**ΜΑΘΗΜΑ: ΤΠΕ**

**ΕΝΟΤΗΤΑ:** **Υλοποιώ σχέδια εργασίας / έρευνας (project) με τις ΤΠΕ – Προγραμματίζω με τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή**

**ΤΑΞΕΙΣ: A’, B’**

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1**

**«*Δημιουργώ με το ScratchJr: Ένα Παιχνίδι μνήμης (Memory Game) για την Ευρωπαϊκή εβδομάδα μείωσης αποβλήτων*– Συμμετέχω στην εβδομάδα κώδικα»**



Σήμερα το μάθημα περιλαμβάνει παιχνίδι… πολύ παιχνίδι!!! Εφάρμοσε τα παρακάτω βήματα για να είσαι εσύ αυτός που δημιουργεί το παιχνίδι αυτό!!

**ΒΗΜΑ 1ο**

Κάνε κλικ στο εικονίδιο του προγράμματος για να εισάγεις το σκηνικό του παιχνιδιού.

**ΒΗΜΑ 2ο**

Κάνε κλικ στο εικονίδιο Εικόνα που περιέχει σύμβολο, λογότυπο

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα του προγράμματος για να εισάγεις έναν - έναν τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, τα ζώα τα οποία δυσκολεύονται από την παρουσία πλαστικών στις θάλασσες (φάλαινα, θαλασσοπούλι, πάπια, ιππόκαμπος, ψάρι, πιγκουίνος).

**ΒΗΜΑ 3ο**

Με μεταφορά και απόθεση (drag and drop) σύρε κάθε ένα από τους χαρακτήρες στη σκηνή του παιχνιδιού για να δημιουργήσεις ένα αντίγραφο καθεμιάς από αυτές.

**ΒΗΜΑ 4ο**

Κάνε κλικ στο εικονίδιο  του προγράμματος για να εισάγεις τα υπόλοιπα αντικείμενα, τις κάρτες κάλυψης. Θα χρειαστεί να σχεδιάσεις στο περιβάλλον της Ζωγραφικής του ScratchJr την πρώτη κάρτα.



# Παράρτημα IΙ

**ΜΑΘΗΜΑ: ΤΠΕ**

**ΕΝΟΤΗΤΑ:** **Υλοποιώ σχέδια εργασίας / έρευνας (project) με τις ΤΠΕ – Προγραμματίζω με τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή**

**ΤΑΞΕΙΣ: Α’, Β’**

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2**

**«*Δημιουργώ με το ScratchJr: Ένα Παιχνίδι μνήμης (Memory Game) για την Ευρωπαϊκή εβδομάδα μείωσης αποβλήτων– Συμμετέχω στην εβδομάδα κώδικα»***

Σήμερα το μάθημα περιλαμβάνει παιχνίδι… πολύ παιχνίδι!!! Εφάρμοσε τα παρακάτω βήματα για να είσαι εσύ αυτός που δημιουργεί το παιχνίδι αυτό!!

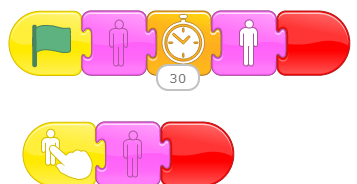
**ΒΗΜΑ 1ο**

Κάνε κλικ στο εικονίδιο  του προγράμματος για να εισάγεις το ακόλουθο κείμενο ως τίτλο στο σκηνικό: *«Δε μας αρέσουν τα πλαστικά*!!»

.

**ΒΗΜΑ 2ο**

Κάνε κλικ στο αντικείμενο Card1 και εισήγαγε την παρακάτω ακολουθία εντολών:



**ΒΗΜΑ 3ο**

Αντίγραψε την παραπάνω ομάδα εντολών σε όλες τις υπόλοιπες κάρτες της σκηνής.

**ΒΗΜΑ 4ο**

Κάνε κλικ στο εικονίδιο του προγράμματος για να εισάγεις έναν ήχο κάθε φορά που γίνεται κλικ σε μία κάρτα.