



**Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.****ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ – ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ****Ενότητα 7****Υποενότητα 7.7.1****Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση**

**Ο ιδιαίτερος ρόλος του Πληροφορικού στην  
Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και την προσχολική αγωγή.**

**Περιβάλλοντα για τον οπτικό προγραμματισμό.  
Θεωρητικό πλαίσιο. Μελέτη περίπτωσης: Scratch**

**Φύλλο εργασίας 2****Έκδοση 1η****Ιούλιος 2018**

Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)
Φορείς Υλοποίησης:	<p>Δικαιούχος φορέας:</p> <div data-bbox="890 1429 1166 1715">  </div> <p>Συμπράττων φορέας:</p> <div data-bbox="890 1765 1516 1854">  </div>



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα**  
**Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,**  
**Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

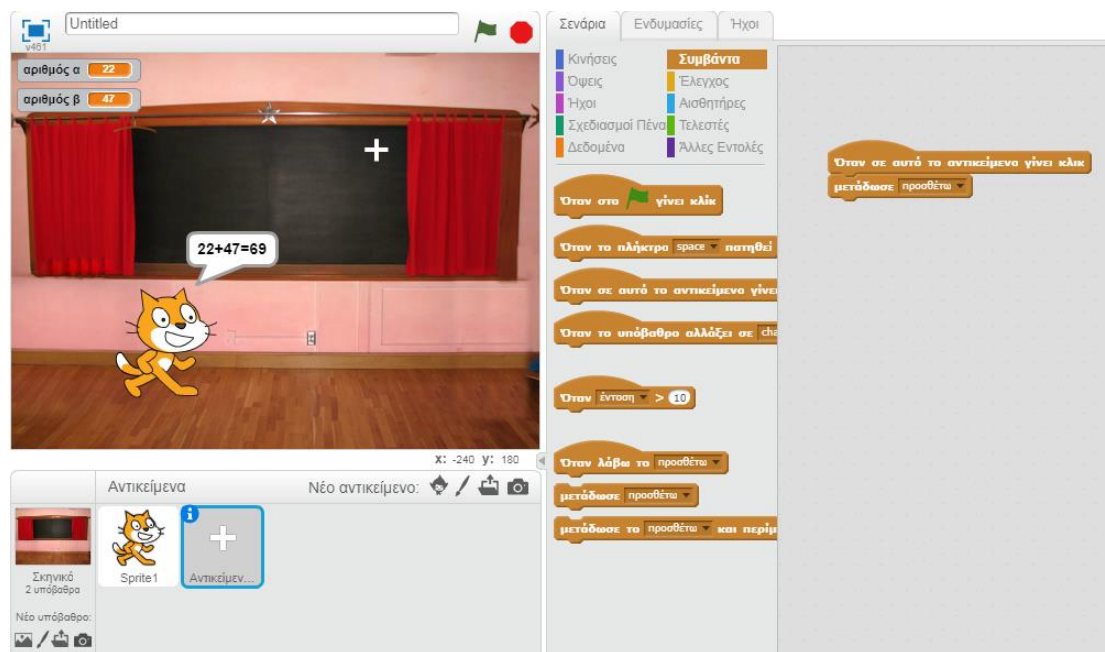
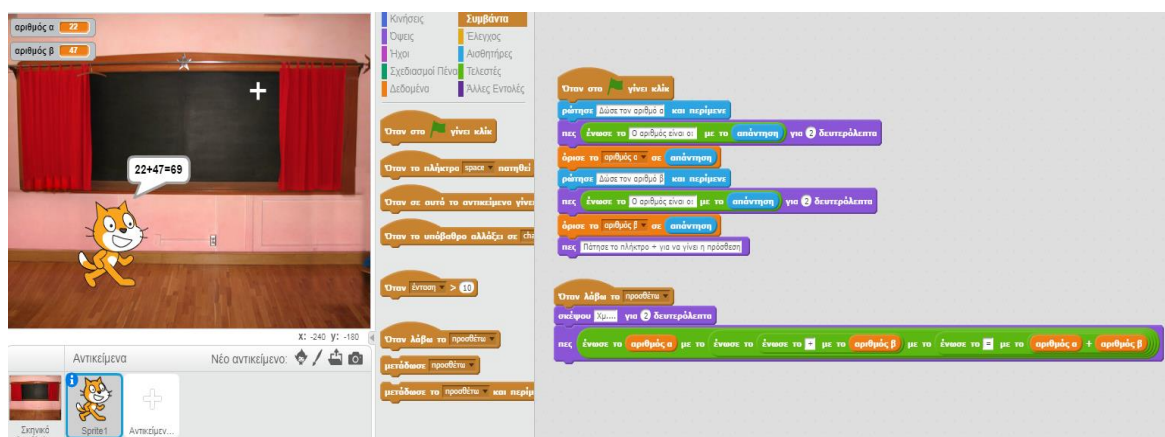


## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

## Δραστηριότητα 1

Η Δραστηριότητα 1 αποσκοπεί στην εξοικείωση με τις σύνθετες εφαρμογές στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch.

