

Φύλλο Εργασίας

Μάθημα ΤΠΕ – Ε΄ Δημοτικού

Θέμα: Μαθαίνω βηματικό προγραμματισμό με το Tetris

Οδηγίες Χρήσης της Εφαρμογής

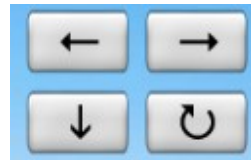
1. Άνοιξε την εφαρμογή Tetris από το **Φωτόδεντρο**.

<https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6274>

2. Δες το κομμάτι που εμφανίζεται στην οθόνη.

3. Χρησιμοποίησε τα κουμπιά με τις εντολές:

- Δεξιά → μετακινεί το κομμάτι δεξιά
- Αριστερά → μετακινεί το κομμάτι αριστερά
- Κάτω → κατεβάζει το κομμάτι
- Περιστροφή → γυρίζει το κομμάτι



Σχημάτισε μια σειρά εντολών στον πίνακα πάνω αριστερά και εκτέλεσέ τη . (π.χ. Δεξιά, Δεξιά, Περιστροφή, Κάτω, Κάτω)

Παρατήρησε το αποτέλεσμα.

Ερωτήσεις/Δραστηριότητες

Δοκιμές

Δώσε μια σειρά με τουλάχιστον 3 εντολές που σου «πέτυχε»

- Εντολές: _____

- Τι έγινε: _____

Δώσε μια σειρά με τουλάχιστον 3 εντολές που ΔΕΝ σου «πέτυχε»

- Εντολές: _____

- Τι έγινε: _____

Τι σε δυσκόλεψε;

Σκέψου & Γράψε

Η περιστροφή πώς γυρίζει το τουβλάκι;

Τι κάνει η μαύρη κουκκίδα στα τουβλάκια σε σχέση με την περιστροφή;

Παίξε κανονικά tetris <https://play.tetris.com/>

Τι διαφορές παρατηρείς σε σχέση με την εφαρμογή από το φωτόδεντρο;

Γραψε τις **ομοιότητες** και τις **διαφορές**
