 100
```

2.

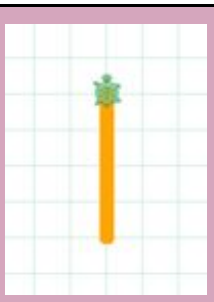
```
1 pen ▼red, 10
2 moveto ▼100, ▼50
```

3.

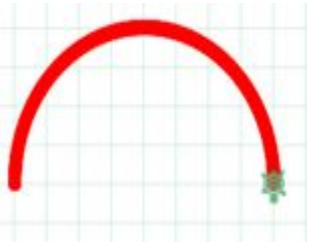
```
1 pen ▼orange, 10
2 fd ▼100
```

A.

B.



C.



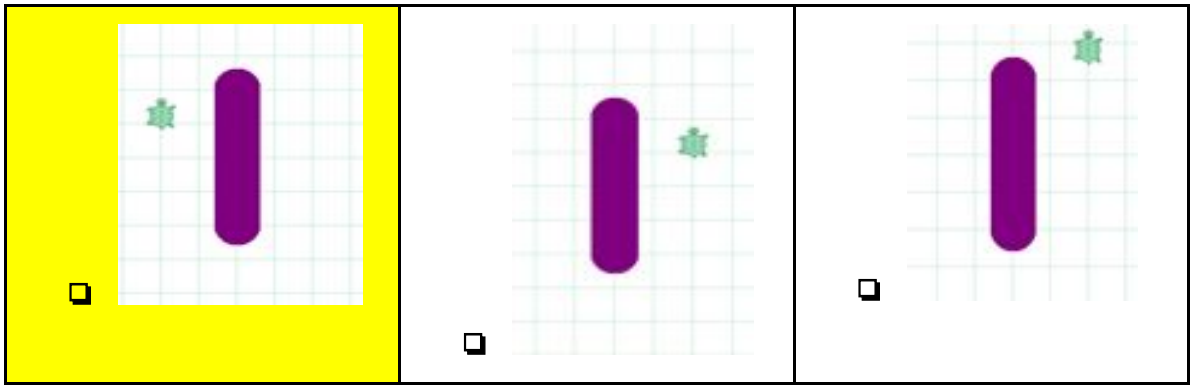
5. **Впиши недостающие слова. (2б)**

**_____ будет нарисована ____ раз, после выполнения набора команд**

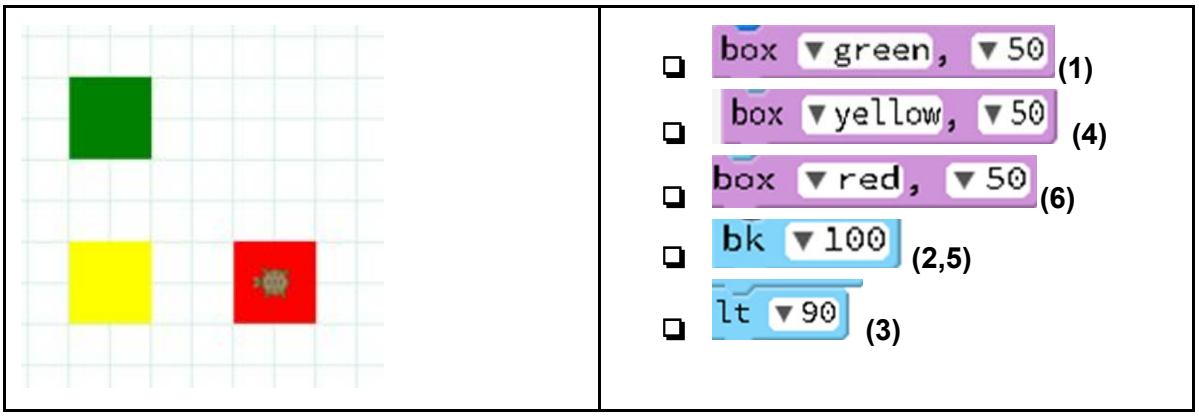
```
1 pen ▼green, 10
2 for [1..4]
3   lt ▼90
4   rt ▼180, 100
```

6. **Где будет находиться Черепашка после выполнения программы (1б)**

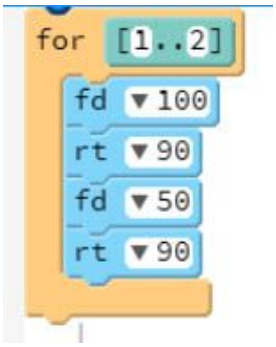
```
1 pen ▼purple, 30
2 fd ▼100
3 jumpxy ▼-50, ▼-20
```



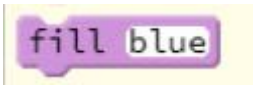
7. **Как нужно расположить команды в программе, чтобы получилась фигура. Расставь цифры у команд в порядке их выполнения.**




8. **Какая фигура получится после выполнения следующей программы (3 б)?**



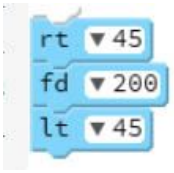

❑ **квадрат** ❑ **прямоугольник** ❑ **ромб**

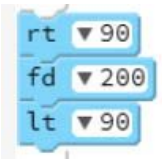
9. **Что делает команда** 

**?**

- ❑ **назначает цвет карандаша**
- ❑ **закрашивает фигуру**
- ❑ **заливает цветом весь экран**

10. **Черепашка “смотрит” вверх. Необходимо нарисовать горизонтальную линию. Укажите правильный код.**

