## Δραστηριότητα

Σ' αυτή τη δραστηριότητα δημιουργείτε το πρώτο σας απλό έργο με έναν ηθοποιό (ένα αντικείμενο δηλαδή) που θα εκτελεί ένα σενάριο.

Θα βάλουμε το γατάκι του Scratch να πει λίγα λόγια για εμάς, όπως Επίθετο, Όνομα, Ειδικότητα, Σχολείο και ό,τι άλλο εσείς θέλετε.

- Επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://scratch.mit.edu και αφού φροντίσετε να είστε συνδεδεμένοι στο λογαριασμό σας, πατήστε στο κουμπάκι Δημιουργία. Θα εμφανιστεί το περιβάλλον εργασίας του Scratch.
- 2. Δώστε ένα όνομα για το νέο σας έργο, π.χ. "Λίγα λόγια για εμένα".
- Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πορτοκαλί γατάκι στη λίστα αντικειμένων (το βρίσκετε κάτω δεξιά).
- Από την Παλέτα Εντολών επιλέγετε Συμβάντα και, σέρνοντας στην Περιοχή σεναρίων, φέρνετε την εντολή όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία.
- 5. Στη συνέχεια, από την Παλέτα Εντολών επιλέγετε την κατηγορία Όψεις και βρείτε την



εντολή τοποθετήστε την στην **Περιοχή σεναρίων** κάτω από το καπελάκι. Τα δύο τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Αλλάξτε το κείμενο "Hello!" κι αν θέλετε και τα δευτερόλεπτα.



- 6. Από την κατηγορία "Όψεις" χρησιμοποιείστε ξανά την εντολή Πες...για...δευτερόλεπτα και σέρνοντάς την τοποθετήστε την στην περιοχή σεναρίων κάτω από την προηγούμενη εντολή. Τα τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους. Αλλάξτε το κείμενο "Hello!" σε "Το όνομά μου είναι ...".
- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία αυτή όσες φορές θέλετε για να κάνετε την παρουσίαση σας.
- Το έργο σας είναι έτοιμο. Πατήστε στην πράσινη σημαία που βρίσκεται πάνω από την σκηνή ώστε να ξεκινήσει η εκτέλεση του έργου σας.
- 9. Ας εμπλουτίσουμε το έργο: το αντικείμενό σας (η γάτα) να προχωράει μετά από κάθε φράση που λέει. Από την Παλέτα Εντολών επιλέγετε Κίνηση και στη συνέχεια την εντολή Κινήσου...βήματα. Σέρνοντάς την τοποθετείστε την κάθε φορά κάτω από την εντολή Πες...για...δευτερόλεπτα. Πατήστε και πάλι στην πράσινη σημαία.

- 10. Να έχουμε και ήχο μια φορά;! Από την Παλέτα Εντολών επιλέγετε Ήχος και στη συνέχεια την εντολή Παίξε ήχο Νιάου μέχρι τέλους. Τοποθετείστε την ("κουμπώστε" την) στο τέλος του προγράμματος. Πατήστε και πάλι στην πράσινη σημαία (ή αλλιώς "τρέξτε το πρόγραμμα"). Εφόσον τρέχετε κάθε φορά το πρόγραμμα με την εντολή Κινήσου η γάτα θα μετατοπίζεται όλο και δεξιότερα. Για να μην σας βγει έξω από το σκηνικό, μπορείτε να τη μεταφέρετε με το ποντίκι αριστερότερα στο σκηνικό σας.
- 11. Προσθέστε ένα σκηνικό πίσω από τη γάτα;! Οδηγείστε κάτω δεξιά στο μπλε εικονίδιο το οποίο γίνεται πράσινο και κάνοντας κλικ εμφανίζεται η συλλογή σκηνικών/ υπόβαθρων. Επιλέξτε όποιο σας αρέσει! Η οθόνη σας θα είναι κάπως έτσι: Παρουσιάζεται μια κίτρινη γραμμή γύρω από τις εντολές όταν εκτελείται το πρόγραμμα. Με την κόκκινη βούλα σταματάμε την εκτέλεση του προγράμματος. Με το εικονίδιο πάνω δεξιά εκτελείται το πρόγραμμα σε πλήρη οθόνη.



- 12. ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ: αν δεν βλέπετε τις εντολές που είχατε εισάγει έως τώρα είναι γιατί είστε στη σκηνή. Κάνετε κλικ στο γατάκι και βλέπετε και πάλι τις εντολές σας. Αυτή η παρατήρηση είναι εξαιρετικά σημαντική. Κάθε αντικείμενο έχει το δικό του σύνολο εντολών.
- 13. Από το μενού επιλέγετε Αποθήκευση τώρα. Αυτή η αποθήκευση γίνεται στον χώρο του Scratch. Αν θέλετε να κατεβάσετε το αρχείο και τον υπολογιστή σας επιλέγετε από το μενού Αρχείο - Αποθήκευση στον υπολογιστή σου.
- 14. Για να μπορέσουμε να βλέπουμε όλοι αυτά τα έργα, επιλέγετε από το μενού την εντολή **Μοιραστείτε**. Βρίσκετε στο έργο σας και αντιγράφετε το URL που βρίσκεται στη γραμμή των διευθύνσεων ψηλά γιατί είναι αυτό που θα δώσετε ως παραδοτέο.
- 15. Στείλτε το πρόγραμμά σας στο <u>abele@sch.gr</u> ή με τη μορφή URL για να το βρω μέσα από το site του scratch ή σαν αρχείο που το έχετε αποθηκεύσει στον υπολογιστή σας.