

Δραστηριότητα 3: Ένα μαγικό ταξίδι!

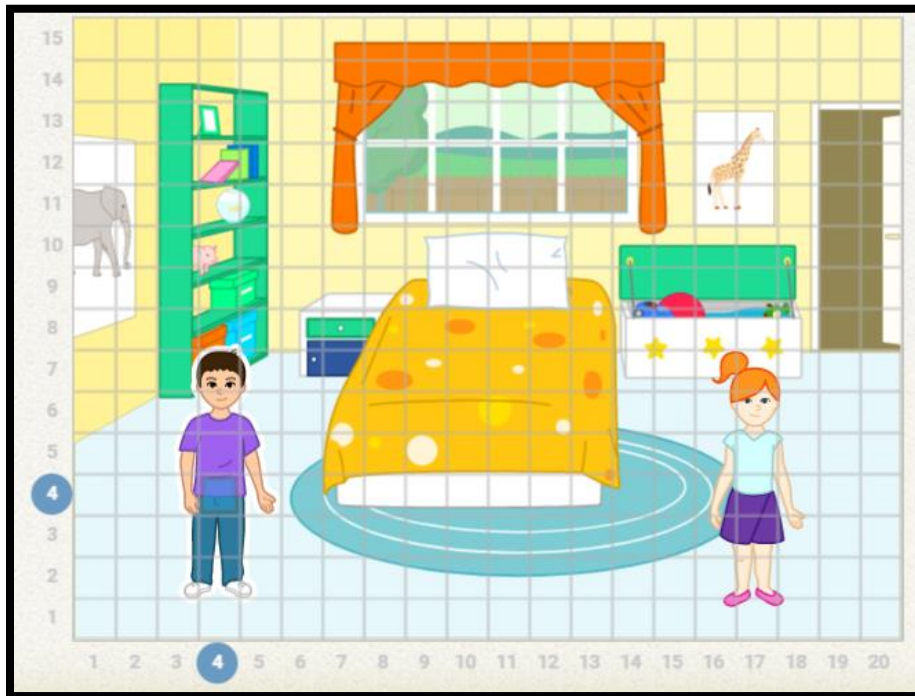
Το σενάριο της ιστορίας: Δύο παιδάκια κάνουν βόλτα στην εξοχή. Περπατούν για ώρες, παίζοντας και γελώντας, μέχρι που νυχτώνει. Τότε τα παιδιά συνειδητοποιούν ότι έχουν βρεθεί σε ένα άγνωστο δάσος. Έχουν χαθεί και δε γνωρίζουν πως να επιστρέψουν σπίτι. Ξαφνικά εμφανίζεται μπροστά τους ένας μάγος! Ο μάγος λέει στα παιδιά πως μπορεί να τα βοηθήσει. Για την ακρίβεια μπορεί, μέσα σε δευτερόλεπτα, να τα στείλει είτε σπίτι τους είτε σε ένα μαγικό ταξίδι... Τί θα επιλέξουν;

1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Ένα μαγικό ταξίδι" 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 "Δάσος".
4. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
5. Επιλέγουμε τον πρώτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (14,7).
6. Επιλέγουμε τον έκτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (18,7).
7. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Μάγος" και τον μετακινούμε στη θέση (7,8).

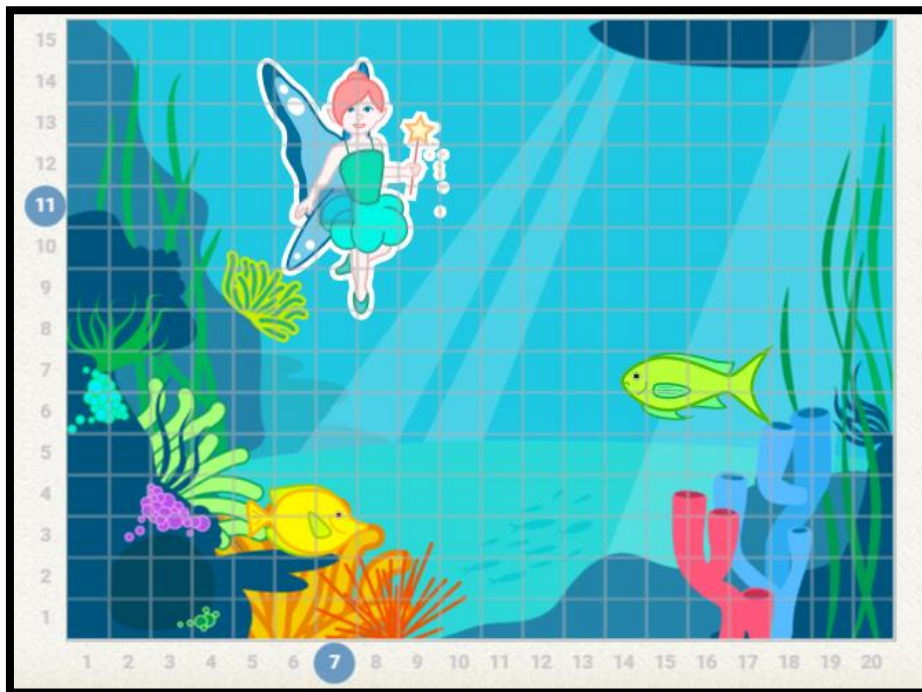




8. Στη δεξιά πλευρά της επιφάνειας εργασίας του Scratch Junior κλικάρουμε πάνω στο λευκό καρτελάκι με το σταυρουδάκι, ώστε να προσθέσουμε μία δεύτερη σελίδα στην ιστορία μας.
9. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
10. Επιλέγουμε ως σκηνικό της δεύτερης σελίδας την εικόνα "Υπνοδωμάτιο".
11. Επιλέγουμε τον πρώτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (17,4).
12. Επιλέγουμε τον έκτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (4,4).



