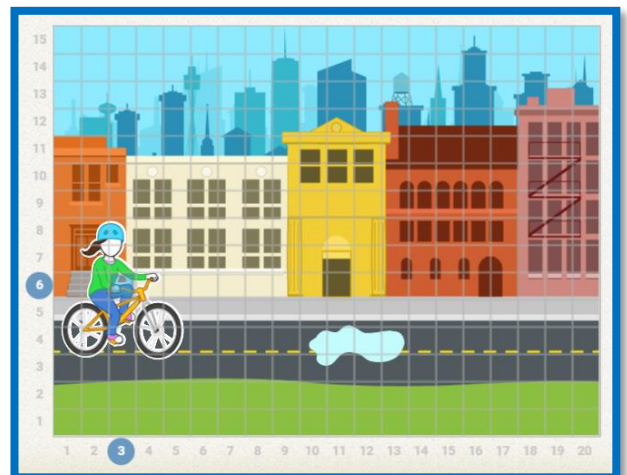
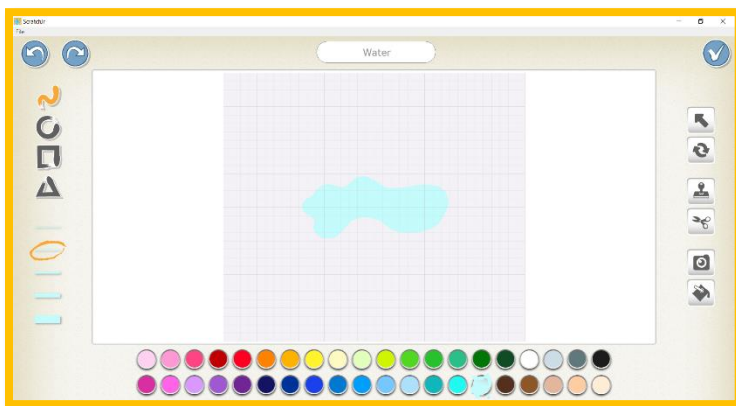


Δραστηριότητα 8: Η Τριβή

1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Η Τριβή" 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 την εικόνα "Πόλη".
4. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Ποδηλάτης", τον μικραίνουμε κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (3,6).

Στο σημείο αυτό εξηγούμε στα παιδιά ότι θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν καινούριο χαρακτήρα, τον οποίο θα χρησιμοποιήσουμε ως εμπόδιο στη διαδρομή του χαρακτήρα "Ποδηλάτης". Ο χαρακτήρας αυτός θα είναι μια λιμνούλα με νερό και για να τον δημιουργήσουμε θα πρέπει να τον σχεδιάσουμε στο Πινέλο.

5. Από τη λίστα με τους χαρακτήρες επιλέγουμε την κενή εικόνα ("Χαρακτήρας") και στη συνέχεια κλικάρουμε πάνω στο στρογγυλό κουμπί με το πινέλο, ώστε να μεταφερθούμε στο Πινέλο.
6. Επιλέγουμε ένα ανοιχτό γαλάζιο χρώμα κι έπειτα επιλέγουμε την πρώτη εντολή από τις εντολές αριστερά (ακανόνιστη γραμμή).
7. Δημιουργούμε το περίγραμμα της λιμνούλας και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την εντολή με το κουβαδάκι, χρωματίζουμε το εσωτερικό της λιμνούλας με το ίδιο χρώμα.
8. Ονομάζουμε το συγκεκριμένο χαρακτήρα "Νερό" και κλικάρουμε πάνω στο στρογγυλό κουμπί με το "v" για να τοποθετήσουμε το χαρακτήρα "Νερό" στη σκηνή μας.
9. Μικραίνουμε το χαρακτήρα "Νερό" όσο χρειάζεται και τον μετακινούμε στη θέση (12,4).



10. Στη συνέχεια, κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Ποδηλάτης", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα.



11. Προσθέτουμε και μία **δεύτερη σελίδα** στην ιστορία μας, ώστε να δείξουμε ότι ο ποδηλάτης συνεχίζει την πορεία του και καταλήγει στην παραλία.
12. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
13. Επιλέγουμε ως σκηνικό της δεύτερης σελίδας την εικόνα "Παραλία".
14. Στο Πινέλο διαγράφουμε τη σανίδα, χρησιμοποιώντας το ψαλιδάκι.
15. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Ποδηλάτης", τον μικραίνουμε κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (3,5).
16. Στη συνέχεια, κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Ποδηλάτης", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα.





17. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα σε πλήρη οθόνη και παράλληλα αναφερόμαστε συνοπτικά στην έννοια της Τριβής.

Να θυμόμαστε...

- να κλικάρουμε πάνω στο κουμπί "Επανάφορα 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 γίνει κλικ"
- Εντολή εμφάνισης "Μίκρυνε", "Κρύψου"
- Εντολές ελέγχου "Σταμάτα", "Θέσε ταχύτητα", "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



Δημιουργήστε μία δική σας, αστεία ιστορία, με θέμα την Τριβή!

Πού διαδραματίζεται η ιστορία σας;

Πώς είναι το σκηνικό;

Ποιοι πρωταγωνιστούν;

Ποιο είναι το αστείο περιστατικό που προκαλεί η Τριβή;

Πώς επηρεάζει η Τριβή αυτά που συμβαίνουν στους πρωταγωνιστές σας;