



Η αναγέννηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού
για τις μαθησιακές δεξιότητες του αύριο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ 2019-1-UK01-KA201-061466

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Scratch 2.0 - Αξιολόγηση

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: IDEC & PLATON

CIVIC

 idec


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ

 learn
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK


scholé


Emphasys
CENTRE

 CCS
Digital Education

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Το Scratch είναι ένα οπτικό εργαλείο προγραμματισμού. Με το Scratch μπορούμε να δημιουργούμε animations και παιχνίδια με ένα απλό drag-and-drop. Διευκολύνει τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών και διαδραστικών ιστοριών, χωρίς να χρειάζεται να γράφουμε κώδικα.

Η έκδοση του Scratch που συμπεριλαμβάνεται στο Raspberry Pi καθιστά εύκολη την επικοινωνία ανάμεσα στο Raspberry και τις ακίδες του ακροδέκτη GPIO (Είσοδος/Εξοδος Γενικής Χρήσης). Μέσω αυτών των ακίδων μπορούμε να συνδέσουμε το Raspberry Pi σε αισθητήρες, φώτα led, κουμπιά και πολλά άλλα.

1. Για να κινηθεί ο χαρακτήρας μας, χρησιμοποιούμε την εντολή:
A. Go
B. Step
Γ. Move

2. Για να επαναλάβει ο χαρακτήρας μας την ίδια ενέργεια 10 φορές, χρησιμοποιούμε την εντολή:
A. wait
B. repeat
Γ. Forever
Δ. If

3. Για να ξεκινήσει το πρόγραμμα, χρησιμοποιούμε την εντολή when...:

ΣΩΣΤΑ

ΛΑΘΟΣ

4. Μπορούμε να προσθέσουμε φόντο στη σκηνή μας.

ΣΩΣΤΑ

ΛΑΘΟΣ

5. Το Scratch 2.0 δεν παρέχει συμβουλές.

ΣΩΣΤΑ

ΛΑΘΟΣ

6. Το Raspberry Pi έχει ακίδες:

A. 12

B. 26

Γ. 40

7. Μπορούμε να ανάψουμε ένα LED, αλλά όχι και να το κάνουμε να αναβοσβήνει:

ΣΩΣΤΟ

ΛΑΘΟΣ

8. Ταιριάξτε τους όρους με τις περιγραφές

- | | | | |
|------|--|--|--------------|
| i. | Λούπια
εντολών προγραμματισμού | α. επαναλαμβάνεται μέσω μιας λίστας | |
| ii. | Μεταβλητή | β. σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού
λέγονται και συναρτήσεις ή μέθοδοι | |
| iii. | Ταυτοχρονισμός
επεξεργαστή εικόνας που μας επιτρέπει να
γραφικά και sprites για τα | γ. Το Scratch έχει ενσωματωμένο
projects μας | δημιουργείτε |
| iv. | Γραφικά Vector και Bitmap | δ. Αποθηκεύει κείμενο ή αριθμούς ώστε να
μπορούν να χρησιμοποιούνται ξανά στο | πρόγραμμα |
| v. | Διαδικασίες
στο ίδιο στοιχείο ελέγχου επιτρέπει την | ε. Η δημιουργία δύο scripts που τρέχουν
παράλληλη εκτέλεση | |

i-α, ii-δ, iii-ε, iv-γ, v-β



Η αναγέννηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού
για τις μαθησιακές δεξιότητες του αύριο
ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ 2019-1-UK01-KA201-061466