

Φύλλο Εργασίας: SCRATCH

Ενότητα: Scratch | Διάρκεια: 90 λεπτά | Επίπεδο: Αρχάριο

Ομάδα-στόχος: Κωφοί νέοι που μαθαίνουν οπτικό σχεδιασμό και ομαδική εργασία

Μέρος 1: Προθέρμανση (Κατανόηση των Βασικών)

Κυκλώστε τη σωστή απάντηση:

1. Το Scratch χρησιμοποιείται για:

- α) Συγγραφή εκθέσεων
- β) Προγραμματισμό με μπλοκ
- γ) Ζωγραφική σε χαρτί

2. Τα προγράμματα στο Scratch δημιουργούνται με:

- α) Συγγραφή μεγάλων κομματιών κώδικα
- β) Σύνδεση μπλοκ σαν κομμάτια παζλ
- γ) Χρήση αριθμομηχανής

Μέρος 2: Το Περιβάλλον του Scratch

3. Αντιστοιχίστε τα μέρη του Scratch με τον σκοπό τους:

A. Σκηνή (Stage) | B. Αντικείμενο (Sprite) | Γ. Μπλοκ (Blocks) | Δ. Περιοχή Σεναρίου (Script Area)

- ___ Εκεί όπου βλέπετε τι κάνει το πρόγραμμα
- ___ Ένας χαρακτήρας που κινείται και εκτελεί εντολές
- ___ Εντολές που χρησιμοποιούνται για τον προγραμματισμό
- ___ Η περιοχή όπου συνδέονται τα μπλοκ

4. Γράψτε τη σωστή κατηγορία μπλοκ:

όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία -> _____

κινήσου 10 βήματα -> _____

πες Γεια σου! για 2 δευτερόλεπτα -> _____

επανάλαβε 10 -> _____

(Υπόδειξη: Συμβάντα, Κίνηση, Όψη, Έλεγχος)

Μέρος 3: Γρήγορο Κουίζ - Επίπεδο Αρχαρίων

Οδηγία: Κυκλώστε τη σωστή απάντηση.

1. Ποιο μέρος του Scratch δείχνει τι κάνει το πρόγραμμά σας;
α) Περιοχή Σεναρίου β) Σκηνή γ) Παλέτα Μπλοκ
2. Ποια κατηγορία μπλοκ χρησιμοποιείται για να κάνετε ένα αντικείμενο να μιλήσει;
α) Κίνηση β) Έλεγχος γ) Όψη
3. Τι συμβαίνει όταν κάνετε κλικ στην πράσινη σημαία;
α) Το πρόγραμμα ξεκινά β) Το αντικείμενο εξαφανίζεται γ) Το Scratch κλείνει
4. Ποιο μπλοκ βοηθά ένα αντικείμενο να επαναλαμβάνει ενέργειες;
α) επανάλαβε 10 β) πες Γεια σου γ) άλλαξε το εφέ χρώματος
5. Τι μπορείτε να αλλάξετε για να κάνετε το αντικείμενό σας να φαίνεται διαφορετικό;
α) Το κοστούμι β) Το μέγεθος της σκηνής γ) Το πληκτρολόγιο του υπολογιστή

Μέρος 4: Πρακτική Άσκηση

Φανταστείτε ότι δημιουργείτε μια απλή κινούμενη εικόνα (animation).

Αποστολή:

- Το αντικείμενο κινείται 20 βήματα
- Μετά λέει "Γεια σου!"
- Όλα ξεκινούν όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία

Σχεδιάστε ή γράψτε τη σειρά των μπλοκ:

Μέρος 5: Αναστοχασμός

Σκεφτείτε και Απαντήστε

Τι σας αρέσει περισσότερο στο Scratch;

2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Γράψτε ένα παιχνίδι ή μια κινούμενη εικόνα που θα θέλατε να δημιουργήσετε:

Σημείωση για τον Εκπαιδευτικό: Αυτό το φύλλο εργασίας βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν βασικές έννοιες χρησιμοποιώντας το SCRATCH.

Ενθαρρύνετε τους εκπαιδευόμενους να δείχνουν με το χέρι ή να χρησιμοποιούν τη νοηματική γλώσσα για να περιγράψουν αυτό που βλέπουν.

Κλειδί Απαντήσεων (Answer Key)

ΜΕΡΟΣ 1 - Τι είναι το Scratch;

1. β) Προγραμματισμό με μπλοκ
2. β) Σύνδεση μπλοκ σαν κομμάτια παζλ

ΜΕΡΟΣ 2 - Το Περιβάλλον του Scratch

3. Αντιστοιχίστε τα μέρη του Scratch με τον σκοπό τους:

- A - Σκηνή
- B - Αντικείμενο
- Γ - Μπλοκ
- Δ - Περιοχή Σεναρίου

4. Γράψτε τη σωστή κατηγορία μπλοκ:

όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία -> Συμβάντα
κινήσου 10 βήματα -> Κίνηση
πες Γεια σου! για 2 δευτερόλεπτα -> Όψη
επανάλαβε 10 -> Έλεγχος

ΜΕΡΟΣ 3 - Γρήγορο Κουίζ

1. β)
2. γ)
3. α)
4. α)
5. α)

ΜΕΡΟΣ 4 - Πρακτική Άσκηση (Παράδειγμα Λύσης)

- όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία
- κινήσου 20 βήματα
- πες "Γεια σου!" για 2 δευτερόλεπτα