
☐ Κουίζ: Μαθαίνω για την Κωδικοποίηση και τον Προγραμματισμό Γ-Δ Δημοτικού

1 Τι είναι η κωδικοποίηση (coding);

- α. Ένα παιχνίδι στον υπολογιστή
- β. Ένας τρόπος να δίνουμε οδηγίες σε έναν υπολογιστή
- γ. Μια μυστική γλώσσα των ρομπότ
- δ. Ένας τρόπος να παίζουμε μουσική

2 Ποιο από τα παρακάτω είναι παράδειγμα κώδικα;

- α. Μια συνταγή για κέικ
- β. Ένα τραγούδι
- γ. Μια ζωγραφιά
- δ. Ένα παραμύθι

3 Τι κάνει ένας προγραμματιστής (programmer);

- α. Σχεδιάζει ρούχα
- β. Γράφει οδηγίες για υπολογιστές
- γ. Παίζει παιχνίδια στον υπολογιστή
- δ. Ζωγραφίζει ρομπότ

4 Πώς σκέφτεται ο υπολογιστής;

- α. Με εικόνες
- β. Με γράμματα
- γ. Με αριθμούς 0 και 1
- δ. Με ήχους

5 Τι σημαίνει «Unplugged coding»;

- α. Προγραμματισμός χωρίς υπολογιστή
- β. Προγραμματισμός μόνο με καλώδια
- γ. Παιχνίδια στο διαδίκτυο
- δ. Ζωγραφική στον υπολογιστή

6 Ποιο πρόγραμμα βοηθά τα παιδιά να μάθουν προγραμματισμό παίζοντας;

- α. Paint
- β. Scratch
- γ. Word
- δ. Excel

7 Τι είναι τα blocks στο Scratch;

- α. Εικονίδια
- β. Κομμάτια κώδικα που κουμπώνουν μεταξύ τους
- γ. Εικόνες ζώων
- δ. Σχήματα για ζωγραφική

8 Τι κάνουν τα ρομπότ;

- α. Κινούνται και εκτελούν εντολές
- β. Μιλούν με ανθρώπους
- γ. Παίζουν ποδόσφαιρο μόνα τους
- δ. Ονειρεύονται

9 Γιατί μαθαίνουμε προγραμματισμό;

- α. Για να θυμόμαστε αριθμούς
- β. Για να μάθουμε να σκεφτόμαστε λογικά και δημιουργικά
- γ. Για να κάνουμε διακοπές
- δ. Για να δούμε βίντεο

10 Ποιο από τα παρακάτω είναι παράδειγμα «κώδικα» στην καθημερινή ζωή;

- α. Ένα barcode στο σούπερ μάρκετ
- β. Μια διαφήμιση
- γ. Ένα ποίημα
- δ. Ένα ζωγραφισμένο σπίτι