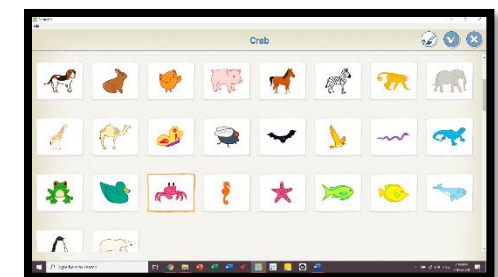
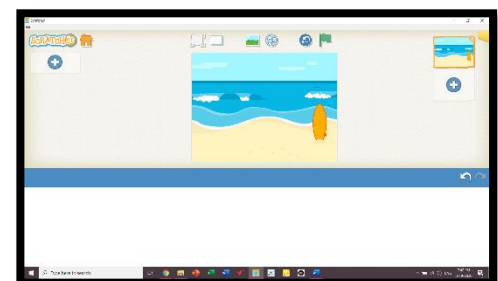
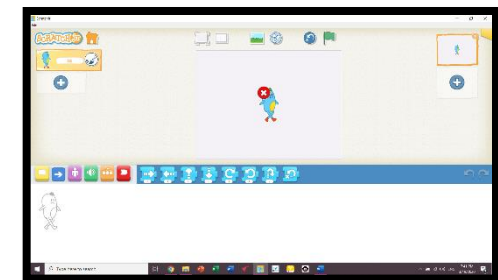
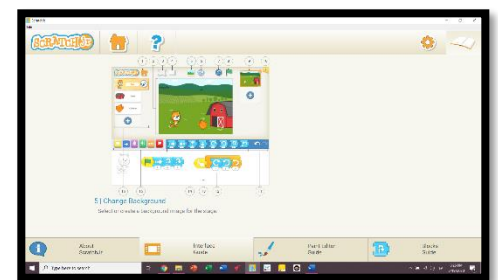
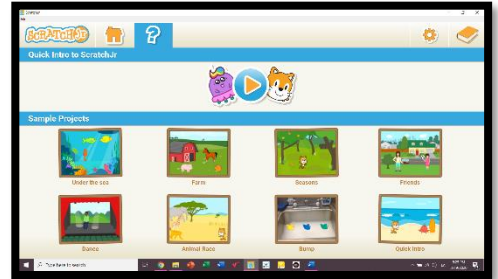




## Μάθημα 1: Βόλτα στην παραλία!

1. Παρουσιάζουμε στο κοινό μας το περιβάλλον του Scratch Jr. Στο εικονίδιο με το **ερωτηματικό** ο χρήστης μπορεί να βρει έτοιμα έργα.
2. Στο εικονίδιο με το **βιβλίο** ο χρήστης μπορεί να βρει οδηγίες για τη διαχείριση της επιφάνειας εργασίας του Scratch Jr, καθώς και επεξηγήσεις των διαφόρων εντολών.
3. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε όπως θέλουμε από την κίτρινη γωνία πάνω δεξιά στην οθόνη μας.  
Επιλέγουμε τους χαρακτήρες μας από την αριστερή στήλη.  
Για να διαγράψουμε έναν χαρακτήρα, πατάμε παρατεταμένα πάνω του, μέχρι να εμφανιστεί το x.
4. Για να αλλάξουμε το φόντο στη διαφάνειά μας, πατάμε πάνω στο παραθυράκι με το μπλε-πράσινο τοπίο.
5. Επιλέγουμε τον πρώτο χαρακτήρα μας, το "καβούρι" από την αριστερή στήλη .





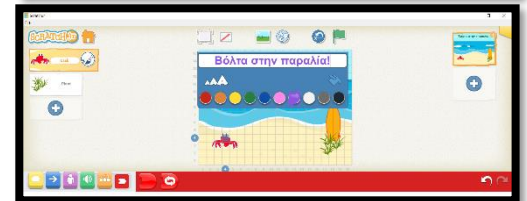
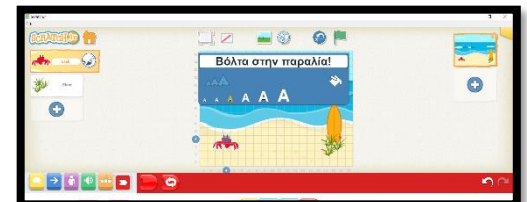
6. Πατώντας πάνω στο πινέλο, μπορούμε να του αλλάξουμε το χρώμα (με το κουβαδάκι) και το όνομά του χαρακτήρα μας (π.χ. κύριος Καβούρης).



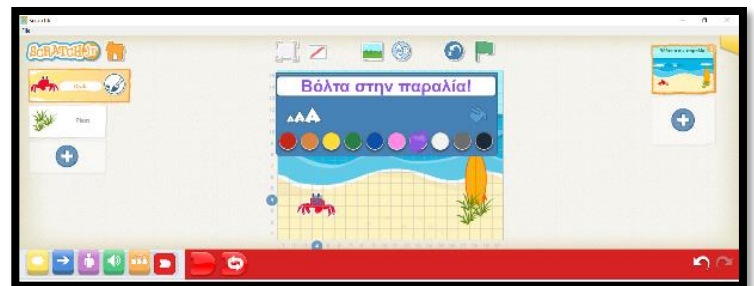
7. Προσθέτουμε και δεύτερο χαρακτήρα: έναν "Θάμνο". Πατώντας πάνω στη σφραγίδα κι έπειτα πάνω στο χαρακτήρα, μπορούμε να αντιγράψουμε το χαρακτήρα. Πατώντας πάνω στο βελάκι κι έπειτα πάνω στο χαρακτήρα, μπορούμε να τον μετακινήσουμε. Μπορούμε να αλλάξουμε και το όνομά του (π.χ. Θάμνοι).