❑ 

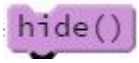

❑ 


❑


11. **Как записать команду "назад на 100 шагов"?**

- ❑ **-100**
- ❑ **fd -100**
- ❑ **bk 100**
- ❑ **nazad 100**

12. **Какой командой скрыть черепашку ?**

❑ 

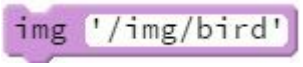

❑


❑

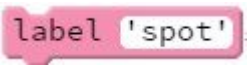

13. **С помощью какой команды добавить изображение ?**

❑


❑


❑ 


14. **Какая команда отвечает за написание текста ?**




❑ ❑ ❑

**Задание 15**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Дана программа:

```
1 moveto -325, 300
2 pen purple, 10
3 moveto -325, 170
4 moveto -225, 170
5 jumpto -225, 300
6 moveto -225, 50
```

Что нарисует черепашка?

1) цифру четыре;
2) квадрат;
3) букву “н”

Правильный ответ: 1

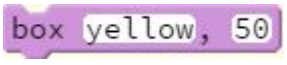
**Задание 16**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Цвет и толщину карандаша можно установить с помощью команды:

1)

;
2)

;
3) 

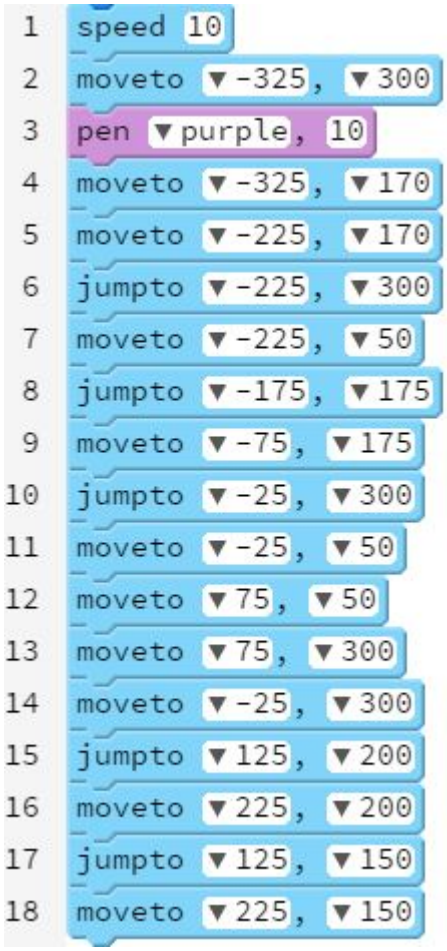
.

Правильный ответ: 1

**Задание 17**

***За правильный ответ начисляется 3 балла.***

Дан фрагмент программы:




Что необходимо добавить, чтобы получилось верное равенство?

