

## **O3 – Instructional Support Content**

**O3/A1\_1 LEARNING SCENARIOS CODE**



## **Document Data**

**Deliverable:** O3/A1 - Collection of game design based learning sheets targeting teachers

**Intellectual Output No - Title:** O3 – Instructional Support Content

**Intellectual Output Leader:** South-West University “Neofit Rilski” (Bulgaria)

**Partners involved:** EU-Track (Italy)

**Partners Contributors:** All

## **Disclaimer**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

The information and views set out in this publication are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.

All rights are reserved. Reproduction is authorized, except for commercial purposes, provided the source is acknowledged.

Copyright © Coding4Girls, 2018-2020



**Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0**

**International Public License ([CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/))**



## TABLE OF CONTENTS

<b>1. INTRODUCTION</b> .....	4
<b>2. BASIC LEARNING SCENARIOS</b> .....	5
<b>ENGLISH SCENARIOS</b> .....	5
<b>SLOVENIAN SCENARIOS</b> .....	6
<b>ITALIAN SCENARIOS</b> .....	7
<b>CROATIAN SCENARIOS</b> .....	8
<b>BULGARIAN SCENARIOS</b> .....	9
<b>GREEK SCENARIOS</b> .....	11
<b>PORTUGUESE SCENARIOS</b> .....	13
<b>TURKISH SCENARIOS</b> .....	14
<b>3. ADVANCED LEARNING SCENARIOS</b> .....	16
<b>ENGLISH SCENARIOS</b> .....	16
<b>SLOVENIAN SCENARIOS</b> .....	18
<b>ITALIAN SCENARIOS</b> .....	19
<b>CROATIAN SCENARIOS</b> .....	20
<b>BULGARIAN SCENARIOS</b> .....	21
<b>GREEK SCENARIOS</b> .....	23
<b>PORTUGUESE SCENARIOS</b> .....	25
<b>TURKISH SCENARIOS</b> .....	26



## **1. INTRODUCTION**

The learning sheets collected in the report “Collections game design based learning sheets targeting teachers” have been re-adapted to the design thinking approach and the structure of the C4G software constituting of two parts: the Teacher’s Training Platform and the Student Game Environment.

This document reports two groups of the tables of the learning scenarios/training course available in the Teacher’s Training Platform and in the Student Game Environment.

The first group is related to the “basic learning scenarios” while the second one is referred to the “advanced ones”.

Every table includes also the title, the training description and the access code in the Student Game Environment.

All the courses can be consulted and re-mixed from the Teachers' Platform.

Some courses are available in English, Slovenian, Italian, Croatian, Bulgarian and Greek.



## 2. BASIC LEARNING SCENARIOS

### ENGLISH SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Introduction to Snap! Interface</b> Students add a new sprite, add a costume to the sprite, edits the costume, and deletes one of them. Student creates a new background to the stage, edits it, and deletes unwanted ones.	<b>starting</b>
2	<b>Discover Snap! : move a spite</b> Help the students to discover the Snap! interface and code their first sprite so that it moves and speaks.	<b>dispubeng</b>
3	<b>Moving around the stage</b> Students learn how to move the sprite in x and y direction on the stage, code an easy program to solve the tasks given, learn how to turn the sprite in a different direction.	<b>monkey</b>
4	<b>Changing costumes and turning</b> Students learn how to change the sprite's costume to make an animation by changing between different types of rotation.	<b>Dancer</b>
5	<b>Sounds of the farm</b> Students learn how to program a simple game in which player can recognize the sounds of animals by pressing certain keys.	<b>farm</b>
6	<b>Chameleon's summer vacation</b> Program a simple game in which an object will change its costume based on the color of the background	<b>chameleoneng</b>
7	<b>Helping Prince and Princess to find their animals</b> A girl has to help the Princess find her cat and the Prince find his dog by avoiding that the animals can meet each other during their path.	<b>finding</b>
8	<b>Drawing with a chalk</b> Students will be introduced into drawing different shapes with a code. They will learn to use loop repeat for shorten the code and to change a background.	<b>chalk</b>
9	<b>Picking up trash and cleaning the park</b> Students will learn how to use variables and how to duplicate a block of code or even a whole sprite.	<b>cleaning</b>
10	<b>Feeding the cats</b> Students will be introduced to the concept of multiple variable random value assignment inside a loop and how it is different from when we do it outside a loop. They will also learn about how to get, test and count correct player inputs.	<b>feeding</b>
11	<b>Guessing the number of cats in a shelter</b> Students will be introduced to "repeat until" loop and how to set the condition to implicitly track the condition that stops the game. They will also learn how to use variable in a different situations: to set a random value, as a counter or to get the players input.	<b>shelter</b>



## SLOVENIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Uvod v Snap!</b> Učenec doda nov lik, doda obleko, uredi obleko in izbriše obleko/lik. Učenec ustvari novo ozadje, ga uredi, zbriše odvečna ozadja.	uvod_slo
2	<b>Razišči Snap!: premikaj lik</b> To uro boš spoznal/a, kako z bloki likom naročimo naj se premikajo po odru in govorijo.	razisci_slo
3	<b>Premikanje po odru</b> Učenec se nauči, kako premikati lik v x in y smeri, kako napisati preprost program ter kako obrniti lik v drugo smer	premikanje_slo
4	<b>Menjava obleke in obrat</b> Učenec se nauči, kako liku zamenjati obleko in kako narediti animacijo z obračnanji lika	obleka_slo
5	<b>Zvoki na kmetiji</b> Učenec se nauči programiranja preproste igre, v kateri lahko igralec s pritiskom na določene tipke prepozna zvoke živali	kmetija_slo
6	<b>Kameleon na počitnicah</b> Izdelaj preprosto igro, v kateri bo glavni objekt spreminjal svojo obleko glede na barvo ozadja na njegovi trenutni poziciji.	kameleon_slo
7	<b>Pomagaj princu in princeski najti svoje živali</b> Dekle mora pomagati princesi poiskati svojo mačko in princu svojega psa. Pri tem se mora izogniti srečanju med živalmi.	iskanje_zivali_slo
8	<b>Risanje s kredo</b> Učenec se seznanj z risanjem različnih oblik s kodo. Nauči se uporabljati zanko ponovi za krajšanje kode ter kako zamenjati ozadje.	kreda_slo
9	<b>Pobiranje smeti in čiščenje parka</b> Učenec se nauči uporabljati spremenljivke in kako podvojiti blok kode ali celotno kodo lika.	ciscenje_parka_slo
10	<b>Nahrani mucke</b> Učenec se seznanj s konceptom dodeljevanja več spremenljivk z naključno vrednostjo znotraj zanke in kakšna je razlika, če vrednost dodelimo zunaj zanke. Spoznali bodo tudi, kako pridobiti in preveriti igralčev odgovor ter kako šteti pravilne odgovore.	mucke_slo
11	<b>Mačje zavetišče</b> Učenec se seznanj z zanko "ponavljal dokler" in kako ustvariti pogoj za implicitno sledeje pogoju, ki konča z igro. Nauči se tudi, kako uporabljati spremenljivko v različnih situacijah: nastaviti naključno vrednost, kot števec ali kot igralčev vnos.	zavetisce_slo



## ITALIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Snap!: introduzione</b> Lo studente impara ad aggiungere un nuovo sprite, a modificare il costume e ad eliminarne uno di essi. Impara a creare un nuovo sfondo per il palco, lo modifica e cancella quelli indesiderati.	<b>Primipassi</b>
2	<b>Scoprire Snap!</b> Imparare a programmare un gioco semplice dove l'oggetto cambia il proprio colore secondo il colore dello sfondo	<b>Snap!</b>
3	<b>Muoversi sullo "stage"</b> Il discente impara a spostare il suo Sprite in direzione x e y sullo "stage"; a preparare un semplice programma per risolvere i compiti assegnati; a far girare il suo Sprite in diverse direzioni.	<b>stage</b>
4	<b>Cambiare il costume e creare rotazioni</b> Lo studente impara a cambiare il costume dello sprite per realizzare un'animazione.	<b>ballerina</b>
5	<b>I suoni di una fattoria</b> Gli studenti imparano come programmare un gioco semplice in cui il giocatore può riconoscere i suoni degli animali premendo determinati tasti.	<b>fattoria</b>
6	<b>Vacanze estive di un Camaleonte</b> Imparare a programmare un gioco semplice dove l'oggetto cambia il proprio colore secondo il colore dello sfondo	<b>camaleonte</b>
7	<b>Alla ricerca degli animali del Principe e della Principessa!</b> La ragazza deve aiutare la principessa a trovare il suo gatto e il principe a trovare il suo cane evitando che gli animali possano incontrarsi durante il loro.	<b>labirinto</b>
8	<b>Disegnare con un gesso</b> Gli studenti impareranno a disegnare forme diverse con un codice e ad usare la ripetizione ciclica per abbreviare il codice e cambiare lo sfondo.	<b>gesso</b>
9	<b>Raccogliere la spazzatura e pulire il parco</b> Gli studenti impareranno ad usare le variabili e a duplicare un blocco di codice o anche un intero Sprite.	<b>spazzatura</b>
10	<b>Dare da mangiare ai gatti</b> Gli studenti impareranno il concetto di assegnazione di più valori casuali, variabili all'interno e al di fuori di un ciclo. Impareranno anche come ottenere, testare e contare gli input corretti immessi dal giocatore.	<b>gatto</b>
11	<b>Indovinare il numero di gatti in un rifugio</b> Gli studenti impareranno ad utilizzare il ciclo "ripeti fino a" e ad impostare la condizione per interrompere il gioco. Impareranno anche ad usare la variabile in situazioni diverse.	<b>rifugio</b>



## CROATIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Uvod u sučelje alata Snap!</b> Učenik dodaje nove objekte, dodaje kostime objektima, uređuje kostime te ih briše. Učenik stvara nove pozadine na pozornici, uređuje ju, te neželjene briše.	start_hr
2	<b>Otkrijte Snap!: kretanje sprite</b> Učenici otkriva gdje pronaći programske blokove i povezati ih u niz. Učenici će naučiti kako micati objekt i omogućiti da objekt govori.	disc_cro
3	<b>Kretanje po pozornici</b> Učenici će vidjeti kako izraditi program u kojem će se objekt kretati u smjeru x, te izraditi program u kojem će se objekt kretati u smjeru y.	kretanje
4	<b>Mijenjanje kostima i okretanje</b> Učenik uči kako promijeniti kostim objekta te kako napraviti animaciju. Također uči kako se između njih može mijenjati različite vrste rotacije objekta.	ples
5	<b>Zvukovi s farme</b> Učenici će se upoznati kako programirati jednostavnu igru u kojoj igrač može prepoznati zvukove životinja pritiskom na određene tipke.	farma
6	<b>Kameleonov ljetni odmor</b> Učenici će biti upoznati s blokom naredbi osjeta boja i kako ga koristiti u logičkim izrazima da bi razlikovali dinamično promjenjiva stanja igre i dali prave odgovore.	chameleon_cr o
7	<b>Pomaganje princu i princezi u pronalasku njihovih životinja</b> Učenici će se upoznati s crtanjem pokretom tipke. Uz to će naučiti kako koristiti uvjete kojima će spriječiti da se objekt kreće po cijelome ekranu.	finding_hr
8	<b>Crtanje s kredom</b> Učenici će se upoznati s crtanjem različitih oblika pomoću kôda. Naučit će koristiti petlju ponavljanje kako bi smanjili veličinu kôda i promijeniti pozadinu.	kreda
9	<b>Skupljanje otpada i čišćenje parka</b> Učenici će se upoznati kako koristiti varijable i kako kopirati blok kôda ili čak cijeli objekt.	park
10	<b>Hranjenje mačaka</b> Učenici će biti upoznati sa konceptom dodjele slučajne vrijednosti varijabli unutar petlje te će razlikovati kada navedeno napravimo van petlje. Naučiti će kako dobiti, testirati i izbrojati ispravne unose igrača.	hranjenje
11	<b>Pogađanje broja mačaka u skloništu</b> Učenici će se upoznati s petljom ponavljanje dok i kako postaviti uvjet koji zaustavlja igru. Također će naučiti kako koristiti varijable u različitim situacijama: za pohranjivanje nasumične vrijednosti, kao brojač ili za pohranjivanje vrijednosti koju upiše igrač.	pogodi





## BULGARIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Увод в Snap!</b> Ученикът добавя нов спрайт, добавя костюм към спрайта, редактира костюма и изтрива едно от двете. Ученикът създава нов фон на сцената, редактира го и го изтрива.	start_bg
2	<b>Да разучим Snap!: Движещ се спрайт</b> Помогнете на учениците да разучат интерфейса на Snap! и да съставят код за първия им спрайт, така че той да се движи и говори.	dissnap_bg
3	<b>Движейки се по сцената</b> Ученикът се научава как да движи спрайта в х и у посока на сцената, създава лесна програма за решаване на задачите и се научава как да завърти спрайт в различна посока.	monkey_bg
4	<b>Смяна на костюми и завъртане</b> Ученикът се учи как да промени костюма на спрайт при завъртане, за да направи анимация.	dancer_bg
5	<b>Звуци от фермата</b> Учениците научават как да програмират игра, в която играчът може да разпознава звуците на животните чрез натискане на определени клавиши.	sounds_bg
6	<b>Лятната ваканция на хамелеона</b> Програмирайте проста игра, в която обект да променя костюма си в зависимост от цвета на фона.	cham_bg
7	<b>Помогнете на принца и принцесата да намерят своите домашни любимци</b> Момиче трябва да помогне на принцесата да намери котката си, а на принцът да намери кучето си, като трябва да избегне възможността животните да се срещнат по пътя.	find_bg
8	<b>Рисуване с тебешир</b> Учениците ще бъдат запознати с рисуването на различни фигури(форми) използвайки код. Те ще се научат да използват цикъл с повторение за намаляване обема на кода и за промяна на фона.	draw_bg
9	<b>Събиране на боклук и почистване на парка</b> Учениците ще научат как да използват променливи и как да копират блок с код или дори цял спрайт.	clean_bg
10	<b>Нахранете котките</b> Учениците ще бъдат въведени в концепцията за присвояване на случайно число на няколко променливи в цикъл, както и каква е разликата при използването им вътре и извън цикъл. Те също така ще научат как да зададат, тестват и изброят правилно въведеното от играча.	cats_bg
11	<b>Познайте броя на котките в приюта</b> Учениците ще бъдат запознати с цикъл "repeat until" и как да зададат условието, при което спира играта. Те също така ще се	shelter_bg



	научат как да използват променливи в различни ситуации: за задаване на произволна стойност, като брояч или като стойност въведена от играча.	
--	--	--



## GREEK SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Εισαγωγή στο Snap!</b> Ο μαθητής προσθέτει ένα νέο στοιχείο, προσθέτει ένα κοστούμι στο στοιχείο, επεξεργάζεται το κοστούμι και διαγράφει ένα από αυτά. Ο μαθητής δημιουργεί ένα νέο φόντο στη σκηνή, το επεξεργάζεται και διαγράφει τα ανεπιθύμητα.	start_gr
2	<b>Ανακαλύψτε το Snap! : μετακινήσε μία εικόνα</b> Βοήθησε τους μαθητές να ανακαλύψουν την πλατφόρμα προγραμματισμού Snap! και να κωδικοποιήσουν την πρώτη τους εικόνα ώστε να κινείται και να μιλάει.	dissnap_gr
3	<b>Ας μετακινηθούμε γύρω από τη σκηνή</b> Ο μαθητής μαθαίνει πώς να μετακινεί ένα στοιχείο σε κατεύθυνση x και y στη σκηνή, δημιουργεί ένα εύκολο πρόγραμμα για την επίλυση των καθηκόντων του, μαθαίνει πώς να γυρίζει το στοιχείο σε διαφορετική κατεύθυνση.	monkey_gr
4	<b>Αλλαγή κοστούμιών και στροφή</b> Ο μαθητής μαθαίνει πώς να αλλάζει το κοστούμι του στοιχείου για να κάνει ένα κινούμενο σχέδιο αλλάζοντας μεταξύ διαφορετικών τύπων περιστροφής.	dancer_gr
5	<b>Ήχοι φάρμας</b> Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν ένα απλό παιχνίδι στο οποίο ο παίκτης μπορεί να αναγνωρίζει τους ήχους των ζώων πατώντας συγκεκριμένα κουμπιά.	sounds_gr
6	<b>Καλοκαιρινές διακοπές του Χαμαιλέοντα</b> Προγραμματίστε ένα απλό παιχνίδι στο οποίο ένα αντικείμενο θα αλλάξει το κοστούμι του με βάση το χρώμα του φόντου	cham_gr
7	<b>Βοηθώντας τον Πρίγκιπα και την Πριγκίπισσα να βρουν τα ζώα τους</b> ο κορίτσι πρέπει να βοηθήσει την Πριγκίπισσα να βρει τη γάτα της και τον Πρίγκιπα να βρει τον σκύλο του, αποφεύγοντας τα υπόλοιπα ζώα που μπορεί να συναντήσουν κατά τη διάρκεια τους.	find_gr
8	<b>Ζωγραφίζοντας με κιμωλία</b> Οι μαθητές θα μάθουν να ζωγραφίζουν διαφορετικά σχήματα με κώδικα. Θα μάθουν να χρησιμοποιούν βρόχους επανάληψης για να συντομεύσουν τον κώδικα και να αλλάξουν φόντο.	draw_gr
9	<b>Μαζεύοντας σκουπίδια και καθαρίζοντας το πάρκο</b> Οι μαθητές θα μάθουν πώς να χρησιμοποιούν μεταβλητές και πώς να αντιγράφουν ένα κομμάτι κώδικα ή ακόμα και ένα ολόκληρο στοιχείο.	clean_gr
10	<b>Ταΐζοντας τις γάτες</b> Οι μαθητές θα μάθουν την έννοια της πολλαπλής ανάθεσης τυχαίας τιμής σε μεταβλητές μέσα σε ένα βρόχο και πώς αυτό είναι διαφορετικό αν το κάνουμε εκτός βρόχου. Θα μάθουν επίσης για τον τρόπο λήψης, δοκιμής και μέτρησης των σωστών	cats_gr



