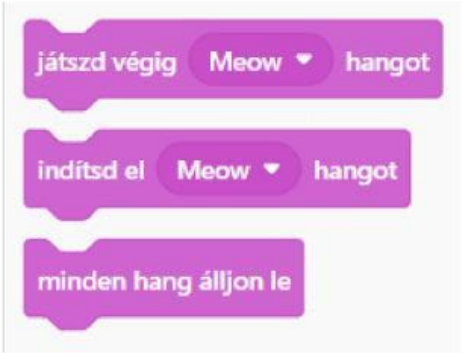
Feladatlap
Vizuális programozás Scratch-ben
V. osztály

1. Kösd össze a megfelelő blokkokat!



LIVEWORKSHEETS

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	a) A programozás elemei
Szereplő (sprite)	b) Ahol az események történnek
Blokkok	c) A karakter, amely mozog

7. Írd be, melyik típusba tartoznak:

„menj 10 lépést” → ☐

„mondja: Szia!” → ☐

„játssz hangot” → ☐

(Választható: hang / mozgás / kinézet /)

LIVEWORKSHEETS