Στην επιφάνεια εργασίας σας είναι ανοιχτό ένα Σενάριο του Scratch. Μελετήστε το παραπάνω περιβάλλον εργασίας.

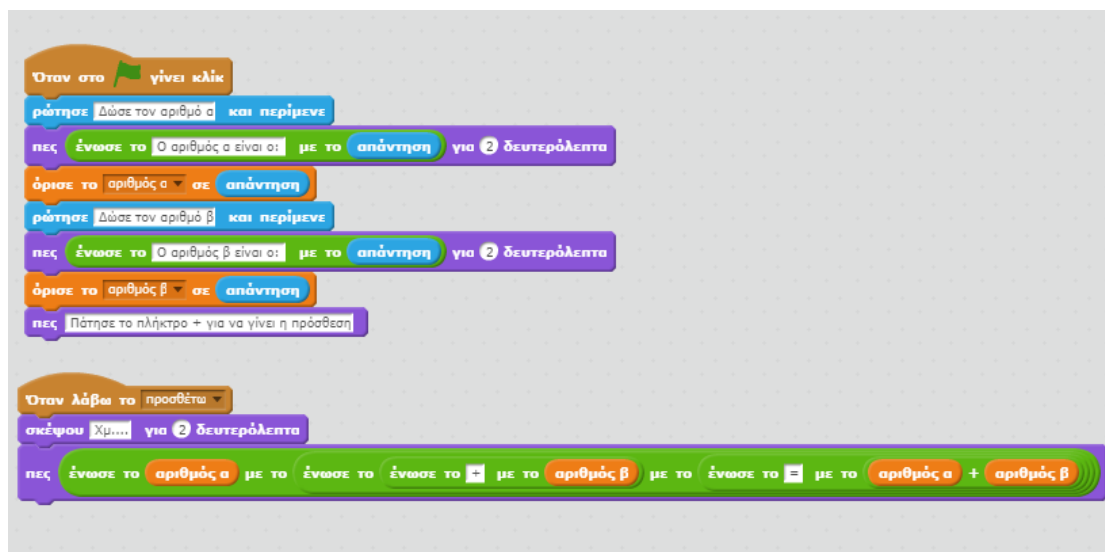


1. Εκτελέστε το σενάριο
2. Περιγράψτε με δικά σας λόγια τι ακριβώς κάνει το σενάριο αυτό:

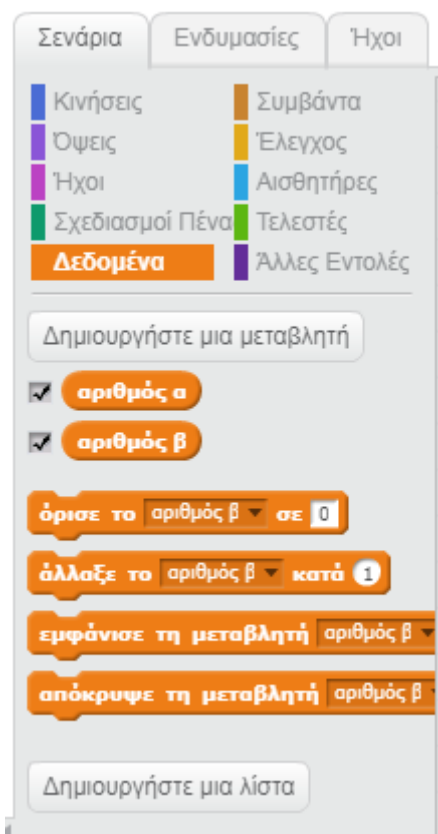
.....

.....

3. Εντοπίστε στο σενάριο στοιχεία προγραμματιστικά τα οποία ήδη έχετε διδαχθεί



4. Για τη υλοποίηση του σεναρίου αυτού γίνεται χρήση μεταβλητών και αν ναι ποιών;



5. Πώς με το πάτημα του κουμπιού + εκτελείται η πρόσθεση αφού στο σενάριο του κουμπιού + δεν υπάρχει τίποτε σχετικό στον κώδικα;

έχετε μπροστά σας.

## Δραστηριότητα 2 [20 λεπτά]

Η Δραστηριότητα 2 αφορά τη βαθύτερη εξοικείωση με σύνθετες εφαρμογές στο Scratch μέσα από την υλοποίηση νέων ιδεών προερχόμενες από εσάς.

### Άσκηση 1

Περιγράψτε με δικά σας λόγια τι αλλαγές θα έπρεπε να γίνουν στο αρχικό σενάριο, έτσι ώστε η δραστηριότητα αυτή να επεκταθεί και να μπορεί να υλοποιεί και τις τέσσερις αριθμητικές πράξεις με την μορφή της γνωστής αριθμομηχανής.

### Άσκηση 2 συζήτηση (καταιγισμός ιδεών)

Υλοποιήστε τις προτεινόμενες ιδέες έτσι ώστε να δημιουργήσετε την αριθμομηχανή επεκτείνοντας το σενάριο το οποίο ήδη έχετε μπροστά σας.







**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