	εισόδων από τον παίκτη.	
<b>11</b>	<b>Μαντέψτε τον αριθμό των γατιών στο καταφύγιο</b> Οι μαθητές θα μάθουν το βρόχο «επανάληψη έως» και πώς να ρυθμίσουν τη συνθήκη ώστε να παρακολουθούν τη συνθήκη που σταματά το παιχνίδι. Θα μάθουν επίσης πώς να χρησιμοποιούν τη μεταβλητή σε διαφορετικές καταστάσεις: για να ορίσουν μια τυχαία τιμή, ως μετρητή ή για να πάρουν είσοδο από τον παίκτη.	<b>shelter_gr</b>



## PORTUGUESE SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Introdução à interface Snap!</b> Os alunos adicionam um novo sprite, adicionam um traje ao sprite, editam o traje e excluem um deles. O aluno cria um novo plano de fundo para o palco, edita-o e exclui os indesejados.	starting_PT
2	<b>Descubra o Snap! : mover um Sprite</b> Os alunos descobrem a interface do Snap! e codificam o seu primeiro sprite para que ele se mova e fale.	dispubeng_PT
3	<b>Movendo-se pelo palco</b> Os alunos aprendem como mover o sprite nas direções x e y do palco, codificam um programa fácil para resolver as tarefas dadas e aprendem a virar o sprite em uma direção diferente.	monkey_PT
4	<b>Mudando de traje e girando</b> Os alunos aprendem a mudar o traje do sprite para fazer uma animação e alternam entre os diferentes tipos de rotação.	dancer_PT
5	<b>Sons da quinta</b> Os alunos aprendem a programar um jogo simples no qual o jogador pode ouvir os sons dos animais pressionando certas teclas.	farm_PT
6	<b>Férias de verão do camaleão</b> Os alunos programam um jogo simples em que um objeto muda de traje de acordo com a cor do fundo	chameleoneng_PT
7	<b>Ajudando o príncipe e a princesa a encontrar seus animais</b> Uma menina tem que ajudar a Princesa a encontrar seu gato e o Príncipe a encontrar seu cachorro, evitando que os animais se cruzem durante o caminho.	finding_PT
8	<b>Desenho com giz</b> Os alunos aprendem a desenhar formas diferentes com um código. Aprendem a usar ciclos para encurtar o código e alterar um plano de fundo.	chalk_PT
9	<b>Recolher o lixo e limpar o parque</b> Os alunos aprendem a usar variáveis, a duplicar um bloco de código e um sprite.	cleaning_PT
10	<b>Alimentando os gatos</b> Os alunos aprendem o conceito de atribuição de valores aleatórios a múltiplas variáveis dentro de um loop e como é diferente de quando o fazemos fora de um loop. Eles também aprendem a obter, testar e contar as entradas corretas do jogador.	feeding_PT
11	<b>Adivinhando o número de gatos em um abrigo</b> Os alunos aprendem o ciclo "repetir até" e como definir a condição para rastrear a condição que interrompe o jogo. Aprendem ainda a usar variáveis em diferentes situações: definir um valor aleatório, como um contador ou para obter dados dos jogadores.	shelter_PT



## TURKISH SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	<b>Snap! ara yüzünü tanıyalım</b> Öğrenciler yeni bir karakter (sprite/kukla) ekler, karaktere bir kostüm ekler, kostümü düzenler ve bunlardan birini siler. Öğrenciler sahne için yeni bir arka plan oluşturur, düzenler ve istenmeyenleri siler.	<b>başla</b>
2	<b>Snap!'i keşfet - Karakteri hareket ettirme</b> Öğrencilerin Snap! arayüzünü keşfetmelerine ve ilk kodlarını oluşturarak hareket eden ve konuşan bir karakter oluşturmalarına yardımcı olun.	<b>keşfet</b>
3	<b>Sahnedeki hareket etme</b> Öğrenciler sahnede karakteri x ve y yönünde hareket ettirmeyi öğrenir, verilen görevleri çözmek için basit bir program programlar, karakteri farklı yöne çevirmeyi öğrenir.	<b>hareket</b>
4	<b>Kostüm değiştirme ve dönüşler</b> Öğrenci, farklı rotasyon türleri arasında geçiş yaparak bir animasyon yapmak için karakterin kostümünü nasıl değiştireceğini öğrenir.	<b>dans</b>
5	<b>Çiftlikteki sesler</b> Öğrenciler, oyuncunun belirli tuşlara basarak hayvanların seslerini tanıyabileceği basit bir oyun programlamayı öğrenirler.	<b>çiftlik</b>
6	<b>Bukalemenun yaz tatili</b> Bir nesnenin kostümünü arka planın rengine göre değiştireceği basit bir oyun programlayın	<b>bukalemun</b>
7	<b>Prens ve Prenses evcil hayvanlarını bulmaları için yardım et</b> Kız, seyahatleri sırasında hayvanların birbirleriyle karşılaşmasını engelleyerek Prenses'in kedisini bulmasına ve Prens'in köpeğini bulmasına yardım etmelidir.	<b>prenses</b>
8	<b>Tebeşir ile çizim yapmak</b> Öğrencilere bir kodla farklı şekiller çizme tanıtılacaktır. Kodu kısaltmak ve arka planı değiştirmek için döngü tekrarını kullanmayı öğrenecekler.	<b>çizim</b>
9	<b>Çöpleri toplamak ve parkı temizlemek</b> Öğrenciler değişkenleri nasıl kullanacaklarını ve bir kod bloğunu veya hatta bütün bir hareketli grafiği nasıl kopyalayacaklarını öğrenecekler.	<b>çöpler</b>
10	<b>Kedileri besleme</b> Öğrencilere, bir döngü içinde çok değişkenli rastgele değer atama kavramı ve bir döngü dışında yaptığımızdan nasıl farklı olduğu anlatılacaktır. Ayrıca doğru oyuncu girdilerinin nasıl alınacağını, test edileceğini ve sayılacağını da öğrenecekler.	<b>kediler</b>



