🧩 Κουίζ Προγραμματισμού & Κωδικοποίησης – Ε΄–ΣΤ΄ Δημοτικού

1️⃣ Τι σημαίνει «προγραμματίζω» έναν υπολογιστή;

α. Του λέω τι να κάνει βήμα-βήμα
β. Του ζητάω να σκεφτεί μόνος του
γ. Του μαθαίνω να παίζει παιχνίδια
δ. Του αλλάζω τα χρώματα στην οθόνη

2️⃣ Τι είναι ο αλγόριθμος;

α. Ένα παιχνίδι με αριθμούς
β. Μια σειρά από εντολές που οδηγούν σε αποτέλεσμα
γ. Μια εφαρμογή στον υπολογιστή
δ. Ένας τύπος ρομπότ

3️⃣ Αν δώσουμε λάθος εντολή σε έναν υπολογιστή, τι θα συμβεί;

α. Θα καταλάβει τι εννοούμε και θα το διορθώσει
β. Θα σταματήσει να λειτουργεί
γ. Θα κάνει ακριβώς ό,τι του είπαμε, ακόμη κι αν είναι λάθος

δ. Θα ρωτήσει τι να κάνει

4️⃣ Ποια είναι η βασική γλώσσα που «καταλαβαίνουν» οι υπολογιστές;

α. Ελληνικά
β. Αγγλικά
γ. Κώδικας 0 και 1 (δυαδικό σύστημα)
δ. Emoji

5️⃣ Τι σημαίνει «debug» στον προγραμματισμό;

α. Να προσθέτω νέα blocks
β. Να διαγράφω το πρόγραμμα
γ. Να ψάχνω και να διορθώνω λάθη στον κώδικα
δ. Να αλλάζω τα χρώματα

LIVEWORKSHEETS

---

6 Στο Scratch, τι κάνει η εντολή "repeat" (επανάλαβε);

α. Εκτελεί τις ίδιες εντολές ξανά και ξανά
β. Διαγράφει τις εντολές
γ. Κάνει το ρομπότ να σταματήσει
δ. Κλείνει το πρόγραμμα

---

7 Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι έξυπνη συσκευή;

α. Ένα smartwatch
β. Ένα ψυγείο που συνδέεται στο διαδίκτυο
γ. Ένα απλό ξυπνητήρι
δ. Ένα κινητό τηλέφωνο

---

8 Ποια είναι η σωστή σειρά βημάτων όταν προγραμματίζουμε;

α. Εκτελώ → Σχεδιάζω → Ελέγχω
β. Σχεδιάζω → Γράφω κώδικα → Ελέγχω και διορθώνω
γ. Ελέγχω → Γράφω κώδικα → Παίζω
δ. Αντιγράφω → Κολλάω → Εκτελώ

---

9 Αν ένα ρομπότ ακολουθεί διαδρομή με εμπόδια, τι χρειάζεται να κάνει;

α. Να σκεφτεί μόνο του
β. Να έχει αισθητήρες και σωστό προγραμματισμό
γ. Να του φωνάζουμε οδηγίες
δ. Να κινείται τυχαία

---

10 Γιατί είναι χρήσιμο να μαθαίνουμε προγραμματισμό από μικροί;

α. Για να περνάμε την ώρα μας
β. Για να κατανοούμε καλύτερα πώς λειτουργεί η τεχνολογία
γ. Για να αντικαταστήσουμε τους υπολογιστές
δ. Για να παίζουμε περισσότερα παιχνίδια

LIVEWORKSHEETS