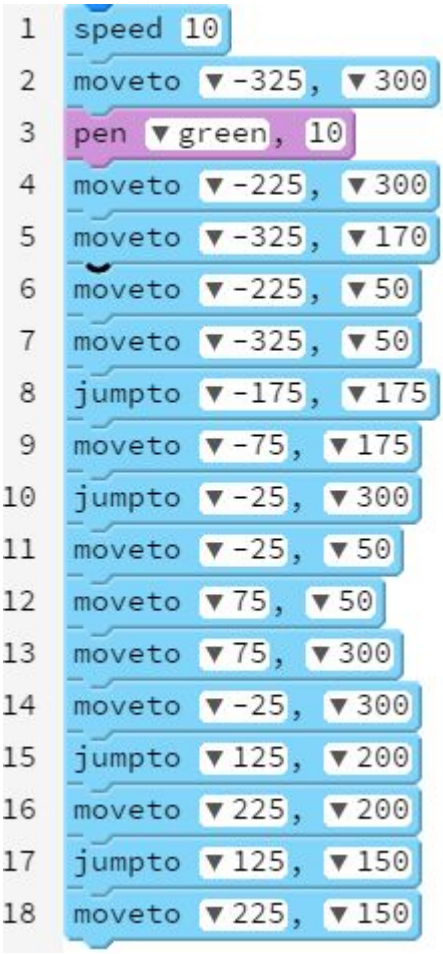
1) знак “равно”;
2) цифру “четыре”;
3) цифру “ноль”.

Правильный ответ: 2

**Задание 18**

***За правильный ответ начисляется 3 балла.***

Дан фрагмент программы:




Что необходимо добавить, чтобы получилось верное равенство?

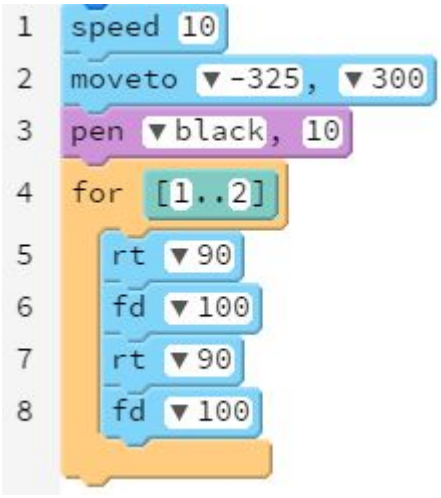
4) знак “равно”;
5) цифру “три”;
6) цифру “ноль”.

Правильный ответ: 2

**Задание 19**

***За правильный ответ начисляется 2 балла.***

Что нарисует следующий код программы:



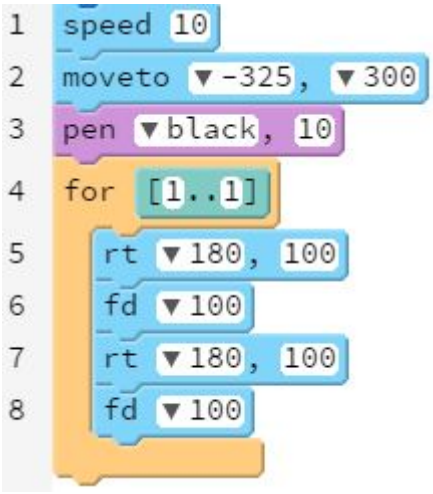

1) прямоугольник;
2) квадрат;
3) треугольник.

Правильный ответ: 2

**Задание 20**

***За правильный ответ начисляется 2 балла.***

Что нарисует следующий код программы:




1) круг;
2) квадрат;
3) овал.

Правильный ответ: 3

**Задание 21**

***За правильный ответ начисляется 2 балла.***

Что нарисует следующий код программы:

1) синий круг с красным ободом;
2) красный круг с синим ободом;
3) синий круг и красную линию под ним.

Правильный ответ: 1

**Задание 22**

***За правильный ответ начисляется 2 балла.***

Что нарисует следующий код программы:

1) восьмиугольник;
2) пятиугольник;
3) шестиугольник.

Правильный ответ: 1

**Задание 23**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Какая команда приводит к мгновенно появляющейся "статичной" картинке?

1) speed Infinity;
2) speed 0;
3) speed 10.

Правильный ответ: 1

**Задание 24**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Задать команду “двигаться назад” можно с помощью:

1) fd;
2) bk;
3) lt.

Правильный ответ: 2

**Задание 25**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Что нарисует следующий код программы:

1) зеленый круг и желтый квадратик внутри него;
2) желтый круг и зеленый квадратик внутри него;
3) зелёный квадрат и желтый круг внутри него.

