Μ-ΣΕΝΑΡΙΟ (ΚΑΜΠΟΛΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ)

|  |  |
| --- | --- |
| ΤΙΤΛΟΣ | Ο Προγραμματισμός στην Πράξη |
| ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ  (ΚΕΦΑΛΑΙΟ) | Το περιβάλλον Προγραμματισμού MicroWorlds Pro  Κεφάλαιο 2ο – Παράγραφος 1 |
| ΤΑΞΗ | Γ΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ |
| ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ | Θέτω στόχους ο μαθητής να μπορεί :  1.Να περιγράφει το περιβάλλον της MicroWorlds Pro.  2. Να κατανοεί τις εντολές μπ, πι, δε, αρ, στα, στκ, σβγ.  3. Να εφαρμόζει στην πράξη τις παραπάνω εντολές.  4. Να τις συνδυάζει μεταξύ τους για την σχεδίαση απλών σχημάτων. |
| ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | 1.Παρουσιάζω το περιβάλλον της MicroWorlds Pro στον πίνακα του εργαστηρίου ή μέσω του εργαλείου LAN-SCHOOL στις οθόνες των μαθητών.  2.Παρουσιάζω τις εντολές μπ, πι, δε, αρ, στα, στκ, σβγ μέσα από απλά παραδείγματα, στον πίνακα του εργαστηρίου ή μέσω του εργαλείου LAN-SCHOOL στις οθόνες των μαθητών.  3. Μοιράζω το φύλλο εργασίας που θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα τις γνώσεις που τους παρουσίασα μέσα από την άμεση επαφή τους με αυτές. |
| ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ  ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ | Ξεχνάνε να βάλουν κενά ανάμεσα στην εντολή και τον αριθμό και εκνευρίζονται όταν βγαίνει το μήνυμα συντακτικού λάθους  ‘’ΔΕΝ ΞΕΡΩ ΤΙΠΟΤΑ ΓΙΑ……....’’. Βιάζονται να σβήσουν τον μήνυμα και δεν το διαβάζουν. |

**1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΥ**

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ: ΚΑΜΠΟΛΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ**

**ΜΑΘΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ της Γ΄ ΤΑΞΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ**

**ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ: 2.1 Το περιβάλλον Προγραμματισμού MicroWorlds Pro**

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ: Νο 1**

**ΤΜΗΜΑ:**

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΜΑΘΗΤΗ:**

**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:**

**Μικροδραστηριότητα Α΄**

1.Εκκινήστε το περιβάλλον Microworlds Pro πατώντας το εικονίδιο με το δεντράκι.

2.Στο περιβάλλον αναγνωρίστε τα βασικά μέρη της Microworlds Pro.

|  |  |
| --- | --- |
| Επιφάνεια Εργασίας |  |
| Κέντρο Εντολών |  |
| Περιοχή Καρτελών |  |

**Μικροδραστηριότητα Β΄**

1. Κάντε κλικ στην χελώνα που είναι το έβδομο εικονίδιο από αριστερά στην γραμμή εργαλείων και μετά κάντε ένα κλικ στο σημείο της επιφάνειας εργασίας που θέλετε να την τοποθετήσετε.

2. Εκτελέστε τις παρακάτω εντολές και περιγράψτε τι συμβαίνει στην χελώνα.

|  |  |
| --- | --- |
| ΕΝΤΟΛΕΣ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ |
| ΣΒΓ |  |
| ΣΤΚ |  |
| ΜΠ 100 |  |
| ΔΕ 90 |  |
| ΜΠ 100 |  |
| ΑΡ 90 |  |
| ΣΤΑ |  |
| ΠΙ 100 |  |

3. Εκτελέστε τις παρακάτω εντολές και περιγράψτε τι εμφανίζεται.

ΣΒΓ

ΣΤΚ

ΜΠ 50

ΣΤΑ

ΜΠ 50

ΣΤΚ

ΜΠ 50

ΣΤΑ

ΜΠ 50

ΣΤΚ

ΜΠ 50

Περιγραφή:

4. Σχεδιάστε έναν σταυρό που η κάθε του γραμμή είναι 100 εικονοστοιχεία και καταγράψτε τις εντολές που χρησιμοποιήσατε.

Καταγραφή εντολών: