# Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:

# «Εισαγωγή στη Δομή Επιλογής – Scratch»

# Φάση «5»

# Τίτλος Φάσης: «Αναλαμβάνω το ρόλο του προγραμματιστή - Αξιολόγηση»

**Χρόνος Υλοποίησης: 30 Λεπτά**

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ – Αναλαμβάνω το ρόλο του προγραμματιστή

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ονόματα μαθητών/τριων:** | | **…………………………………………………………………………….** | |
| **Ημερομηνία:** | **……………….** | **Τμήμα:** | **…………** |

ΤΩΡΑ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ SCRATCH.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ SCRATCH ***ΜΠΑΛΑ***. | |
| **2** | ΠΕΡΙΓΡΑΨΤΕ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΚΦΡΑΣΗ «*ΕΑΝ…ΑΛΛΙΩΣ*»:  Εάν ……………………………………………………………………………………………………………………  ……………………………………………………………………………………………………………………………  αλλιώς ……………………………………………………………………………………………………………  ……………………………………………………………………………………………………………………………. | |
| **3** | ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ Scratch ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ένα ΕΡΓΟ ΠΟΥ ΝΑ ΚΑΝΕΙ αυτά ΠΟΥ ΕΙΔΑΤΕ.  ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ:  **α) η μπάλα ανεβαίνει - κατεβαίνει κατά 20 βήματα**  **β) θα χρειαστείτε και μία από τις παρακάτω εντολές:** | |
| **4** | Τι συμβαίνει αν τρέξετε επανειλημμένα το πρόγραμμα σας;  ……………………………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………… | |
| **5** | Κυκλώστε την εντολή που χρησιμοποιήσατε για να διορθώσετε το πρόβλημα;. | |
|  | Α) | Β) |
| Γ) | Δ) |
| **6** | ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΤΕ ΤΟ ΕΡΓΟ ΣΑΣ ΜΕ ΟΝΟΜΑ ***ΜΠΑΛΑ*** ΣΤΟ ΦΑΚΕΛΟ ΣΑΣ. | |

***Καλή Επιτυχία!!!***