Правильный ответ: 1

**Задание 26**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Основные команды рисования:

1) pen, dot, box, fill;
2) fw, bk, rt, lt;
3) jumpto, moveto.

Правильный ответ: 1

**Задание 27**

***За правильный ответ начисляется 1 балл.***

Pencilcode - это по-английски…

1) умная черепашка;
2) карандашное программирование;
3) пиксельная техника.

Правильный ответ: 2

**Задание 28**

***За правильный ответ начисляется 2 балла.***

Инструменты для рисования в среде Pencilcode:

1) карандаши;
2) кисточки;
3) команды в виде блоков.

Правильный ответ: 3

**Задание 29**

***За правильный ответ начисляется 3 балла.***

Блок движения **bk** задает команду:

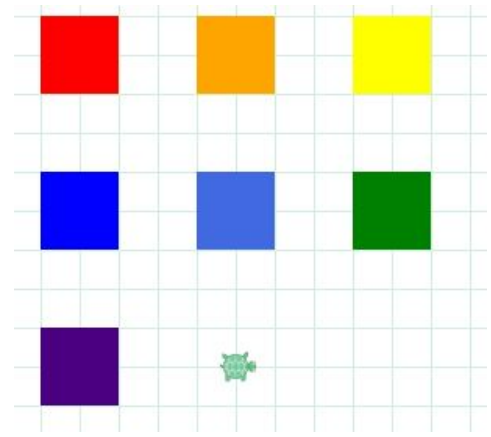
1) двигаться вперед;
2) двигаться назад;
3) поворот вправо.

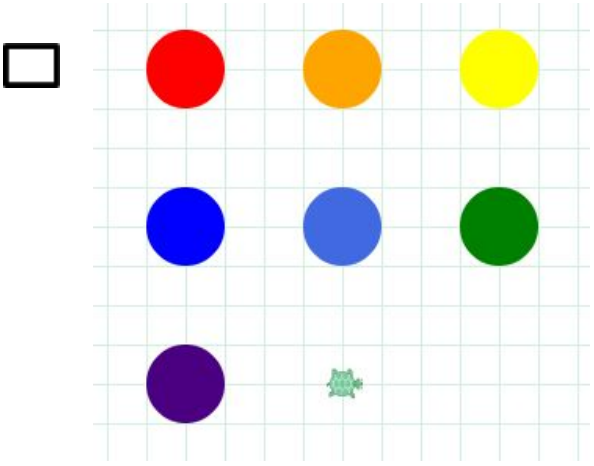
Правильный ответ: 2

**Задание 30**

1) Соотнеси код и рисунок

```
speed 5
jumpto -100, 50
# красный
fd 100
box red, 50
rt 90
fd 100
# оранжевый
box orange, 50
fd 100
# желтый
box yellow, 50
rt 90
fd 100
# зелёный
box green, 50
rt 90
fd 100
# голубой
box royalblue, 50
fd 100
# синий
box blue, 50
```



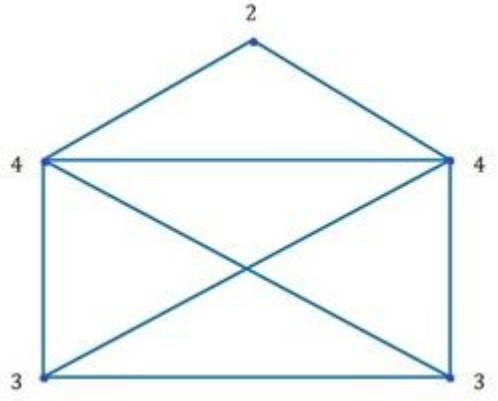


2) Продолжи код и рисунок, соблюдая последовательность

**Задание 31**
Задание по математике для 1 класса по системе Эльконина-Давыдова
Построй 3 угла: острый, тупой и развернутый
За каждый правильно построенный угол начисляется по 1 баллу

**Задание 32**
Построй радугу, под ней размести изображение радуги. картинку возьми с интернета
За выполнение задание - 3 балла

**Задание 33**
**Построй по образцу**




**За выполнение задания дается 3 балла**

**Задание 34**
**Посмотри на выполнение программы. Попробуй составить программу, которая повторит выполнение данного задания.**
**Образец**

**За правильно выполненное задание - 3 балла.**