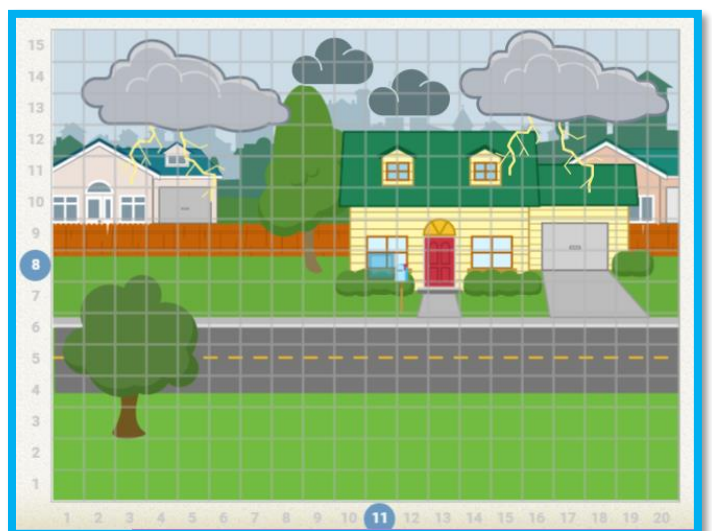
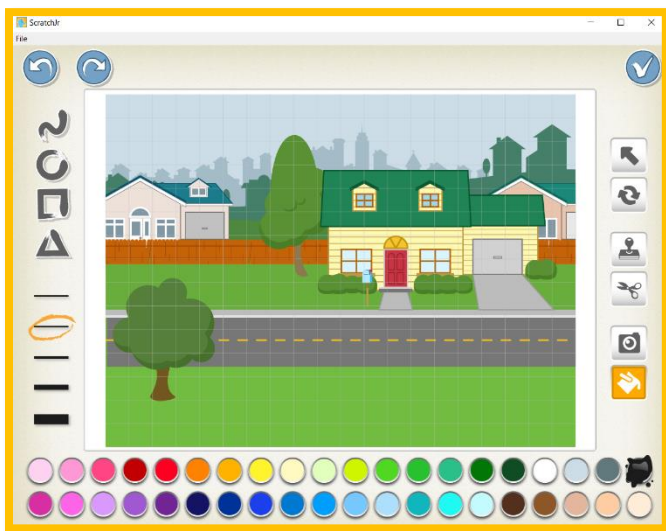
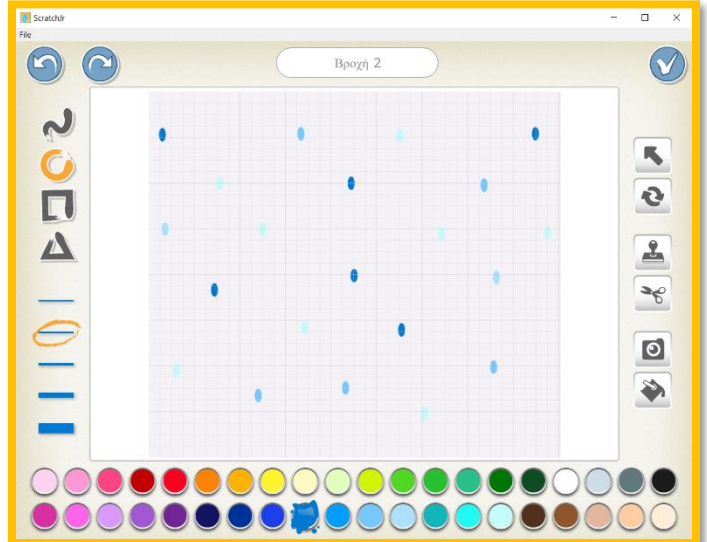
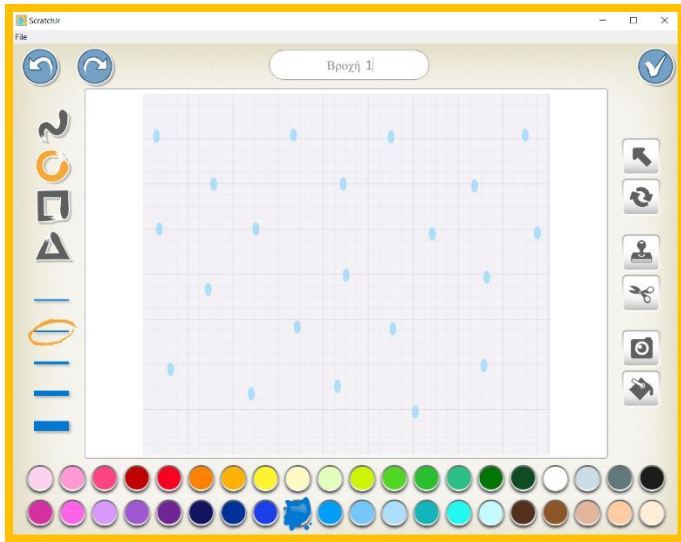


