

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ: ΣΠΥΡΟΣ ΒΙΔΑΛΗΣ

ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Φύλλο Εργασίας και Δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1.

Μαθαίνω τι είναι «Αλγόριθμος» και «Πρόγραμμα»

Τι είναι ένας Αλγόριθμος;

Ένας αλγόριθμος είναι τα βήματα που ακολουθούμε για να λύσουμε ένα πρόβλημα. Τα βήματα αυτά πρέπει να είναι απλά και κατανοητά, και να έχουν αρχή και τέλος.

Παραδείγματα:

Οι οδηγίες που δίνετε σε κάποιον για να έρθει στο σπίτι σας.

Οι οδηγίες που ακολουθεί κάποιος για να μαγειρέψει ένα φαγητό (συνταγή μαγειρικής).

Τα βήματα που ακολουθούμε για να λύσουμε μια άσκηση στα μαθηματικάκ.τ.λ....

Έναν Αλγόριθμο μπορούμε να τον γράψουμε σε έναν υπολογιστή, αλλά για να τον «καταλάβει», θα πρέπει να τον γράψουμε σε μια Γλώσσα, που ονομάζεται Γλώσσα προγραμματισμού.

Όταν γράψουμε τον Αλγόριθμο σε μια Γλώσσα Προγραμματισμού, τότε ο Αλγόριθμος μετατρέπεται σε **Πρόγραμμα**.

Δραστηριότητα 2.

Γράφουμε το δικό μας πρόγραμμα στο προγραμματιστικό περιβάλλον « Scratch »

Παράδειγμα: Γράφουμε ένα πρόγραμμα για να σχεδιάσουμε ένα σχήμα, ή για να μετακινήσουμε ένα αντικείμενο.