

# Ας Scratch-άρουμε!

## Διδακτικοί στόχοι

Στο τέλος της ενότητας/δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- να ασκηθείτε στη χρησιμοποίηση εντολών για ένα απλό πρόγραμμα.
- να αποθηκεύσετε το έργο σας.
- να εφαρμόσετε στο έργο σας "κοινή χρήση"

## Περιγραφή

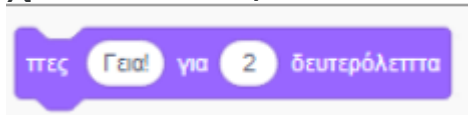
Σ' αυτή τη δραστηριότητα δημιουργείτε το πρώτο σας απλό έργο με έναν ηθοποιό (ένα αντικείμενο δηλαδή) που θα εκτελεί ένα πολύ απλό σενάριο.

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

1. 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, το οποίο περιλαμβάνει το επίθετό σας, την ομάδα σας και τη λέξη "Επιτέλους". π.χ. "μπλαμ-μπλα-Επιτέλους".

3. Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πορτοκαλί γατάκι στη λίστα αντικειμένων (το βρίσκετε κάτω δεξιά).
4. Από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε **Συμβάντα** και, σέρνοντας στην **Περιοχή σεναρίων**, φέρνετε την εντολή "οταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία".
5. Στη συνέχεια, από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε την κατηγορία **Όψεις** βρείτε την

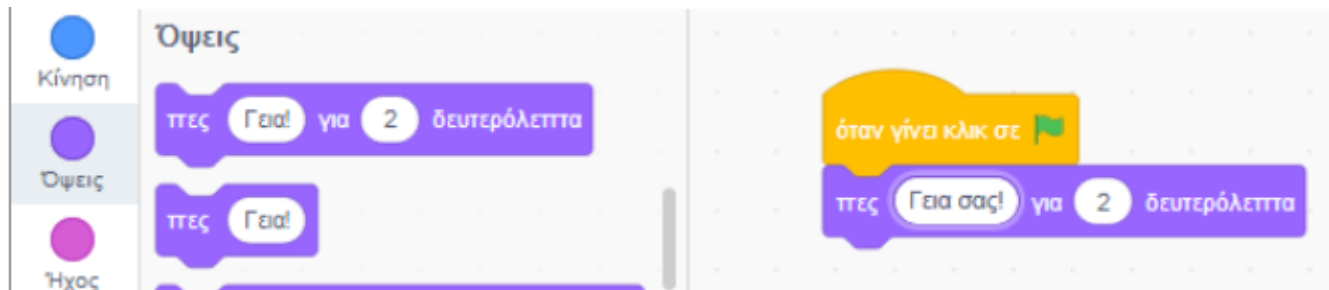
εντολή



**Πες...για...δευτερόλεπτα** και σέρνοντάς την

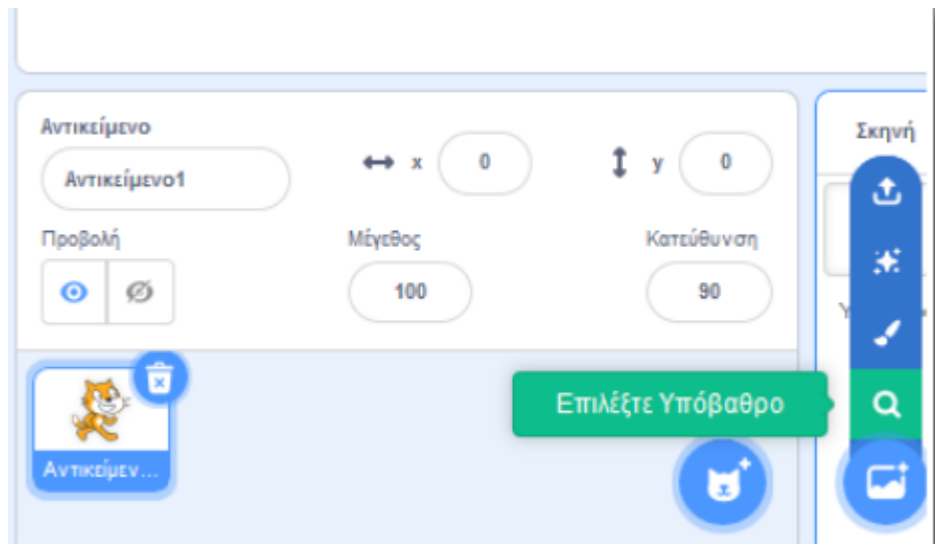
τοποθετήστε την στην **Περιοχή σεναρίων** κάτω από το καπελάκι. Τα δύο τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Αλλάξτε το κείμενο "Hello!" κι αν θέλετε και τα

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 ...".
7. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία αυτή όσες φορές θέλετε για να κάνετε την παρουσίασή σας.
8. 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 (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.

11. Χωρίς όμως ένα σκηνικό πίσω από τη γάτα!



12.

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! Κάτι έγινε... Η οθόνη σας θα είναι κάπως έτσι: 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.

The image shows a Scratch project interface. On the left is the script area, and on the right is the stage. The script area contains the following code blocks:

- When green flag clicked (when green flag clicked)
- Say "Γαα σαα!" for 2 seconds (say "Γαα σαα!" for 2 seconds)
- Move 20 steps (move 20 steps)
- Say "Με λένε Μαρία" for 3 seconds (say "Με λένε Μαρία" for 3 seconds)
- Move 20 steps (move 20 steps)
- Say "Είμαι εκπαιδευτικός Πληροφορικής" for 4 seconds (say "Είμαι εκπαιδευτικός Πληροφορικής" for 4 seconds)
- Move 20 steps (move 20 steps)
- Play sound "Νάου" until finished (play sound "Νάου" until finished)

The stage area shows a cat character running on a path in a forest. A speech bubble above the cat says "Με λένε Μαρία". The stage title is "Στομάτα".

Red arrows point to the green flag icon, the red stop icon, and the full-screen icon in the top right corner of the interface.

13. ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ: 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.
  
14. 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**.
  
15. 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.