<b>11</b>	<b>Barınaktaki Kedi Sayısını Tahmin Etmek</b> Öğrencilere "----e kadar tekrar et" döngüsü ve oyunu durduran koşulu örtük olarak izlemek için koşulun nasıl ayarlanacağı tanıtılacaktır. Ayrıca değişkeni; rastgele bir değer belirlemek, sayaç olarak veya oyuncuların girdisini almak gibi farklı durumlarda nasıl kullanacaklarını da öğrenecekler.	<b>barınak</b>
-----------	--	----------------



### 3. ADVANCED LEARNING SCENARIOS

#### ENGLISH SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Catching healthy food</b> Students will learn how to randomly move for X steps and choose a position and also how to use variables and conditionals for preventing other event.	<b>food</b>
13	<b>Storytelling</b> Students will learn how to plan storytelling, how to use broadcast messages for synchronisation of the activities of sprites and stage changes.	<b>storytelling</b>
14	<b>Drawing</b> Student will learn to draw in Snap!, to change the colour and the pen thickness, and how to use variables and conditionals that cause a new event.	<b>drawing</b>
15	<b>Catch the mouse</b> Student will be introduced to the concept of multiple variable random value assignment. They will learn how to use the Operators/pick random[x]to[y] block.	<b>mouse</b>
16	<b>Buying food for a picnic</b> Students will learn how to work with variables: setting different starting values, using conditionals to compare variables' value, changing variables' value, using variables for counting (un)healthy food. In addition, they will repeat adding text, joining texts and if statement.	<b>picnic</b>
17	<b>Operations</b> Students will improve their knowledge on variables, random numbers, loops, broadcast.	<b>operation</b>
18	<b>Recycling</b> Students will improve their knowledge and will extend the game scenario with new objects, code and changing code with respect to new sprites. They will be trained in code refactoring.	<b>recycling</b>
19.1	<b>Play a piano_1</b> Students will learn about melodies coding and playing and will improve their knowledge about variables, loops, conditional, broadcast and other events.	<b>music</b>
19.2	<b>Play a piano_2</b> Students will learn how to play music and change costume by clicking on a sprite.	<b>piano</b>
20	<b>Test</b> Students will improve their knowledge and will extend the game scenario with new background, code and changing code with respect to new stages.	<b>test</b>





<b>21</b>	<b>Simplified PACMAN game</b> Students will review their knowledge about movement inside a labyrinth with the use of sense color block. They will learn the concept of cloning the object with position restrictions and how to create a very simple non player character with its own random movement.	<b>pacman</b>
-----------	--	---------------



## SLOVENIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Lovljenje zdrave hrane</b> Učenec se nauči naključnega premikanja za X korakov in naključne izbire pozicije ter uporabo spremenljivk in pogojnih stavkov za preprečevanje drugih dogodkov.	<b>lovljenje_hrane_slo</b>
13	<b>Sestavi zgodbo</b> Učenec se nauči načrtovanja pripovedovanja zgodb, uporabe pošiljanja obvestil za sinhronizacijo dejavnosti likov ter zamenjave ozadij.	<b>zgodba_slo</b>
14	<b>Onesnažen zrak</b> Učenec se nauči risanja, spreminjanja barve, debeline svinčnika ter uporabe spremenljivke in pogojev za izvedbo drugega dogodka.	<b>zrak_slo</b>
15	<b>Ulovi miš</b> Učenec se seznaní s konceptom dodeljevanja naključnih vrednosti in se nauči, kako uporabiti operator naključno število od <code>[x]</code> do <code>[y]</code> .	<b>mis_slo</b>
16	<b>Kupovanje hrane za piknik</b>	<b>piknik_slo</b>
17	<b>Računanje</b> Učenec izboljša svoje znanje o spremenljivkah, naključnih številkah, zankah ter pošiljanju obvestil.	<b>racunanje_slo</b>
18	<b>Recikliranje</b>	<b>recikliranje_slo</b>
19.1	<b>Zaigraj na klavir 1</b> Učenec se nauči sestavljanja melodij ter izboljša svoje znanje o spremenljivkah, zankah, pogojih, pošiljanju obvestil ter drugih dogodkov.	<b>ples_slo</b>
19.2	<b>Zaigraj na klavir 2</b> Učenec se nauči predvajati glasbo in liku spremeniti obleko s klikom nanj.	<b>klavir_slo</b>
20	<b>Test</b> Učenec izboljša svoje znanje in igro razširi z novimi ozadji, doda in spremeni kodo.	<b>test_slo</b>
21	<b>Enostavni Pacman</b> Učenec ponovi s pomočjo zaznavanja barve liku omejiti gibanje, spozna koncept kloniranja z omejitvami gibanja in se nauči ustvarjanja lika, ki se samostojno naključno premika po labirintu.	<b>pacman_slo</b>



## ITALIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Raccogliere i cibi salutari</b> Gli studenti impareranno a muoversi casualmente per X passi, a scegliere una posizione, ad usare variabili e condizioni per prevenire altri eventi.	<b>cibo</b>
13	<b>Alice nel Paese delle Meraviglie</b> Gli studenti impareranno a pianificare una storia, ad utilizzare i messaggi inviati e ricevuti per la sincronizzazione delle attività degli Sprite e per i cambiamenti di scena.	<b>alice</b>
14	<b>Disegno</b> Lo studente imparerà a disegnare con Snap!, a cambiare il colore e lo spessore della penna e ad usare le variabili e le condizioni che determinano nuovi eventi.	<b>disegno</b>
15	<b>Alla caccia di un topolino!</b> Gli studenti comprenderanno il concetto di assegnazione di più valori casuali variabili. Impareranno come usare gli Operatori / scegliere il blocco casuale da [x] a [y].	<b>topolino</b>
16	<b>Acquistare cibo per un picnic</b> Gli studenti impareranno a lavorare con le variabili: impostare diversi valori iniziali, usare i condizionali per confrontare il valore delle variabili, cambiare il valore delle variabili, usare le variabili per contare alimenti sani (e non). Inoltre, aggiungeranno il testo, useranno l'unione di testi e la condizione "if".	<b>picnic_1</b>
17	<b>Operazioni</b> <b>Gli studenti miglioreranno le loro conoscenze su variabili, numeri casuali, cicli e broadcast.</b>	<b>operazioni</b>
18	<b>Raccolta differenziata</b> Gli studenti miglioreranno le loro conoscenze per estendere lo scenario di gioco con nuovi oggetti, codice e cambiando codice rispetto ai nuovi Sprite.	<b>riciclo</b>
19.1	<b>Suonare il piano_1</b> Gli studenti impareranno a codificare le melodie e miglioreranno le loro conoscenze su variabili, loop, condizionale, trasmissione e altri eventi.	<b>music_1</b>
19.2	<b>Suonare il piano_2</b> Gli studenti impareranno a suonare e a cambiare costume facendo clic su uno Sprite	<b>piano_2</b>
20	<b>Test</b> Gli studenti miglioreranno le loro conoscenze ed estenderanno lo scenario del gioco con nuovi background, codici e sue modifiche.	<b>test_1</b>
21	<b>PACMAN</b> Gli studenti rivedranno le loro conoscenze sul movimento all'interno di un labirinto con l'uso dei blocchi dei sensori del colore. Impareranno il concetto di clonazione dell'oggetto con restrizioni di posizione e a creare un personaggio "non giocatore".	<b>pacman_1</b>



## CROATIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Hvatanje zdrave hrane</b> Učenici će naučiti kako nasumično pomicati za X koraka i odabrati položaj i također kako koristiti varijable i uvjete za sprječavanje drugih događaja.	<b>hvatanje</b>
13	<b>Pričam ti priču</b> Učenici će naučiti kako ispričati priču, kako koristiti poruke i kako promijeniti pozadinu pozornice.	<b>prica</b>
14	<b>Crtanje</b> Učenici će naučiti kako se crta pomoću Snap!-a, promijeniti boju i debljinu olovke te kako koristiti varijable i uvjete koji uzrokuju novi događaj.	<b>crtanje</b>
15	<b>Uhvati miša</b> Učenik će se upoznati s konceptom dodjeljivanja više varijabli slučajnim vrijednostima. Naučit će kako koristiti blok Operatori / slučajni broj od [x] do [y].	<b>miš</b>
16	<b>Kupnja hrane za piknik</b> Učenici će naučiti kako raditi sa varijablama: postavljanje različitih početnih vrijednosti, korištenjem uvjeta za usporedbu vrijednosti varijabli, promjenom vrijednosti varijabli, korištenjem varijabli za brojanje (ne) zdrave hrane. Osim toga, ponovit će dodavanje i spajanje teksta te naredbu ako.	<b>piknik</b>
17	<b>Operacije</b> Učenici će poboljšati svoje znanje o varijablama, slučajnim brojevima, petljama, emitiranju.	<b>operacije</b>
18	<b>Recikliranje</b> Učenici će poboljšati prethodno stečeno znanje te će proširiti scenarij igre sa novim objektima, kodom i promjenom koda s obzirom na nove objekte. Učenici će moći restrukturirati kod.	<b>recikliranje</b>
19.1	<b>Sviranje klavira_1</b> Studenti će upoznati kodiranje i sviranje melodija te će poboljšati svoje prethodno stečeno znanje o varijablama, petlji, uvjetnim, emitiranim i ostalim događajima.	<b>glazba</b>
19.2	<b>Sviranje klavira_2</b> Učenici će naučiti svirati glazbu i mijenjati kostim klikom na sprite.	<b>klavir</b>
20	<b>Test</b> Učenici će poboljšati svoje znanje i proširiti scenarij igre s novom pozadinom, kodom i promjenom koda u odnosu na nove pozornice.	<b>test_cro</b>



## BULGARIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Подбор на здравословна храна</b> Учениците ще се научат как да се придвижат на случаен принцип с X стъпки и да изберат позиция, както и как да използват променливи и условности за предотвратяване на друго събитие.	<b>food_bg</b>
13	<b>Разказвач</b> Учениците ще научат как да планират разказването на истории, как да използват излъчвани съобщения за синхронизиране на дейностите на спрайтове и промени на сцената.	<b>story_bg</b>
14	<b>Рисуване</b> Ученикът ще се научи да рисува в Snap !, да променя цвета и дебелината на писалката и да използва променливи и условия, които причиняват ново събитие.	<b>drawing_bg</b>
15	<b>Хванете мишката</b> Учениците ще бъде запознати с концепцията за присвояване на случайни стойности на променливи. Ще се научат как да използват блока Operators/pick random[x]to[y] block.	<b>mouse_bg</b>
16	<b>Купуване на храна за пикник</b> Учениците ще се научат как да работят с променливи: задаване на различни начални стойности, използване на условия за сравняване на стойностите на променливите, промяна на стойностите на променливите, използване на променливи за броене на (не) здравословна храна. В допълнение, те ще разучат добавяне на текст, съединяване на текстове и if оператор.	<b>picnic_bg</b>
17	<b>Операции</b> Учениците ще подобрят знанията си за променливи, случайни числа, цикли, Broadcast.	<b>oper_bg</b>
18	<b>Рециклиране</b> Учениците ще подобрят знанията си и ще разширят сценария на играта с нови обекти, код и променлив код по отношение на новите спрайтове. Те ще бъдат обучени как да редактират кодове.	<b>recycling_bg</b>
19.1	<b>Посвири на пиано Версия 1</b> Учениците ще се запознаят с кодирането и свиренето на мелодии и ще подобрят знанията си за променливи, цикли, условия, излъчване и други събития.	<b>music_bg</b>
19.2	<b>Посвири на пиано Версия 2</b> Учениците ще се научат как да свирят музика и да сменят костюма, като кликнат върху спрайт.	<b>piano_bg</b>
20	<b>Тест</b> Учениците ще подобрят знанията си и ще разширят сценария на играта с нов фон, код и променлив код по отношение на новите сцени.	<b>test_bg</b>



<b>21</b>	<b>Опростена игра PACMAN</b> Учениците ще приложат своите знания за движение в лабиринт с помощта на сензорен цветен блок. Те ще научат концепцията за клониране на обект с ограничения за позицията и как да създадат много прост персонаж, който не е играч, с опция за произволно движение.	<b>pacman_bg</b>
-----------	---	------------------



## GREEK SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Πιάνοντας υγιεινά τρόφιμα</b> Οι μαθητές θα μάθουν πώς να κινούνται για Χ τυχαία βήματα και να επιλέγουν μια θέση και επίσης πώς να χρησιμοποιούν μεταβλητές και συνθήκες για την πρόληψη άλλου συμβάντος.	<b>food_gr</b>

<b>13</b>	<b>Διήγηση ιστορίας</b> Οι μαθητές θα μάθουν πώς να σχεδιάζουν την αφήγηση μιας ιστορίας, πώς να χρησιμοποιούν τα μηνύματα μετάδοσης για συγχρονισμό των δραστηριοτήτων των στοιχείων με τις αλλαγές στη σκηνή.	<b>story_bg</b>
<b>14</b>	<b>Ζωγραφική</b> Ο μαθητής θα μάθει να ζωγραφίζει με το Snap!, να αλλάζει το χρώμα και το πάχος του στυλό και πώς να χρησιμοποιεί μεταβλητές και συνθήκες για ένα νέο συμβάν.	<b>drawing_gr</b>
<b>15</b>	<b>Πιάσε το ποντίκι</b> Ο μαθητής θα μάθει την έννοια της πολλαπλής ανάθεσης τυχαίας τιμής. Θα μάθει πώς να χρησιμοποιεί τους τελεστές / επιλέγει τυχαία [x] έως [y].	<b>mouse_gr</b>
<b>16</b>	<b>Αγοράζοντας φαγητό για πικνίκ</b> Οι μαθητές θα μάθουν πώς να δουλεύουν με μεταβλητές: ανάθεση διαφορετικής αρχικής τιμής, χρήση συνθήκης για σύγκριση της τιμής των μεταβλητών, αλλαγή της τιμής των μεταβλητών, χρήση μεταβλητών για την καταμέτρηση (μη) υγιεινών τροφίμων. Επιπλέον, θα επαναλάβουν την προσθήκη κειμένου, την ένωση κειμένων και τη δήλωση εάν.	<b>picnic_gr</b>
<b>17</b>	<b>Λειτουργίες</b> Οι μαθητές θα βελτιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με μεταβλητές, τυχαίους αριθμούς, βρόχους και μετάδοση.	<b>oper_gr</b>
<b>18</b>	<b>Ανακύκλωση</b> Οι μαθητές θα βελτιώσουν τις γνώσεις τους και θα επεκτείνουν το σενάριο του παιχνιδιού με νέα αντικείμενα, κώδικα και ανακατασκευή κώδικα σε σχέση με τα νέα στοιχεία. Θα εκπαιδευτούν στην ανακατασκευή κώδικα.	<b>recycling_gr</b>
<b>19.1</b>	<b>Παίξτε πιάνο_1</b> Οι μαθητές θα μάθουν να γράφουν κώδικα και να παίζουν μελωδίες και θα βελτιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με μεταβλητές, βρόχους, συνθήκες, μετάδοση γεγονότων και άλλα γεγονότα.	<b>music_gr</b>
<b>19.2</b>	<b>Παίξτε πιάνο_2</b> Οι μαθητές θα μάθουν πώς να παίζουν μουσική και να αλλάζουν κοστούμι κάνοντας κλικ σε ένα στοιχείο.	<b>piano_gr</b>
<b>20</b>	<b>Δοκιμαστικό μάθημα - Αλλαγή εμφάνισης και στροφή</b> Μάθετε πώς να αλλάζετε την εμφάνιση του στοιχείου για να κάνετε ένα κινούμενο σχέδιο, αλλάζοντας μεταξύ διαφορετικών τύπων περιστροφών.	<b>test_gr</b>
<b>21</b>	<b>Απλοποιημένο παιχνίδι PACMAN</b> Οι μαθητές θα επανεξετάσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την κίνηση μέσα σε ένα λαβύρινθο. Θα μάθουν την έννοια της κλωνοποίησης του αντικειμένου με περιορισμό θέσης και πώς να δημιουργήσουν έναν πολύ απλό χαρακτήρα με τη δική του τυχαία κίνηση.	<b>pacman_gr</b>





