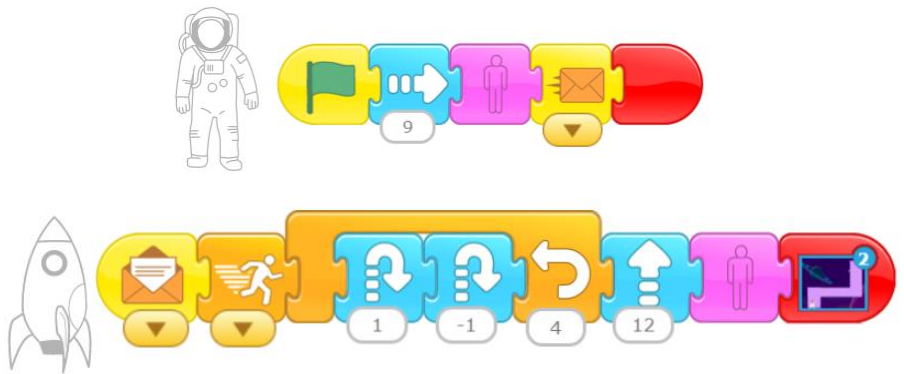
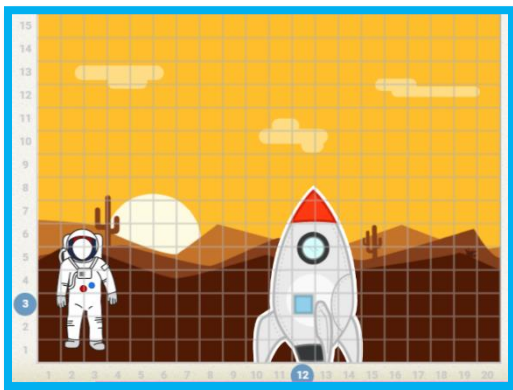


## Δραστηριότητα 9: ΑΣΤΡΟΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

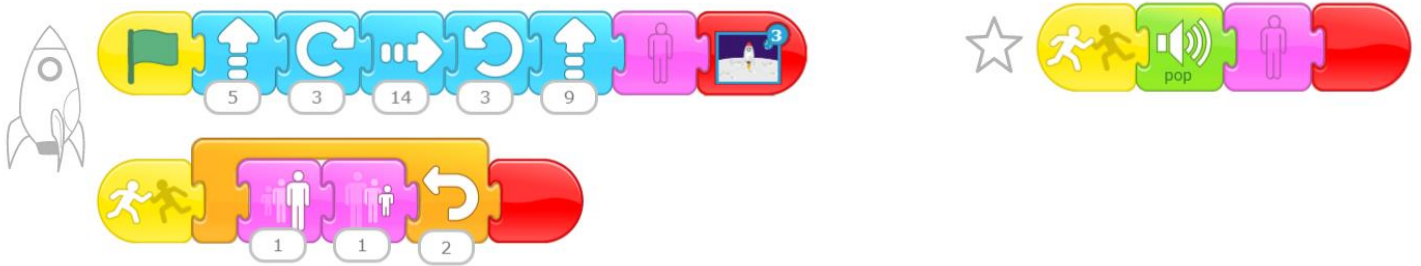
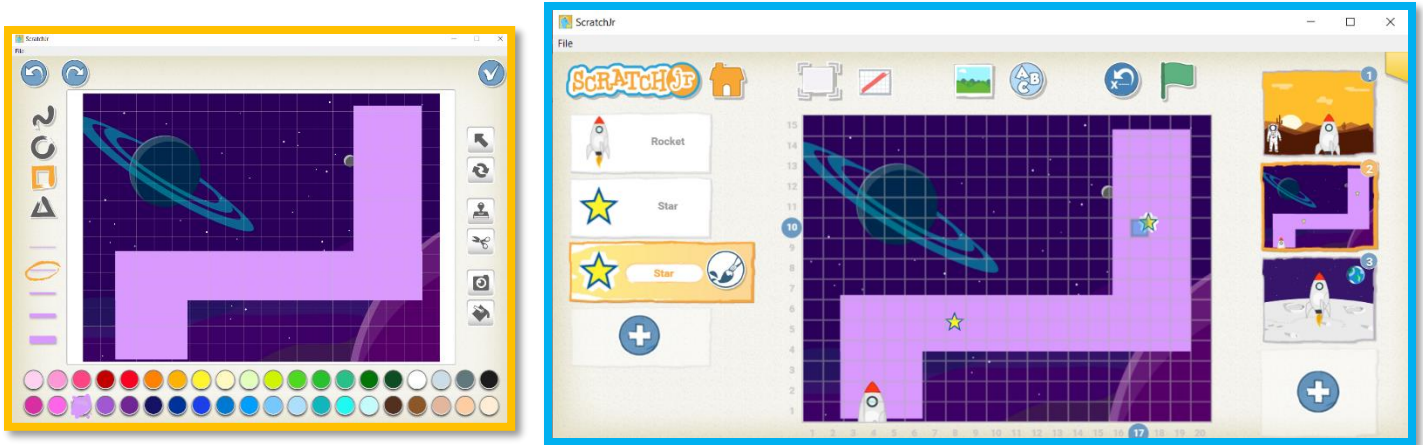
1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Αστροπεριπέτειες" από την κίτρινη γωνία πάνω δεξιά στην οθόνη μας.
2. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
3. Επιλέγουμε ως σκηνικό την εικόνα "Έρημος".
4. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Αστροναύτης", τον μικραίνουμε κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (3,4).
5. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Πύραυλος" και τον μετακινούμε στη θέση (12,3).



