

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ SCRATCH

Σ' αυτή τη δραστηριότητα δημιουργήσετε 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. Ανοίξτε το περιβάλλον εργασίας του Scratch.
2. Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένο το πορτοκαλί γατάκι στη λίστα αντικειμένων (το βρίσκετε κάτω δεξιά).
3. Από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε **Συμβάντα** και, σέρνοντας στην **Περιοχή σεναρίων**, φέρνετε την εντολή **όταν γίνει κλικ σε** στην πράσινη σημαία.
4. 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. Αλλάξτε το κείμενο "Hello!" κι αν θέλετε και τα δευτερόλεπτα.
5. 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 ...".
6. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία αυτή όσες φορές θέλετε για να κάνετε την παρουσίασή σας.
7. Το έργο σας είναι έτοιμο. Πατήστε στην πράσινη σημαία που βρίσκεται πάνω από την σκηνή ώστε να ξεκινήσει η εκτέλεση του έργου σας.
8. 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.
9. Εφόσον τρέχετε κάθε φορά το πρόγραμμά 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.
10. Χωρίς όμως ένα σκηνικό πίσω από τη γάτα!

