**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1**

**ΟΝΟΜΑ:** ...............................................
**ΤΑΞΗ:** Β' Γυμνασίου
**ΤΜΗΜΑ:** ..................
**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:**  …./…./2025

**Περιγραφή:**Σε αυτή τη δραστηριότητα, θα δημιουργήσετε ένα διαδραστικό κουίζ στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, θα εξασκηθείτε στη χρήση μεταβλητών, στις δομές επιλογής (if–then–else) και στη δημιουργία απλών αλγορίθμων. Στόχος είναι να αναπτύξετε δεξιότητες αλγοριθμικής σκέψης, να καλλιεργήσετε τη δημιουργικότητά σας και να εξοικειωθείτε με την ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών. Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι ένα κουίζ που θα μπορεί να ελέγχει τις απαντήσεις του χρήστη, να μετρά το σκορ και να παρέχει ανάδραση με μηνύματα ενθάρρυνσης ή διόρθωσης.

**Μέρος 1: Ρύθμιση Έργου στο Scratch**

1. Ανοίξτε το Scratch ή https://scratch.mit.edu/.
2. Πατήστε «Αρχείο → Νέο» (ή «Create» online).
3. Δώστε τίτλο στο έργο, π.χ. «Κουίζ\_ΒΓυμνασίου».
4. Αλλάξτε το σκηνικό (προαιρετικό) επιλέγοντας ένα φόντο της αρεσκείας σας.

**Ερώτηση**: Γιατί είναι σημαντικό να επιλέγουμε ένα κατάλληλο φόντο για το έργο μας;

...............................................................................................................................................

...............................................................................................................................................

………………………………………………………………………………………………………...

**Μέρος 2: Δημιουργία Κουίζ και Χρήση Μεταβλητών**

1. Δημιουργήστε μία μεταβλητή με όνομα «σκορ» από την κατηγορία «Μεταβλητές» (Variables).
2. Στο σενάριο της μορφής (sprite) που θα παρουσιάζει το κουίζ:
	* Προσθέστε μπλοκ:
		+ «Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία»
		+ «θέσε σκορ σε 0»
3. Προσθέστε μια ερώτηση χρησιμοποιώντας το μπλοκ «Ρώτησε… και περίμενε» (κατηγορία «Αισθητήρες»), π.χ. «Ποια είναι η πρωτεύουσα της Ελλάδας;»

**Ερώτηση**: Ποιος είναι ο βασικός ρόλος μιας μεταβλητής στο προγραμματισμό;

...............................................................................................................................................

...............................................................................................................................................

………………………………………………………………………………………………………...

**Μέρος 3: Έλεγχος Απαντήσεων και Μηνύματα Ανάδρασης**

1. Χρησιμοποιήστε το μπλοκ if–then–else (κατηγορία «Έλεγχος»).
	* Αν (απάντηση = "Αθήνα"), τότε:
		+ «άλλαξε σκορ κατά 1»
		+ «πες “Μπράβο! Σωστή απάντηση.” για 2 δευτερόλεπτα»
	* Αλλιώς:
		+ «πες “Λάθος απάντηση...” για 2 δευτερόλεπτα»
2. Εμφανίστε το τελικό σκορ:
	* «Το σκορ σου είναι (σκορ)».

**Ερώτηση**: Τι θα συμβεί αν αφαιρέσουμε το μπλοκ else από τη δομή if–then–else στο κουίζ μας;

...............................................................................................................................................

...............................................................................................................................................

…………………………………………………………………………………………………………

**Μέρος 4: Επέκταση και Αναστοχασμός**

1. Προσθέστε μια δεύτερη ερώτηση ή τροποποιήστε τα μηνύματα ανάδρασης.
2. Παίξτε με διαφορετικά μηνύματα.
3. Αλλάξτε σκηνικό μετά από σωστή απάντηση (προαιρετικό).
4. Προσθέστε αρνητική βαθμολογία σε περίπτωση λάθους απάντησης.

**Ερώτηση**: Τι θα προσθέτατε αν είχατε ακόμη 10 λεπτά για το κουίζ σας;

...............................................................................................................................................

...............................................................................................................................................

………………………………………………………………………………………………………..

**Αναστοχασμός**:

**Ερώτηση:** Ποια ήταν η πιο δύσκολη δραστηριότητα και γιατί;

...............................................................................................................................................

...............................................................................................................................................

…………………………………………………………………………………………………………

Καλή επιτυχία!