8. Επιστρέφουμε στην κεντρική οθόνη και προσθέτουμε κείμενο-λεζάντα. Δείχνουμε πως αυξομειώνεται το μέγεθος του κειμένου και πως αλλάζει το χρώμα του.



9. Στη συνέχεια, δείχνουμε το πλέγμα και εξηγούμε τη χρήση του.
10. Τοποθετούμε τον "κύριο Καβούρη" στη θέση (4,4) και τους "Θάμνους" στη θέση (3,18).



11. Δείχνουμε πως μπορούμε να κινήσουμε τους χαρακτήρες πάνω στο ταμπλό.
12. Δείχνουμε πως χρησιμοποιούμε το στρογγυλό μπλε κουμπί με το βελάκι.



13. Εξηγούμε τις κατηγορίες των εντολών:

Εντολές Ενεργοποίησης

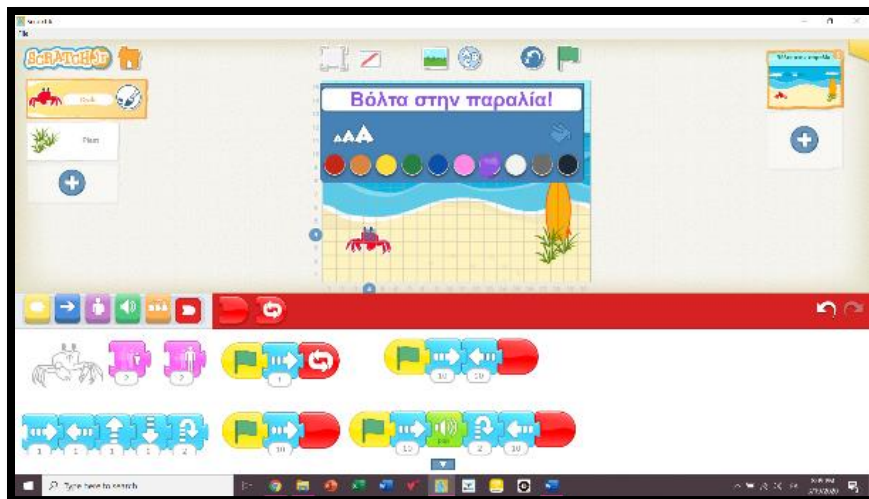
Εντολές Κίνησης

Εντολές Εμφάνισης

Εντολές Ήχου

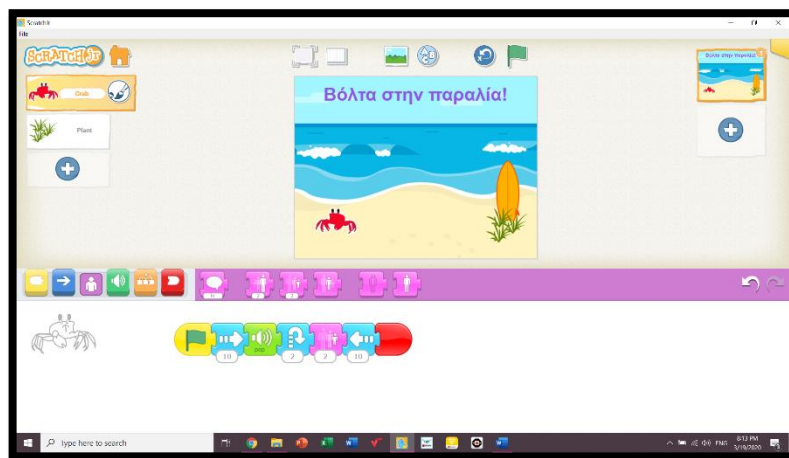
Εντολές Ελέγχου

Εντολές Τερματισμού



14. Παρουσιάζουμε ενδεικτικά κάποιες εντολές:

- Εντολές Εμφάνισης: **Σμίκρυνση-Μεγάνθυση**
- Εντολές Κίνησης: **Μπρος-Πίσω-Δεξιά-Αριστερά-Αναπήδηση**
- Εντολές Εκκίνησης: **Σημαία**
- Εντολές Τερματισμού: **Άπειρη κίνηση-Τερματισμός κίνησης**
- Εντολές Ήχου: **Ποπ**
- Εντολές Εμφάνισης: **Μήνυμα**



15. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα και σε πλήρη προβολή.

16. Διερεύνηση για το σπίτι:

- Μπορείτε να φτιάξετε έναν ακόμα χαρακτήρα για να συμμετέχει στην ιστορία μας;
- Για ποιο λόγο εμφανίζεται ο καινούριος χαρακτήρας στην ιστορία μας;
- Πώς κινείται και γιατί;