Δραστηριότητα 1: Η Βροχή

1. Στο **σπιτάκι**, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Η Βροχή" 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 "Προάστια".
4. Στο "Πινέλο" τροποποιούμε την εικόνα "Προάστια", ώστε ο ουρανός να φαίνεται μουντός, συννεφιασμένος (αφαιρούμε τα λευκά σύννεφα χρησιμοποιώντας το ψαλιδάκι και χρωματίζουμε γκριζο τον ουρανό χρησιμοποιώντας το κουβαδάκι).
5. Ενεργοποιούμε το πλέγμα με το σύστημα συντεταγμένων.
6. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Σύννεφο".
7. Στο "Πινέλο" τροποποιούμε το χαρακτήρα "Σύννεφο", αντιγράφοντάς τον με τη σφραγίδα και χρωματίζοντας τα -2 πλέον- σύννεφα με σκούρο γκρι χρώμα. Επιπλέον, αλλάζουμε το όνομα του χαρακτήρα σε "Σύννεφα".
8. Στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr μικραίνουμε το χαρακτήρα "Σύννεφα" κατά 4 και τον μετακινούμε στη θέση (11,14).
9. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "μαύρο σύννεφο", τον ονομάζουμε "μαύρο σύννεφο 1" και τον μετακινούμε στη θέση (5,13).
10. Επιλέγουμε πάλι το χαρακτήρα "μαύρο σύννεφο", τον ονομάζουμε "μαύρο σύννεφο 2" και τον μετακινούμε στη θέση (17,13).



Στο σημείο αυτό εξηγούμε στα παιδιά ότι ο χαρακτήρας "Βροχή" δεν υπάρχει μέσα στη λίστα με τους χαρακτήρες και γι' αυτό θα χρειαστεί να τον δημιουργήσουμε στο Πινέλο κάνανε και με το χαρακτήρα "Νερό" στη Δραστηριότητα 6: Η Τριβή.



11. 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.
12. Ονομάζουμε το νέο χαρακτήρα "Βροχή 1".
13. Επιλέγουμε ένα ανοιχτό γαλάζιο χρώμα κι έπειτα επιλέγουμε τη δεύτερη εντολή από τις εντολές αριστερά (κύκλος).
14. Δημιουργούμε το περίγραμμα ενός μικρού κύκλου (μιας μικρής σταγόνας) και έπειτα, χρησιμοποιώντας την εντολή με το κουβαδάκι, χρωματίζουμε το εσωτερικό του κύκλου (της σταγόνας) με το ίδιο χρώμα.
15. Στη συνέχεια, αντιγράφουμε τη σταγόνα (με τη σφραγίδα από τις εντολές δεξιά) και τη μετακινούμε λίγο πιο πέρα (με το βελάκι από τις εντολές δεξιά).
16. Επαναλαμβάνουμε το βήμα 15 περίπου 20 φορές, διασκορπίζοντας τις σταγόνες στην οθόνη του Πινέλου. Σκοπός μας είναι το σχέδιό μας να θυμίζει βροχή!
17. Στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr μεγαλώνουμε το χαρακτήρα "Βροχή 1" κατά 8 και τον μετακινούμε στη θέση (11,8).
18. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Βροχή 1", τον ονομάζουμε "Βροχή 2" και χρωματίζουμε τις σταγόνες με διαφορετικές αποχρώσεις του γαλάζιου στο Πινέλο.
19. Στην κεντρική επιφάνεια εργασίας του Scratch Jr μεγαλώνουμε το χαρακτήρα "Βροχή 2" κατά 9 και τον μετακινούμε στη θέση (11,8).



