

ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ SCRATCH JUNIOR ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	Sj_10
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 ΔΙΔ.ΩΡΑ ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΠΗΓΕΣ: Μ.Ε.Ζέγα Γ.Π.Δ.Μ., vickykazi.weebly.com, Penelope markellou	

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Μαθησιακός Στόχος (Μ.Σ.)

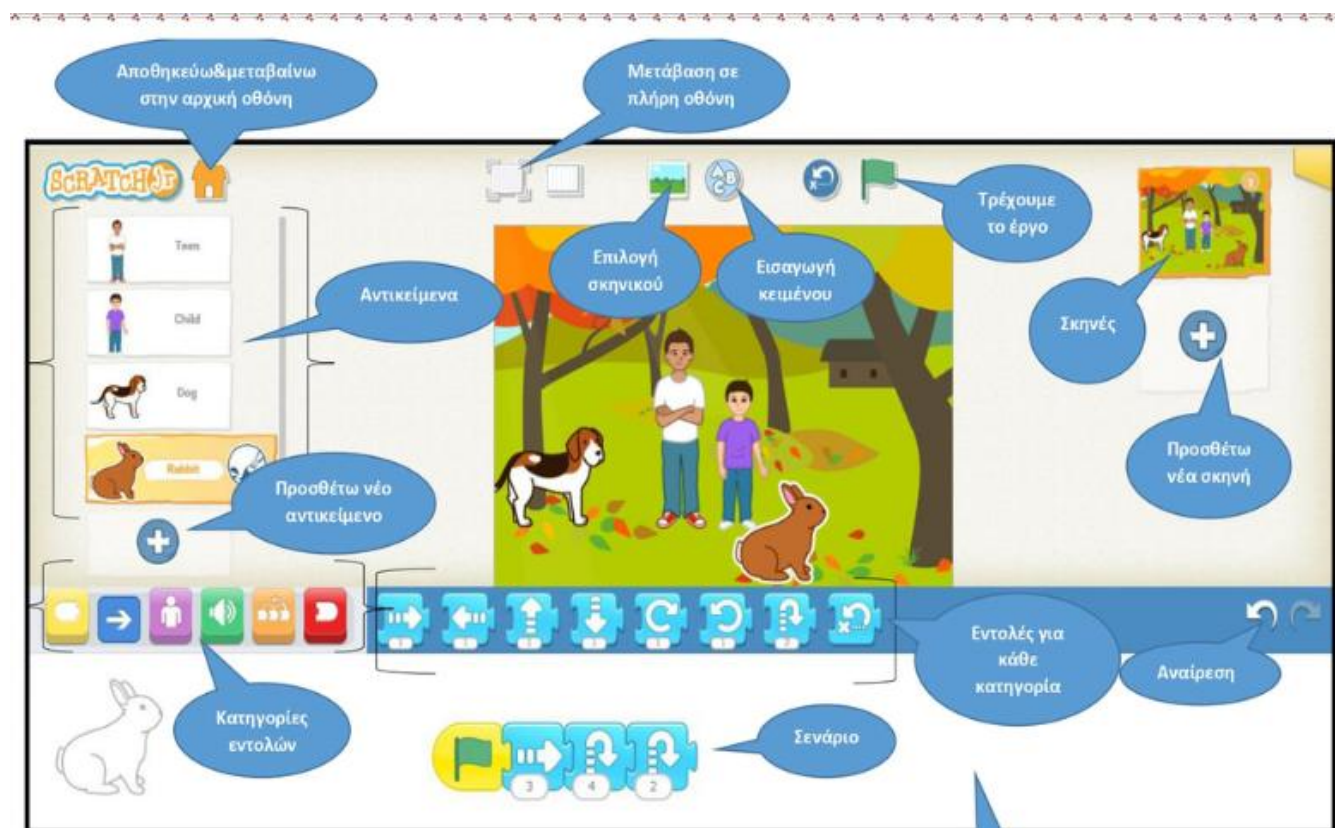
Διατύπωση Μαθησιακού Στόχου δραστηριότητας:

- Να προβληματιστούν σχετικά με την κίνηση, την κατεύθυνση και τις έννοιες του προσανατολισμού.
- Να υπολογίζουν αλγοριθμικά τις οδηγίες-στάδια που πρέπει να δώσουν ώστε να ολοκληρώσουν μια διαδρομή.

