



Scratch Jr (1) - Σχέδιο Μαθήματος

Δραστηριότητα 5: Ώρα για παιχνίδι!

- Στο σπιτάκι, επιλέγουμε νέο έργο, το οποίο ονομάζουμε "Ώρα για παιχνίδι!" 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 δεύτερης σελίδας την εικόνα "Πάρκο".
- 4. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 1" και τον μετακινούμε στη θέση (3,4).
- 5. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 3", τον μικραίνουμε κατά 2, τον μετακινούμε στη θέση (9,9).
- 6. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 4", τον μικραίνουμε κατά 2, τον μετακινούμε στη Θέση (14,10).
- 7. Επιλέγουμε το χαρακτήρα "Παιδί 5", τον μικραίνουμε κατά 2, τον μετακινούμε στη θέση (5,10).



8. 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 "Παιδί 1", "Παιδί 4" και "Παιδί 5".







Μήνυμα: Άννα, κάνε μία ρόδα!



- 9. Παρουσιάζουμε πως τρέχει το πρόγραμμα και σε Πλήρη προβολή.
- 10. Εφόσον υπάρχει χρόνος, δίνουμε τη δυνατότητα στα παιδιά να κάνουν (ή/και να παρουσιάσουν με διαμοιρασμό οθόνης) τις δικές τους προτάσεις ως προς την εξέλιξη της ιστορίας ή/και τροποποίηση του σκηνικού.





Scratch Jr (1) - Σχέδιο Μαθήματος

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"
- Εντολές εμφάνισης "Πες", "Μίκρυνε", "Μεγάλωσε"
- Εντολές ελέγχου "Επανάλαβε", "Περίμενε"
- Εντολές τερματισμού "Τέλος"

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

 Οι φίλοι μας θα πρωταγωνιστήσουν σε θεατρική παράσταση! Μπορείτε να τους βοηθήσετε με τις κινήσεις και τα λόγια τους;
Τί παράσταση θα παίξουν τα παιδιά;
Ποιους ρόλους έχουν;
Πώς κινούνται και συνομιλούν οι χαρακτήρες;

 Ηχογραφήστε τους δικούς σας ήχους και χρησιμοποιήστε την εντολή του μικροφώνου "Παίξε τον ηχογραφημένο ήχο" στη θέση της εντολής μηνύματος "Πες"!