

## Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

**Λογισμικό:** Scratch

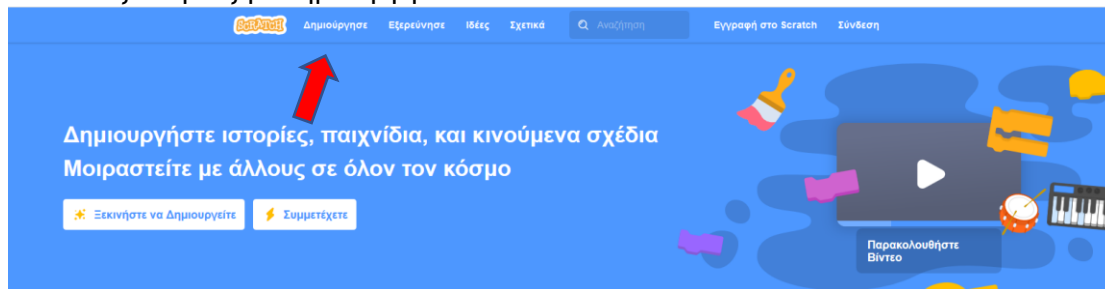
**Ενότητα:** Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

**Τάξη:** Ε Δημοτικού

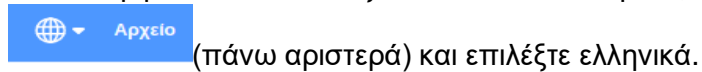
Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε έναν βυθό με ένα ψάρι και να προγραμματίσουμε το ψάρι έτσι ώστε να μπορεί να κινείται μέσα στο βυθό χρησιμοποιώντας τα βέλη από το πληκτρολόγιό μας.

1. Ανοίξτε τον σύνδεσμο: <https://scratch.mit.edu/>

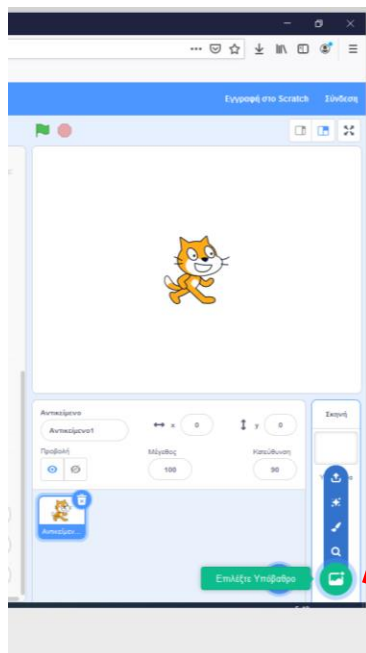
2. Επιλέξτε τη λέξη «Δημιούργησε»



