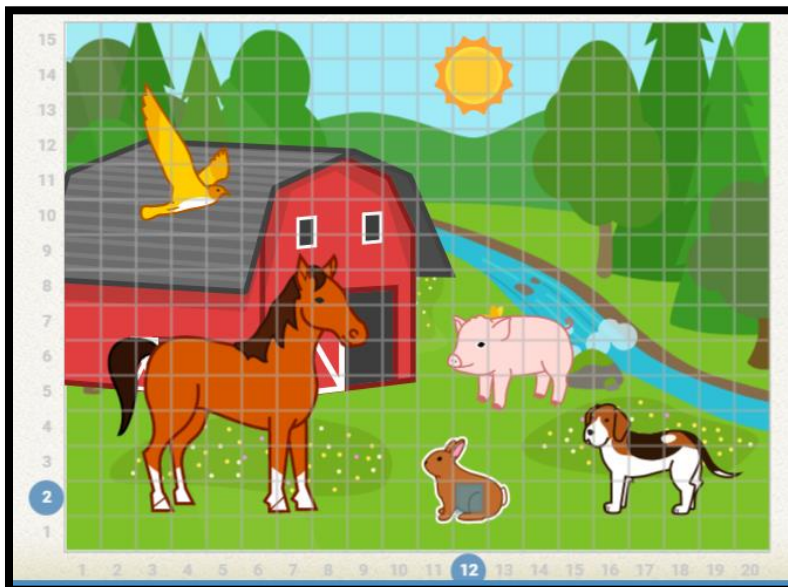




## Δραστηριότητα 2: Η φύση και οι εποχές

1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Η φύση και οι εποχές" από την κίτρινη γωνία πάνω δεξιά στην οθόνη μας.
2. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
3. Επιλέγουμε ως σκηνικό της ιστορίας μας την εικόνα "Ποτάμι".
4. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
5. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Ήλιο", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 3 και τον μετακινούμε στη θέση (12,14).
6. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Αχυρώνα" και τον μετακινούμε στη θέση (6,8).
7. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Άλογο", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 1 και τον μετακινούμε στη θέση (5,5).
8. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Γουρούνι", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 3, τον στέφουμε προς τα αριστερά και τον μετακινούμε στη θέση (13,6).
9. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Κουνέλι", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 4, τον στέφουμε προς τα αριστερά και τον μετακινούμε στη θέση (12,2).
10. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Σκύλο", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 2, τον στέφουμε προς τα αριστερά και τον μετακινούμε στη θέση (18,3).
11. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Πουλί" και τον μετακινούμε στη θέση (4,12).





12. Κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Άλογο", ώστε να διαμορφώσουμε τους κώδικες που θα αντιστοιχούν στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Ο πρώτος κώδικας αφορά στον τρόπο κίνησης του χαρακτήρα, ενώ ο δεύτερος κώδικας παρουσιάζει το μήνυμα (ή ήχο-εντολή μικροφώνου) του χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Γουρούνι", "Κουνέλι", "Σκύλος" και "Πουλί".

Μήνυμα:  
Νέιινινινιν

Μήνυμα:  
Χόιτ χόιτ

Μήνυμα:  
Σκουίκ σκουίκ

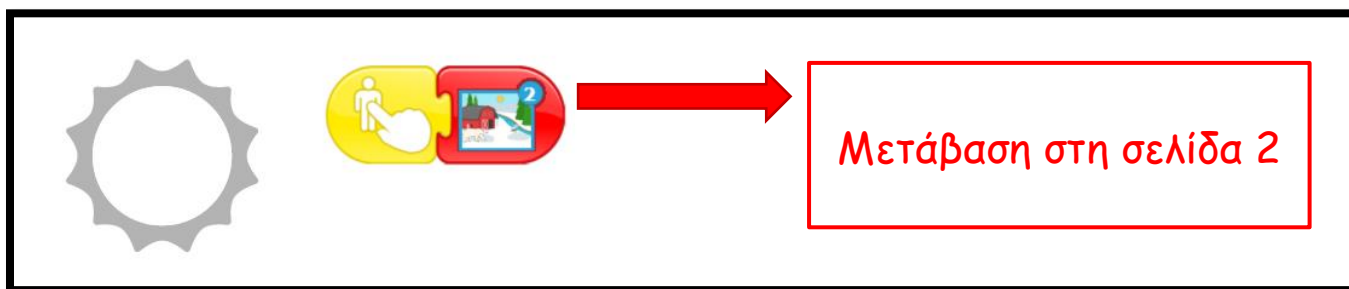
Μήνυμα:  
Γαβ γαβ

Μήνυμα:  
Τσίου τσίου





19. Επιστρέφουμε στην πρώτη σελίδα και κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Ήλιο", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα.



20. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα και σε Πλήρη Προβολή.

### Να θυμόμαστε...

- να κλικάρουμε πάνω στο κουμπί "Επαναφορά Χαρακτήρων", αν/όταν χρειάζεται να επαναφέρουμε τους χαρακτήρες στις αρχικές τους θέσεις.
- να κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα/σκηνικού, όταν θέλουμε να τα επεξεργαστούμε.
- ότι για να "τρέξει" όλο το πρόγραμμα, πρέπει να κλικάρουμε στην πράσινη σημαία στο πάνω μέρος του παραθύρου.

### Εκπαιδευτικό περιεχόμενο μαθήματος

- Πλέγμα και σύστημα συντεταγμένων
- Τροποποίηση χαρακτήρων/σκηνικού στο "Πινέλο"
- Διαφορετικοί τρόποι κίνησης των χαρακτήρων, έμφαση στη συνδυαστική κίνηση - Παρουσίαση της εντολής ενεργοποίησης "Ξεκίνα όταν γίνει κλικ"
- Παρουσίαση των εντολών ελέγχου "Επανάλαβε", "Θέσε ταχύτητα", "Περίμενε"
- Παρουσίαση των εντολών εμφάνισης "Πες", "Κρύψου"
- Παρουσίαση των εντολών τερματισμού "Τέλος", "Επανάλαβε για Πάντα", "Πήγαινε στη σελίδα"

**Σημείωση:** Λαμβάνοντας υπ' όψιν το ρυθμό αφομοίωσης/ανταπόκρισης της εκάστοτε ομάδας παιδιών, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει το εκπαιδευτικό περιεχόμενο ανάλογα (π.χ. τροποποίηση κώδικα, παράλειψη-πρόσθεση χαρακτήρων κλπ).



## Διερεύνηση για το σπίτι



- Δοκιμάστε να φτιάξετε μία σελίδα για κάθε εποχή: Άνοιξη, Καλοκαίρι, Φθινόπωρο, Χειμώνας!  
Πώς αλλάζει το σκηνικό σας ανάλογα με την εποχή;  
Ποια ζώακια συναντάμε στο Καλοκαίρι και ποια στο Χειμώνα;  
Πώς είναι η φύση την Άνοιξη και το Φθινόπωρο;
- Δοκιμάστε να κινήσετε κάθε χαρακτήρα με διαφορετικό τρόπο!
- Ηχογραφήστε τους δικούς σας ήχους και χρησιμοποιήστε την εντολή του μικροφώνου "Παίξε τον ηχογραφημένο ήχο" στη θέση της εντολής μηνύματος "Πες"!