Θα βάλουμε το γατάκι του Scratch ή κάποια άλλη φιγούρα, να πει λίγα λόγια για εμάς, όπως Όνομα, Τάξη, Σχολείο και ό,τι άλλο εσείς θέλετε. Πότε-πότε η φιγούρα θα κινείται και θα ακουστεί κι ένας ήχος.

**Οδηγίες**

1. Επισκεφθείτε τη διεύθυνση<http://scratch.mit.edu> . Συνδέεστε στον λογαριασμό σας (Απαραίτητη κίνηση για να Μοιραστείτε αργότερα το έργο σας).
2. Πατήστε στο κουμπί **Δημιουργία**. Θα εμφανιστεί το περιβάλλον εργασίας του Scratch.
3. Δώστε ένα όνομα για το νέο σας έργο, το οποίο περιλαμβάνει **το επίθετό σας, το τμήμα σας και τη λέξη "συστήνομαι"**.
4. Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πορτοκαλί γατάκι στη λίστα αντικειμένων (το βρίσκετε κάτω δεξιά).
5. Από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε **Συμβάντα** και, σέρνοντας στην **Περιοχή σεναρίων**, φέρνετε την εντολή **Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία**.
6. Στη συνέχεια,  από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε την κατηγορία **Όψεις** βρείτε την εντολή **Πες...για... δευτερόλεπτα** και σέρνοντάς την τοποθετήστε την στην **Περιοχή σεναρίων** κάτω από το καπελάκι. Τα δύο τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Αλλάξτε το κείμενο σε "Γεια σας!" κι αν θέλετε και τα δευτερόλεπτα.
7. 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 σε "Το όνομά μου είναι ...".
8. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία  αυτή όσες φορές θέλετε για να κάνετε την παρουσίασή σας. Φροντίστε να αλλάζετε τα δευτερόλεπτα ώστε να μπορεί κάποιος να διαβάζει τα μηνύματα.
9. Το έργο σας είναι έτοιμο. Πατήστε στην πράσινη σημαία που βρίσκεται πάνω από την σκηνή ώστε να ξεκινήσει η εκτέλεση του έργου σας.
10. 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.
11. Να έχουμε και ήχο μια φορά;! Από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε **Ήχος** και στη συνέχεια την εντολή **Παίξε ήχο Νιάου μέχρι τέλους**. Τοποθετείστε την (ή καλύτερα "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.
12. Χωρίς όμως ένα σκηνικό (**Υπόβαθρο**) πίσω από τη γάτα;! Οδηγείστε κάτω δεξιά στο μπλε εικονίδιο το οποίο γίνεται πράσινο και κάνοντας κλικ στον μεγεθυντικό φακό εμφανίζεται η συλλογή σκηνικών/ υπόβαθρων. Επιλέξτε όποιο σας αρέσει!
13. Παρουσιάζεται μια κίτρινη γραμμή γύρω από τις εντολές όταν έχετε κάνει κλικ στην πράσινη σημαία κι εκτελείται το πρόγραμμα. Με την κόκκινη βούλα σταματάμε την εκτέλεση του προγράμματος. Με το εικονίδιο πάνω δεξιά εκτελείται το πρόγραμμα σε πλήρη οθόνη.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ:** αν δεν βλέπετε τις εντολές που είχατε εισάγει έως τώρα είναι γιατί είστε "πατημένοι" 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.

1. Από το μενού επιλέγετε **Αποθήκευση τώρα**. Έχετε ήδη από προηγουμένως θέσει όνομα αρχείου. 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**.
2. Για να μπορέσουμε να βλέπουμε όλοι αυτά τα έργα, επιλέγετε από το μενού την εντολή **Μοιραστείτε**. Εμφανίζεται μήνυμα "**Το έργο σας είναι πλέον σε κοινή χρήση**". Βρίσκετε στο έργο σας και αντιγράφετε το URL που βρίσκεται στη γραμμή των διευθύνσεων ψηλά.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ:** Στην περίπτωση που δεν έχετε συνδεθεί στον λογαριασμό σας δεν θα βλέπετε την εντολή **Μοιραστείτε**.

Πηγή: [seminars etwinning](https://seminars.etwinning.gr/)