6. Προσθέτουμε και μία **δεύτερη σελίδα** στην ιστορία μας, ώστε να διαμορφώσουμε τη συνέχεια του ταξιδιού.
7. Διαγράφουμε το χαρακτήρα που εμφανίζεται στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr, πατώντας παρατεταμένα πάνω του κι έπειτα πατώντας το x.
8. Επιλέγουμε ως σκηνικό της δεύτερης σελίδας την εικόνα "Διάστημα".
9. Στο Πινέλο δημιουργούμε την πίστα (3 μωβ ορθογώνια παραλληλόγραμμα), στην οποία θα κινηθεί ο πύραυλος.
10. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Πύραυλος", τον μικραίνουμε κατά 6 και τον μετακινούμε στη θέση (4,1).
11. Επιλέγουμε 2 φορές το χαρακτήρα "Αστέρι" (προαιρετικά, μπορούμε να τον χρωματίσουμε κίτρινο στο Πινέλο). Μετακινούμε τον πρώτο χαρακτήρα "Αστέρι" στη θέση (8,5) και το δεύτερο χαρακτήρα "Αστέρι" στη θέση (17,10).
12. Στη συνέχεια, κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Πύραυλος", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που θα αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για τους χαρακτήρες "Αστέρι".



13. Προσθέτουμε και μία **τρίτη σελίδα** στην ιστορία μας, στην οποία τα παιδιά μπορούν -αργότερα- να σκεφτούν και να διαμορφώσουν το τέλος του ταξιδιού.



14. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα σε Πλήρη προβολή.

Σκοπός του συγκεκριμένου μαθήματος είναι η εισαγωγή των μαθητών στη λογική διαμόρφωσης παιχνιδιών στο πρόγραμμα Scratch Jr.

### 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.



**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 το δικό σας τέλος στην ιστορία μας, σχεδιάζοντας παράλληλα το δικό σας παιχνίδι στο Scratch Jr!*

*Πού διαδραματίζεται η ιστορία σας;*

*Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές σας και πώς κινούνται;*

*Με ποιο τρόπο θα μπορούσε το πρότζεκτ σας να γίνει παιχνίδι;*

*Ποιοι είναι οι κανόνες του παιχνιδιού σας;*