13. Στη δεξιά πλευρά της επιφάνειας εργασίας του Scratch Junior κλικάρουμε πάνω στο λευκό καρτελάκι με το σταυρουδάκι, ώστε να προσθέσουμε μία τρίτη σελίδα στην ιστορία μας.
14. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
15. Επιλέγουμε ως σκηνικό της δεύτερης σελίδας την εικόνα "Θάλασσα".
16. Επιλέγουμε τον πρώτο χαρακτήρα "Ψάρι", τον αντιστρέφουμε με τη δεύτερη μπλε εντολή κίνησης (αριστερό βελάκι) και τον μετακινούμε στη θέση (16,7).
17. Επιλέγουμε το δεύτερο χαρακτήρα "Ψάρι" και τον μετακινούμε στη θέση (6,3).
18. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Νεράιδα" και τον μετακινούμε στη θέση (7,11).

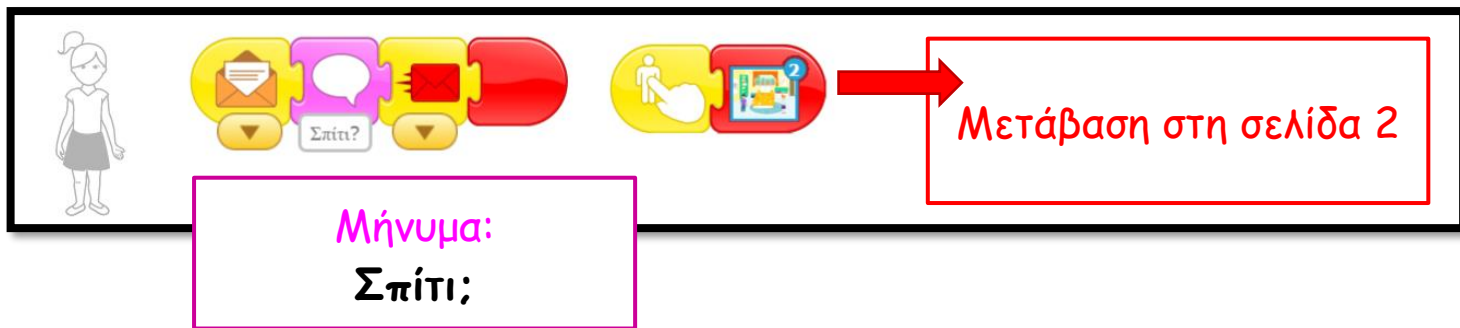


19. Επιστρέφουμε στην πρώτη σελίδα και κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Μάγος", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Παιδί 1" και "Παιδί 6".



Μήνυμα 1:
Άμπρα Καντάμπρα

Μήνυμα 2:
Σας στέλνω...



Μήνυμα:
Σπίτι;

Μετάβαση στη σελίδα 2

Μήνυμα:
Ή ταξίδι;

Μετάβαση στη σελίδα 3

20. Πηγαίνουμε στη δεύτερη σελίδα και έπειτα, κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Παιδί 1", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα.

Μήνυμα:
Γιούπι!

Μετάβαση στη σελίδα 1

21. Για να μεταφέρουμε τον κώδικα του χαρακτήρα "Παιδί 1" στο χαρακτήρα "Παιδί 6" πρέπει να κλικάρουμε πάνω στον κώδικα και κρατώντας πατημένο το κουμπί, να τον μεταφέρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Παιδί 6". Όταν εμφανιστεί το πορτοκαλί περίγραμμα στο καρτελάκι, ξεκλικάρουμε. Ο κώδικας του χαρακτήρα "Παιδί 1" υπάρχει πλέον και στο χαρακτήρα "Παιδί 6".



22. Πηγαίνουμε στην τρίτη σελίδα και κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Ψάρι 1", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Ψάρι 2" και "Νεράιδα".



23. Επιστρέφουμε στην πρώτη σελίδα και κλικάρουμε πάνω στο κουμπί "Επαναφορά χαρακτήρων", ώστε να μετακινηθούν οι χαρακτήρες στις αρχικές τους θέσεις.

24. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα και σε πλήρης 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
- Διαφορετικοί τρόποι κίνησης των χαρακτήρων, συνδυαστική κίνηση
- Παρουσίαση των εντολών ενεργοποίησης "Στείλε μήνυμα", "Ξεκίνα όταν λάβεις μήνυμα"
- Παρουσίαση των εντολών ελέγχου "Επανάλαβε", "Περίμενε", "Θέσε ταχύτητα"
- Παρουσίαση των εντολών εμφάνισης "Πες", "Κρύψου", "Εμφανίσου", "Μίκρυνε", "Μεγάλωσε"
- 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 αλλάξετε τα χρώματα και τη διακόσμηση στο δωμάτιο των παιδιών!
Τί χρώματα θα έχουν οι τοίχοι, οι κουρτίνες, το πάτωμα, το κρεβάτι;
Ποια είναι τα παιχνίδια των παιδιών;*
- *Δοκιμάστε να σχεδιάσετε ένα δικό σας μαγικό ταξίδι!
Ποιους χαρακτήρες συναντάμε στο δικό σας μαγικό ταξίδι;
Πώς κινούνται και πώς επικοινωνούν μεταξύ τους οι ήρωες της ιστορίας σας;*