

Scratch Ε' Δημοτικού - Φύλλο Δραστηριότητας 1ου & 2ου Μαθήματος

Περιγραφή Περιβάλλοντος Εφαρμογής Scratch!

1ο Μάθημα (40') - Η Γάτα Ξυπνάει!

Οδηγίες:

1. Να ξεκινάει όταν πατηθεί η σημαία, βάλε την εντολή:
☐ "Όταν γίνει κλικ στη σημαία"
 2. Κάνε τη γάτα να χαιρετήσει:
☐ "Πες Καλημέρα! για 2 δευτερόλεπτα"
 3. Κάνε τη γάτα να περπατήσει:
☐ "Πήγαινε 20 βήματα"
 4. Πρόσθεσε ήχο (αν θέλεις):
☐ "παίξε ήχο νιαούρισμα"
 5. Πειραματίσου:
☐ Άλλαξε το μήνυμα, τα βήματα ή τη διάρκεια!
- ☐ Σχεδίασε τη γάτα σου! [χώρος για ζωγραφική]
- ★ Μικρή Πρόκληση: Μπορείς να βάλεις τη γάτα να πει δύο διαφορετικά πράγματα; Δοκίμασέ το!