Οι εντολές «πλακίδια» έχουν έξι διαφορετικές κατηγορίες, στην οποία κάθε κατηγορία έχει ένα διαφορετικό χρώμα:

- Μπλε (Αφορούν στις κινήσεις)
- Μωβ (Αφορούν στην όψη)
- Πράσινο (Αφορούν στον ήχο)
- Κίτρινο (Αφορούν στην έναρξη)
- Πορτοκαλί (Αφορούν στον έλεγχο της ροής των κινήσεων)
- Κόκκινο (Αφορούν στο τέλος της διαδικασίας)

Οι εντολές αυτές μπαίνουν σε σειρά από το παιδί, σε μια περιοχή η οποία υπάρχει στο κάτω μέρος ώστε να μπαίνουν οι εντολές. Η εκτέλεσή τους γίνεται από αριστερά στα δεξιά. Για να ξεκινήσει να τρέχει ο αλγόριθμος θα πρέπει να πατηθεί η πράσινη σημαία και για να σταματήσει το κόκκινο κουμπί



Εντολές πυροδότησης (κίτρινα πλακίδια)

Ξεκίνα με την Πράσινη Σημαία



Ξεκινάει το σενάριο όταν πατήσετε την Πράσινη Σημαία.

Ξεκίνα με το Πάτημα



Ξεκινάει το σενάριο όταν πατήσετε πάνω στον χαρακτήρα.

Ξεκίνα με την Επαφή



Ξεκινάει το σενάριο όταν ο χαρακτήρας έρχεται σε επαφή με έναν άλλον χαρακτήρα.

Ξεκίνα με το Μήνυμα



Ξεκινάει το σενάριο όποτε στέλνεται ένα μήνυμα του καθορισμένου χρώματος.

Στείλε Μήνυμα



Στέλνει ένα μήνυμα του καθορισμένου χρώματος.

Στρίψε Δεξιά



Περιστρέφει τον χαρακτήρα δεξιόστροφα για έναν καθορισμένο αριθμό. Στρίψε 12 για μία πλήρη περιστροφή.

Στρίψε Αριστερά



Περιστρέφει τον χαρακτήρα αριστερόστροφα για έναν καθορισμένο αριθμό. Στρίψε 12 για μία πλήρη περιστροφή.

Πήδα  Μετακινεί τον χαρακτήρα έναν προκαθορισμένο αριθμό τετραγώνων προς τα πάνω και έπειτα προς τα κάτω ξανά.	Πήγαινε στην Αρχή  Επαναφέρει τη θέση του χαρακτήρα στην αρχική θέση του. (Για να ορίσετε καινούργια αρχική θέση, σύρετε τον χαρακτήρα στη θέση που θέλετε).
--	---

Εντολές τέλους (κόκκινα πλακίδια)	
Τέλος  Υποδεικνύει το τέλος του σεναρίου (αλλά δεν επηρεάζει το σενάριο με κανέναν τρόπο).	Επανάλαβε για Πάντα  Εκτελεί το σενάριο ξανά και ξανά.
Πήγαινε στη Σελίδα  Μετάβαση στην επιλεγμένη σελίδα του έργου.	

Εντολές όψεων (μωβ πλακίδια)	
Πες  Εμφανίζει ένα καθορισμένο μήνυμα σε μία φούσκα ομιλίας πάνω από τον χαρακτήρα.	Επανάφερε Μέγεθος  Επαναφέρει τον χαρακτήρα στο προκαθορισμένο του μέγεθος.

Μεγάλωσε  Μεγαλώνει το μέγεθος του χαρακτήρα.	Μίκρυνε  Μικραίνει το μέγεθος του χαρακτήρα.
Εξαφανίσου  Εξαφανίζει σταδιακά τον χαρακτήρα μέχρι να είναι αόρατος.	Εμφανίσου  Εμφανίζει σταδιακά τον χαρακτήρα μέχρι να γίνει πλήρως ορατός.

Εντολές ελέγχου (πορτοκαλί πλακίδια)

Περίμενε  Σταματάει τον κώδικα για ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα (σε δέκατα του δευτερολέπτου).	Σταμάτα  Σταματάει τα σενάρια όλων των χαρακτήρων.
Όρισε Ταχύτητα  Αλλάζει τον ρυθμό με τον οποίο εκτελούνται ορισμένες εντολές.	Επανάλαβε  Εκτελεί τις εντολές μέσα σε έναν καθορισμένο αριθμό επαναλήψεων.

Εντολές ήχου (πράσινα πλακίδια)

Ποπ



Παίζει τον ήχο «Pop».

Παίξε Ηχογραφημένο Ήχο



Αναπαράγει έναν ήχο
ηχογραφημένο από τον χρήστη.