

ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ SCRATCH JUNIOR ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Sj_13
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 ΔΙΔ.ΩΡΑ ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΠΗΓΕΣ: Π.Α.Μ Μετ.Ερ. Ζέγα Γ., vickykazi.weebly.com, Penelope markellou, coyotelearner.co, www.scratchjr.org

Μαθαίνω:

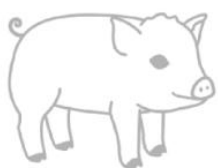
1. Να κάνω τα αντικείμενα να κινηθούν.
2. Να προσθέτω νέο φόντο
3. Συμβάντα

Άσκηση 1. «ΑΓΩΝΑΣ ΔΡΟΜΟΥ»

Ανοίξετε το πρόγραμμα scratch junior και δημιουργήστε έναν αγώνα δρόμου μεταξύ 3 ζώων.



4. Make Programs



Slow

