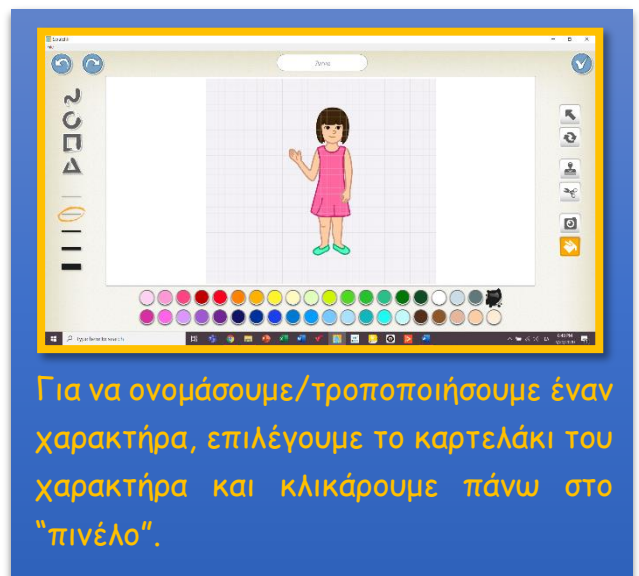


## Δραστηριότητα 4: Μπάσκετ

1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Μπάσκετ" 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 πρώτη εικόνα "Γυμναστήριο".
4. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
5. Επιλέγουμε τον πέμπτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (10,12).
6. Επιλέγουμε τον τρίτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (2,5).
7. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Μπάσκετ" και τον μετακινούμε στη θέση (7,4).



8. Κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Παιδί 5", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Παιδί 3" και "Μπάσκετ".

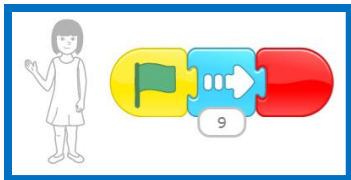




9. Προκειμένου να είναι δυνατή η μετάβαση στη σελίδα 2, θα πρέπει να δημιουργήσουμε μία επιπλέον σελίδα στην ιστορία μας. Στη δεξιά πλευρά της επιφάνειας εργασίας του Scratch Junior κλικάρουμε πάνω στο λευκό καρτελάκι με το σταυρουδάκι, ώστε να προσθέσουμε μία **δεύτερη σελίδα στην ιστορία μας**.
10. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
11. Επιλέγουμε ως σκηνικό της ιστορίας μας, την ίδια ακριβώς εικόνα, την πρώτη εικόνα "Γυμναστήριο".
12. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
13. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 5" και τον μετακινούμε στη θέση (10,12).
14. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 3" και τον μετακινούμε στη θέση (8,5).
15. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Μπάσκετ" και τον μετακινούμε στη θέση (7,4).



16. Κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Παιδί 3", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Μπάσκετ" και "Παιδί 5".



Μήνυμα: Μπράβο Άννα!

17. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα και σε Πλήρη προβολή.

18. Εάν υπάρχει χρόνος, ενθαρρύνουμε τα παιδιά να σκεφτούν τη συνέχεια της ιστορίας και δοκιμάζουμε να υλοποιήσουμε κάποια από τις ιδέες των παιδιών.

## 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
- Εντολές ενεργοποίησης: "Στο άγγιγμα ξεκίνα", "Όταν λάβεις μήνυμα ξεκίνα", "Στείλε μήνυμα"
- Εντολή εμφάνισης "Πες"
- Εντολές ελέγχου "Επανάλαβε"
- Εντολές τερματισμού "Τέλος", "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-εμπλουτίσετε το σενάριο!  
Πώς κινούνται και μιλούν μεταξύ τους οι χαρακτήρες;  
Πώς κινείται η μπάλα του μπάσκετ;
- Εισάγοντας μία ακόμα σελίδα, δημιουργήστε ένα δικό σας τέλος στην ιστορία μας!
- Ηχογραφήστε τους δικούς σας ήχους και χρησιμοποιήστε την εντολή του μικροφώνου "Παίξε τον ηχογραφημένο ήχο" στη θέση της εντολής μηνύματος "Πες"!