

Δραστηριότητα 3^η

Λογισμικό: Scratch

Ενότητα: Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

Τάξη: Ε Δημοτικού

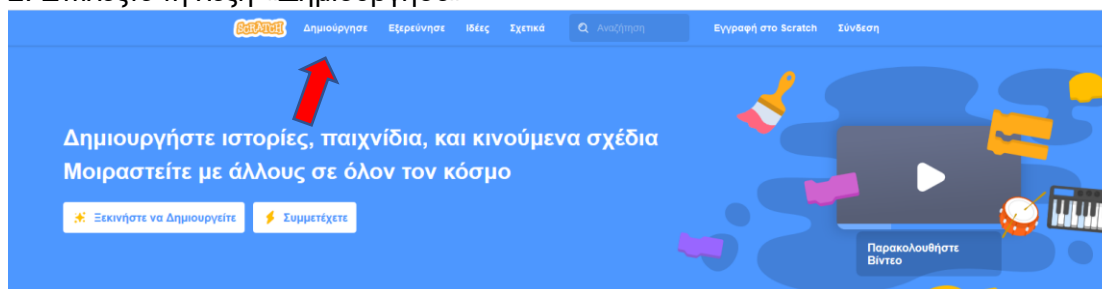
Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα σε Scratch που θα σχεδιάζει απλά Γεωμετρικά σχήματα.

Για να το πετύχετε αυτό θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές:

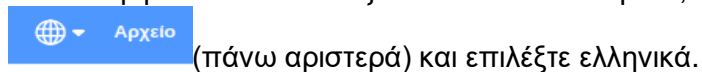
| | |
|--|---|
| | Διαγράφει όλα τα σχήματα έχει σχηματίσει η γάτα. |
| | Κάθε φορά που θα κινείται η γάτα θα αφήνει ίχνος |
| | Ορίζουμε το χρώμα της γραμμής που θα σχεδιάζεται όταν κινείται η γάτα |
| | Η γάτα κινείται 100 βήματα |
| | Η γάτα στρίβει 90 μοίρες προς τα δεξιά |

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

2. Επιλέξτε τη λέξη «Δημιούργησε»

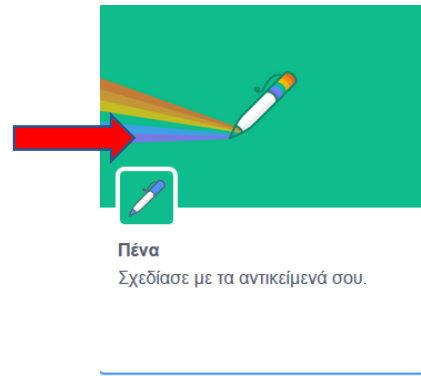
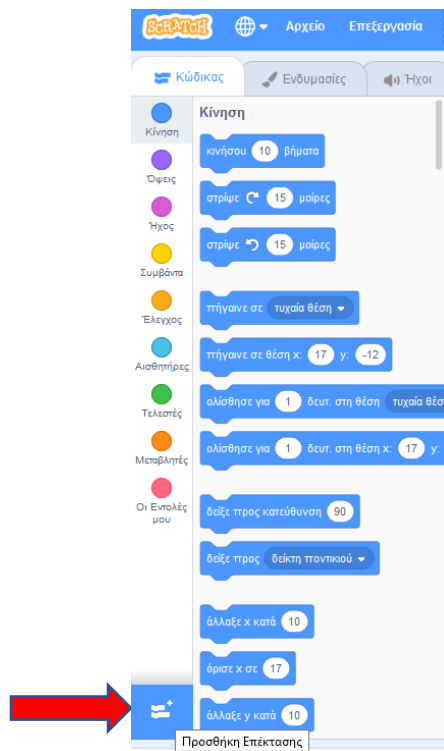


Αν το περιβάλλον που άνοιξε δεν είναι στα ελληνικά, πατήστε το εικονίδιο της Γης

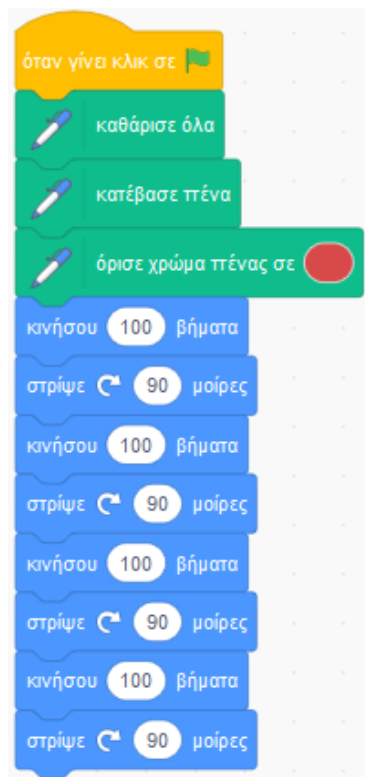


(πάνω αριστερά) και επιλέξτε ελληνικά.

3. Για να χρησιμοποιήσετε τις εντολές τις πέννας επιλέξτε Προσθήκη Επέκτασης και μετά Πένα.

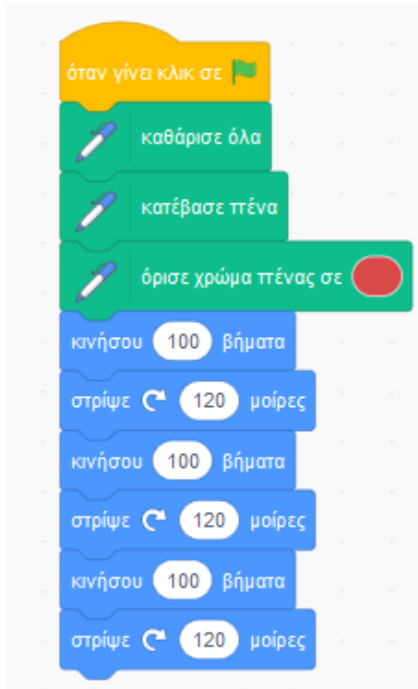


4. Επιλέξτε την γάτα και γράψτε τις παρακάτω εντολές:



Πατήστε την πράσινη σημαία. Τι σχήμα φτιάξατε;

5. Επιλέξτε την γάτα και γράψτε τις παρακάτω εντολές:



Πατήστε την πράσινη σημαία. Τι σχήμα φτιάξατε;

6. 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.**

