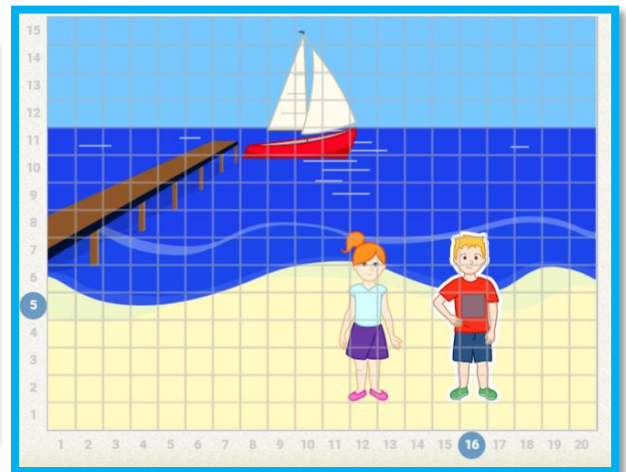
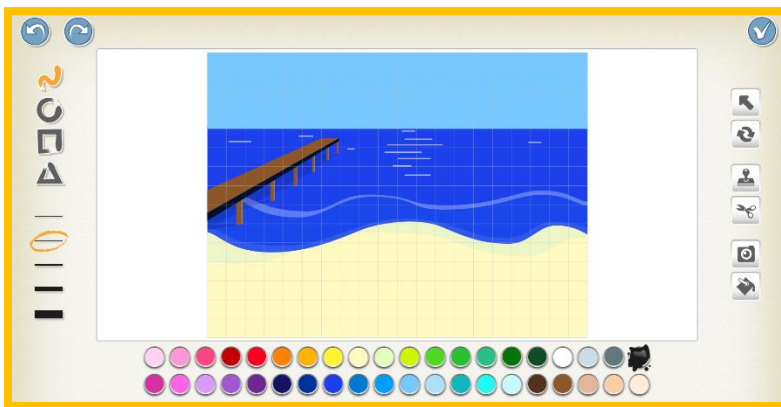
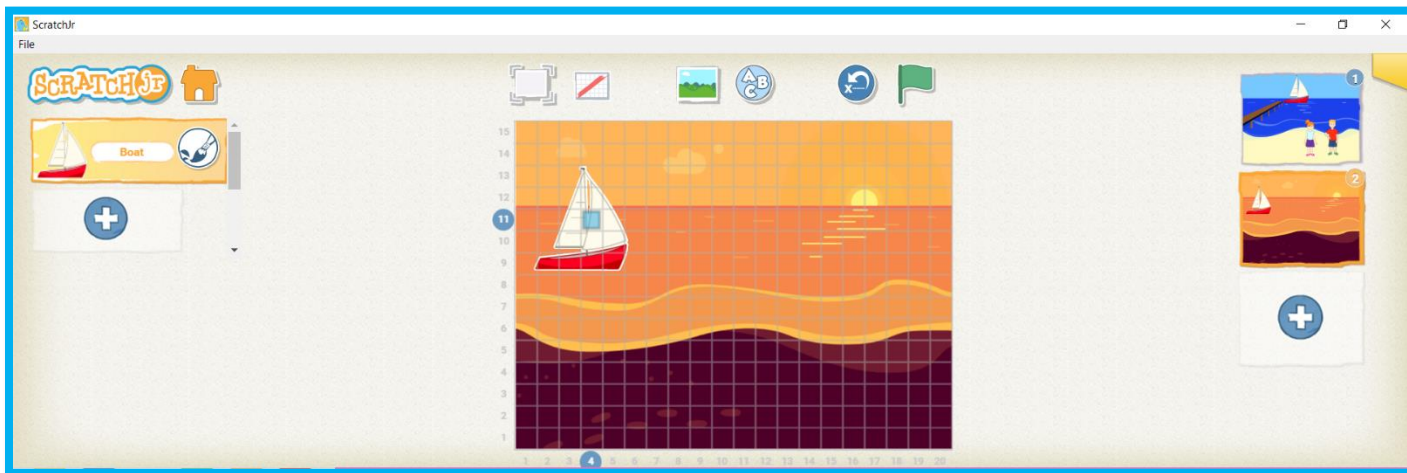