## PORTUGUESE SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Comendo comida saudável</b> Os alunos aprendem a mover-se aleatoriamente X passos e a escolher uma posição. Aprendem a usar variáveis e instruções condicionais para prevenir um evento.	<b>food_PT</b>
13	<b>Narrativa</b> Os alunos aprendem a planejar a narração de histórias e como usar mensagens para sincronização das atividades dos sprites e mudanças de palco.	<b>storytelling_PT</b>
14	<b>Desenhando</b> Os alunos aprendem a desenhar no Snap!, a alterar a cor e a espessura da caneta e a usar variáveis e condicionais que geram um novo evento.	<b>drawing_PT</b>
15	<b>Apanhar o rato</b> Os alunos aprendem o conceito de atribuição de valores aleatórios de múltiplas variáveis. Aprendem ainda como usar o bloco de operadores de escolha aleatória [x] a [y].	<b>mouse_PT</b>
16	<b>Comprando comida para um piquenique</b> Os alunos aprendem a trabalhar com variáveis: valores iniciais, operadores condicionais para comparar o valor das variáveis, alterar o valor das variáveis, usar variáveis para contar alimentos saudáveis. Além disso, eles vão adicionar e juntar textos.	<b>picnic_PT</b>
17	<b>Operações</b> Os alunos vão melhorar os seus conhecimentos sobre variáveis, números aleatórios e ciclos.	<b>operation_PT</b>
18	<b>Reciclagem</b> Os alunos vão aumentar um cenário do jogo com novos objetos, código e código em relação a novos sprites. Aprendem ainda sobre refatoração de código.	<b>recycling_PT</b>
19.1	<b>Tocar piano_1</b> Os alunos aprendem sobre codificação e reprodução de melodias e melhoram os seus conhecimentos sobre variáveis, ciclos, instruções condicionais e outros eventos.	<b>music_PT</b>
19.2	<b>Tocar piano_2</b> Os alunos aprendem a tocar música e a mudar de traje clicando num sprite.	<b>piano_PT</b>
20	<b>Teste</b> Os alunos irão melhorar os seus conhecimentos alargando o cenário do jogo com um novo fundo, código e código mutável em relação a novos palcos.	<b>test_PT</b>
21	<b>Jogo PACMAN simplificado</b> Os alunos irão rever os seus conhecimentos sobre o movimento dentro de um labirinto com o uso do bloco de reconhecimento de cores. Aprendem o conceito de clonar o objeto com restrições de posição e como criar um personagem não-jogador muito simples com o seu próprio movimento aleatório.	<b>pacman_PT</b>



## TURKISH SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
12	<b>Sağlıklı yiyeceği yakalamak</b> Öğrenciler, belirli bir adım atmak için rastgele hareket etmeyi, bir konum seçmeyi ve ayrıca diğer olayları önlemek için değişkenleri ve koşulları nasıl kullanacaklarını öğreneceklerdir.	yemek
13	<b>Hikaye Anlatma</b> Öğrenciler hikaye anlatımını nasıl planlayacaklarını, karakterin aktiviteleri ile sahne değişikliklerinin senkronizasyonu için yayın mesajlarının nasıl kullanılacağını öğrenecekler	hikaye
14	<b>İklimi İyileştirmek-Çizim Yapma</b> Öğrenci, Snap!'te çizim yapmayı, rengi ve kalem kalınlığını değiştirmeyi ve yeni bir olaya neden olan değişkenler ile koşullu ifadeleri nasıl kullanacağını öğrenecek.	iklim
15	<b>Fareyi yakalamak</b> Öğrencilere çok değişkenli rastgele değer atama kavramı tanıtılacaktır. Operatörleri nasıl kullanacaklarını ve rastgele [x] ile [y] bloğu seçmeyi öğrenecekler.	fare
16	<b>Piknik için yemek almak</b> Öğrenciler değişkenlerle nasıl çalışılacağını öğrenecekler: farklı başlangıç değerleri belirleme, değişkenlerin değerini karşılaştırmak için koşullu ifadeler kullanma, değişkenlerin değerini değiştirme, sağlıklı yiyecekleri saymak (olmayan) için değişkenler kullanma. Ek olarak, metin eklemeyi, metinleri birleştirmeyi ve Eğer (if) ifadesini tekrarlayacaklar.	piknik
17	<b>İşlemler</b> Öğrenciler değişkenler, rastgele sayılar, döngüler, yayın hakkındaki bilgilerini geliştireceklerdir.	işlem
18	<b>Geri Dönüşüm</b> Öğrenciler bilgilerini geliştirecek ve oyun senaryosunu yeni karakterlere göre yeni nesnelere, kodlar ve değişen kodlarla genişletecekler. Kod yeniden düzenleme konusunda eğitilecekler	dönüşüm
19. 1	<b>Piyano Çalmak</b> Öğrenciler melodileri kodlama ve çalma hakkında bilgi edinecek ve değişkenler, döngüler, koşullu, yayın ve diğer olaylar hakkındaki bilgilerini geliştireceklerdir.	Piyano1
19. 2	<b>Piyano Çalmak</b> Öğrenciler bir karaktere tıklayarak müzik çalmayı ve kostümü	piyano2



	değiřtirmeyi öğrenecekler.	
<b>20</b>	<b>Test- Kostümleri deęiřtirmek ve Dönüşler</b> Farklı döndürme türleri arasında geçiř yaparak bir animasyon yapmak için karakterin kostümünü nasıl deęiřtireceęinizi öğrenin	<b>test</b>
<b>21</b>	<b>Basitleřtirilmiř PACMAN oyunu</b> Öğrenciler duyu renk bloęu kullanarak bir labirent içindeki hareketin nasıl kodlanması gerektięi hakkındaki bilgilerini gözden geçireceklerdir. Nesneyi konum kısıtlamaları ile rastgele hareket edecek şekilde basitçe kodlayacaklar ve karakterleri klonlamayı öğrenecekler.	<b>pacman</b>