Αν το περιβάλλον που άνοιξε δεν είναι στα ελληνικά, πατήστε το εικονίδιο της Γης

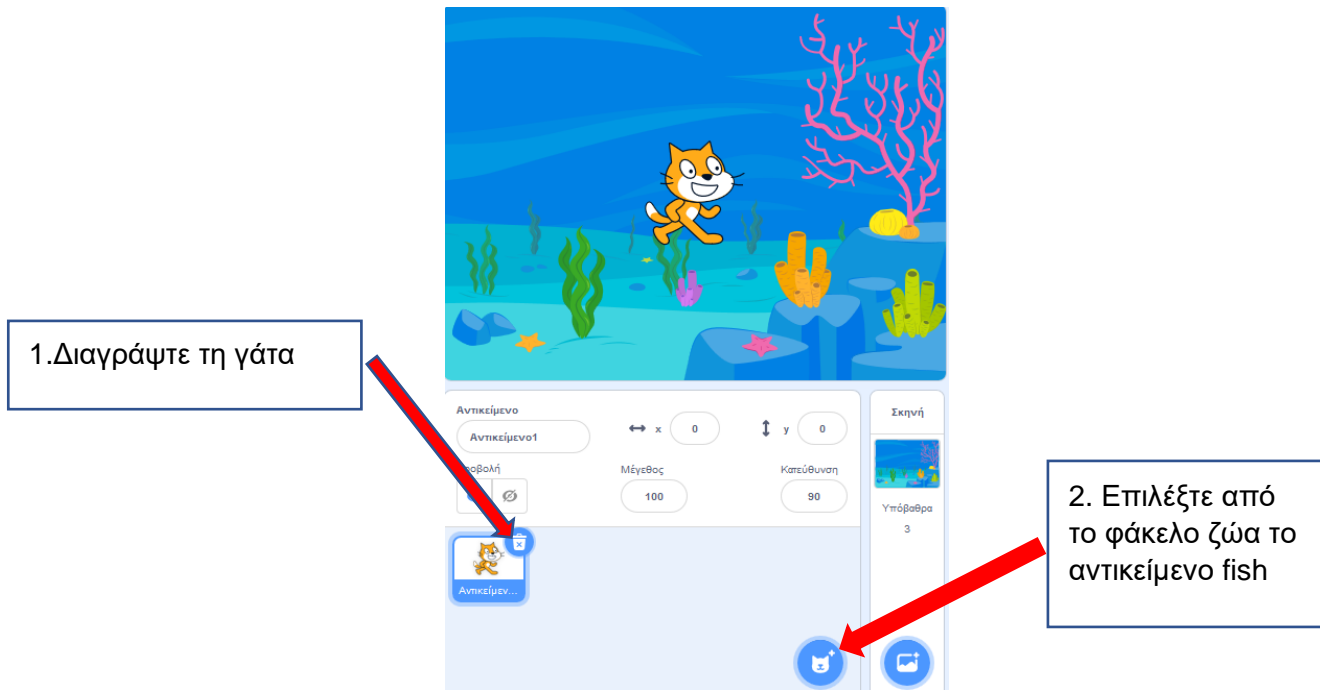


3. Αλλάξτε το σκηνικό επιλέγοντας υπόβαθρο

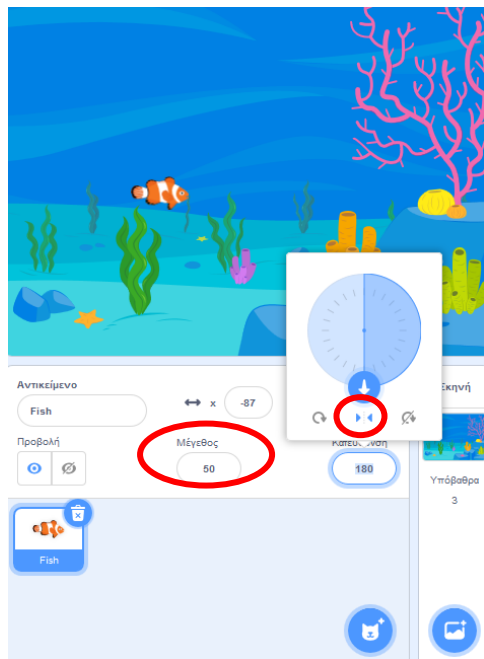


Κάντε εισαγωγή από το φάκελο Εξωτερικοί χώροι το υπόβαθρο underwater1.

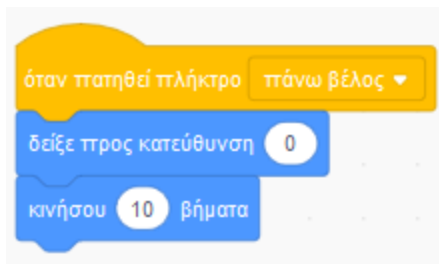
4. Διαγράψτε τη μορφή της γάτας και κάντε εισαγωγή από το φάκελο Ζώα το αντικείμενο fish.



5. Αλλάξτε το μέγεθος του ψαριού σε 50 και πατήστε την επιλογή *αριστερά/δεξιά* για να μην γυρίζει το ψάρι ανάποδα μόλις αλλάζουμε την κατεύθυνσή του.



5. Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο ώστε μόλις πατήσετε το βέλος πάνω ↑ το ψάρι να κινείται δέκα βήματα προς τα πάνω.



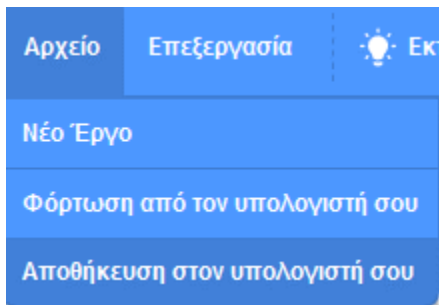
6. Δημιουργήστε τα κατάλληλα σενάρια ώστε:

Μόλις πατήσετε το βέλος κάτω ↓ το ψάρι να κινείται δέκα βήματα προς τα κάτω.

Μόλις πατήσετε το βέλος δεξιά → το ψάρι να κινείται δέκα βήματα προς τα δεξιά.

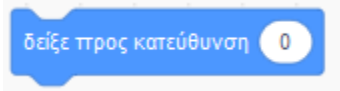
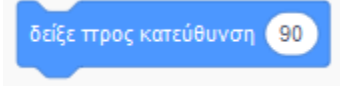
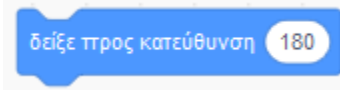
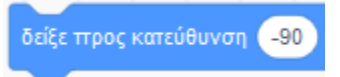
Μόλις πατήσετε το βέλος αριστερά ← το ψάρι να κινείται δέκα βήματα προς τα αριστερά

7. Αποθηκεύστε την εργασία σας επιλέγοντας Αρχείο →Αποθήκευση στον υπολογιστή σου. Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο στο φάκελο λήψεις του υπολογιστή σας με το όνομα Έργο Scratch.sb3. **Στείλτε μου το αρχείο.**



## Ερωτήσεις Αναστοχασμού:

1. Αντιστοιχήστε τις παρακάτω εντολές με τις ενέργειες που εκτελούνται:

	<input type="text" value="Το αντικείμενο στρίβει προς τα δεξιά"/>
	<input type="text" value="Το αντικείμενο στρίβει προς τα πάνω"/>
	<input type="text" value="Το αντικείμενο στρίβει προς τα αριστερά"/>
	<input type="text" value="Το αντικείμενο στρίβει προς τα κάτω"/>

2. Αν αλλάξουμε την εντολή **‘κινήσου 10 βήματα’** σε **‘κινήσου 50 βήματα’** τι θα συμβεί;

α. Το ψάρι θα κινείται πιο αργά

γ. Το ψάρι θα κινείται με την ίδια ταχύτητα

β. Το ψάρι θα κινείται πιο γρήγορα

δ. Τίποτα από τα παραπάνω.