Δραστηριότητα 6: Ταξίδι στη Θάλασσα

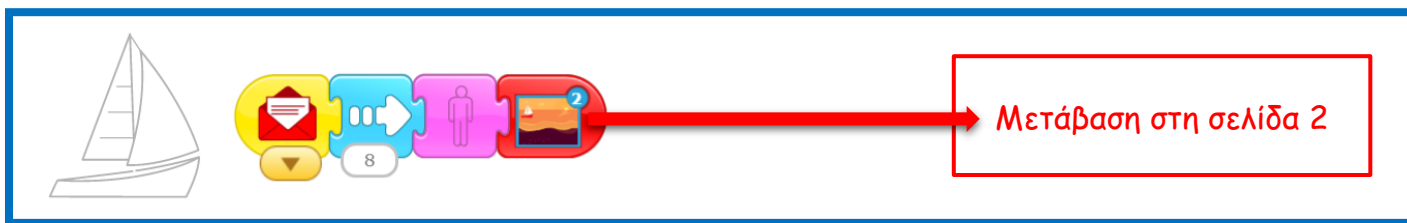
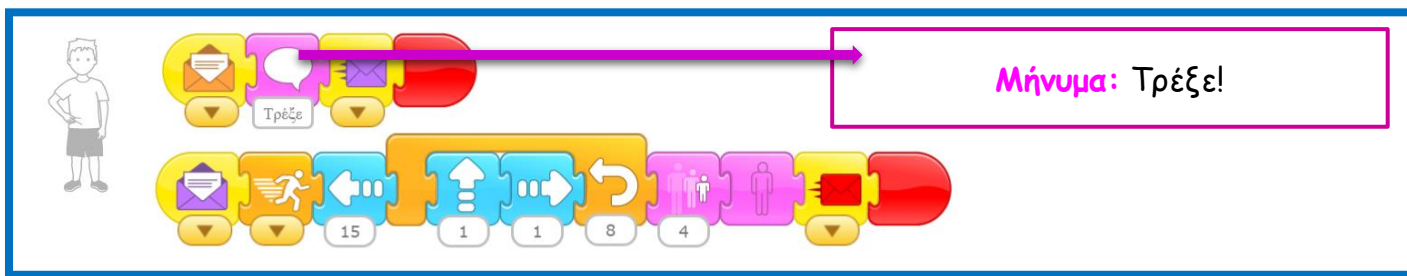
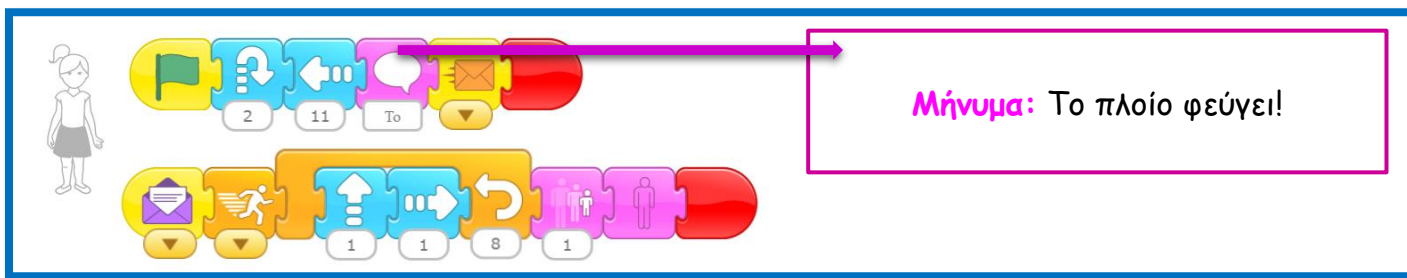
1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Ταξίδι στη Θάλασσα" από την κίτρινη γωνία πάνω δεξιά στην οθόνη μας.
2. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
3. Επιλέγουμε ως σκηνικό της ιστορίας μας την πρώτη εικόνα "Παραλία".
4. Στο "Πινέλο" τροποποιούμε την εικόνα "Παραλία", ώστε να μοιάζει με ημέρα.
5. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
6. Επιλέγουμε τον πρώτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (12,5).
7. Επιλέγουμε τον τέταρτο χαρακτήρα "Παιδί" και τον μετακινούμε στη θέση (16,5).
8. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Βάρκα", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (10,13). Προαιρετικά, αλλάζουμε το χρώμα του στο "Πινέλο".



9. 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 δεύτερης σελίδας την εικόνα "Παραλία Ηλιοβασίλεμα".
12. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Βάρκα", μικραίνουμε το μέγεθός του κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (4,11).



13. Επιστρέφουμε στη σελίδα 1 και κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Παιδί 1", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Παιδί 4" και "Πλοίο".



14. 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
- Διαφορετικοί τρόποι κίνησης των χαρακτήρων, συνδυαστική κίνηση
- Εντολές ενεργοποίησης: "Ξεκίνα όταν γίνει κλικ στη σημαία", "Ξεκίνα όταν λάβεις μήνυμα", "Στείλε μήνυμα"
- Εντολή εμφάνισης "Πες", "Μίκρυνε", "Κρύψου"
- Εντολές ελέγχου "Επανάλαβε", "Θέσε ταχύτητα"
- 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! Ποιους άλλους χαρακτήρες συναντούν τα παιδιά στο ταξίδι τους; Τί θα συμβεί όταν φτάσουν στον προορισμό τους;
- Ηχογραφήστε τους δικούς σας ήχους και χρησιμοποιήστε την εντολή του μικροφώνου "Παίξε τον ηχογραφημένο ήχο" στη θέση της εντολής μηνύματος "Πες"!

