

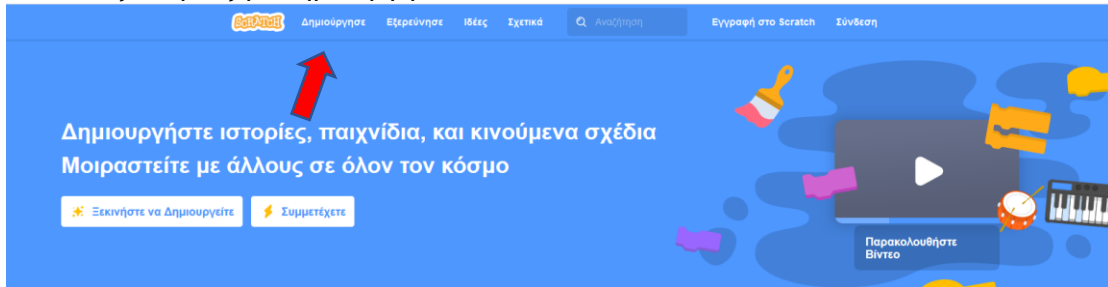
4ο Φύλλο εργασίας – Μοτίβα

Λογισμικό: Scratch

Ενότητα: Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

Τάξη: ΣΤ Δημοτικού

1. Ανοίξτε τον σύνδεσμο: <https://scratch.mit.edu/>
2. Επιλέξτε τη λέξη «Δημιούργησε»

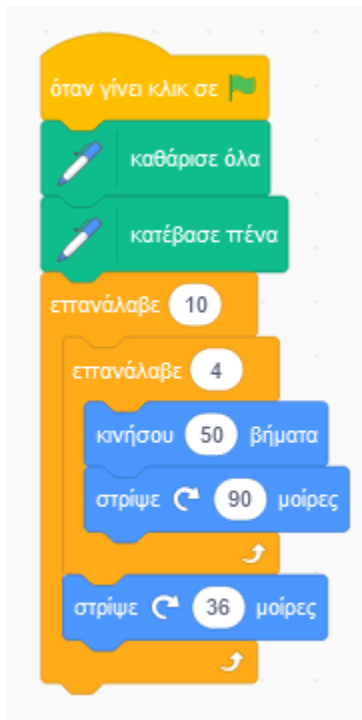


Αν το περιβάλλον που άνοιξε δεν είναι στα ελληνικά, πατήστε το εικονίδιο της Γης



(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. Πόσα τετράγωνα σχεδίασε ή γάτα; Γιατί βρέθηκε πάλι στην ίδια θέση;

5. Προσθέστε τις παρακάτω εντολές μέσα στην επανάληψη και εκτελέστε πάλι το πρόγραμμα. Τί παρατηρείτε;



6. Φτιάξτε διαφορετικά μοτίβα:

- αλλάζοντας την εξωτερική επανάληψη (επανάλαβε 10 και το στρίψε 36 μοίρες) με τα εξής ζευγάρια τιμών: (36, 10), (5, 72), (6, 60), (60, 6), (72, 5)
- αλλάζοντας την εσωτερική επανάληψη (επανάλαβε 4 και το στρίψε 90 μοίρες) με τα εξής ζευγάρια τιμών: (5, 72), (6, 60), (60, 6), (72, 5)

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.

