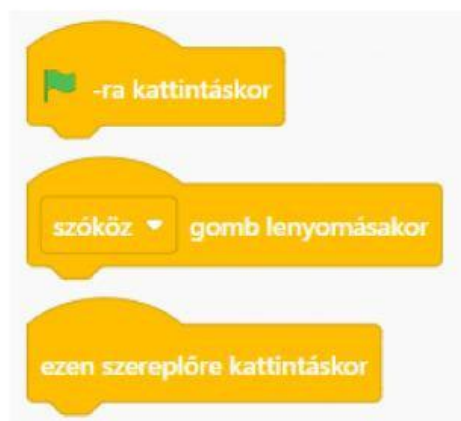
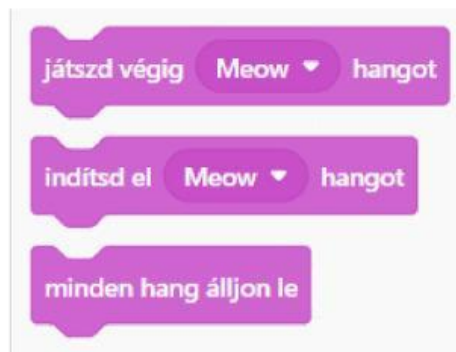
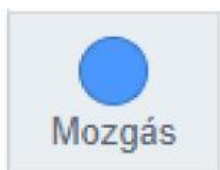


Feladatlap
Vizuális programozás Scratch-ben
V. osztály

1. Kösd össze a megfelelő blokkokat!



2. Mi a Scratch?

- ☐ rajzprogram
- ☐ szövegszerkesztő
- ☐ vizuális programozási nyelv

3. Hol látjuk az animációt a Scratch-ben?

- ☐ blokkok között
- ☐ színpadon
- ☐ menüben

4. Melyik blokk mozgatja a szereplőt?

- ☐ „menj 10 lépést”
- ☐ „mondja: Szia!”
- ☐ „játssz hangot”

5. Igaz vagy hamis? (Írj I vagy H betűt!)

- a) A Scratch egy játék. ☐
- b) A Scratch-ben blokkokkal programozunk. ☐
- c) A színpadon látjuk az animációt. ☐

6. Kösd össze a megfelelő elemeket:

Játéktér

Szereplő (sprite)

Blokkok

a) A programozás elemei

b) Ahol az események történnek

c) A karakter, amely mozog

7. Írd be, melyik típusba tartoznak:

„menj 10 lépést” →

„mondja: Szia!” →

„játssz hangot” →

(Választható: hang / mozgás / kinézet /)