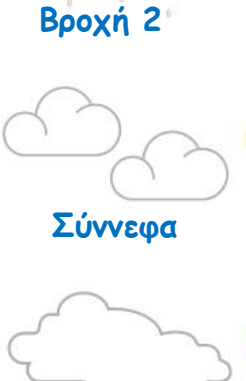
20. Κλικάρουμε πάνω στο καρτελάκι του χαρακτήρα "Σύννεφα", ώστε να διαμορφώσουμε τον κώδικα που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Έπειτα επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία και για τους υπόλοιπους χαρακτήρες.



Σκοπός είναι να καταφέρουμε να αναπαραστήσουμε μια καταιγίδα!



Βροχή 1



Βροχή 2



Σύννεφα



Μαύρο σύννεφο 1 & 2



21. Ο κώδικας του χαρακτήρα "Μαύρο σύννεφο 2" μοιάζει με τον κώδικα του χαρακτήρα "Μαύρο σύννεφο 1", με τη μόνη διαφορά ότι τα βέλη κίνησης "κοιτούν" αντίθετα. Εναλλακτικά, μπορούμε να δημιουργήσουμε μία δεύτερη σελίδα με σκηνικό την εικόνα "Προάστια" (αλλαγή καιρού) και έπειτα να διαφοροποιήσουμε τον κώδικα του χαρακτήρα "Μαύρο σύννεφο 2" ως εξής:



Μαύρο σύννεφο 2



Μετάβαση στη σελίδα 2

22. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα σε πλήρη προβολή και αναφερόμαστε συνοπτικά σε κάποια μετεωρολογικά φαινόμενα (π.χ. χιόνι, ανεμοστρόβιλος, ομίχλη, καύσωνας κλπ).

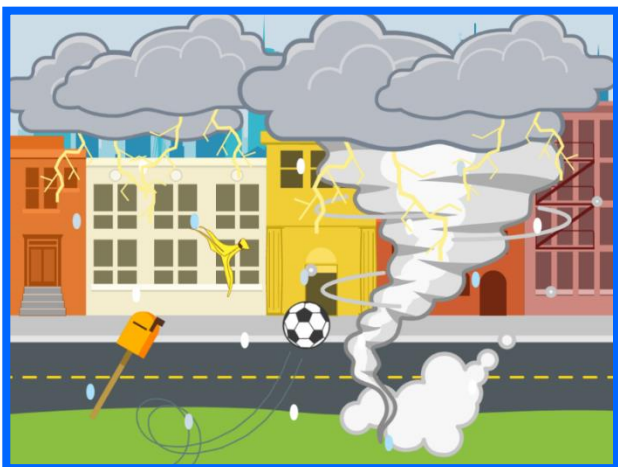
Να θυμόμαστε...

- 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 με την εντολή ενεργοποίησης "όταν γίνει κλικ στη σημαία ξεκίνα"
- Εντολή εμφάνισης "Μίκρυνε", "Μεγάλωσε", "Κρύψου", "Εμφανίσου"
- Εντολές ελέγχου "Περίμενε", "Θέσε ταχύτητα", "Επανάλαβε"
- Εντολές τερματισμού "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

- Δημιουργήστε μία δική σας ιστορία με θέμα τη βροχή ή/και άλλα μετεωρολογικά φαινόμενα (π.χ. χιόνι, ανεμοστρόβιλος, ομίχλη, καύσωνας κλπ)!
Πού διαδραματίζεται η ιστορία σας;
Πώς είναι το σκηνικό και ποιοι πρωταγωνιστούν;
Πώς επηρεάζεται η πλοκή της ιστορίας σας από το καιρικό φαινόμενο;