

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Τίτλος: Δημιουργία χορευτικής σκηνής στο Scratch

Τάξη: Γ' Γυμνασίου

Ενότητα: Προγραμματίζω τον υπολογιστή **Εμπλεκόμενες έννοιες:** Προγραμματισμός, Scratch

Εκτιμώμενη Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1^η (χρόνος 10λεπτά)

Στόχος της δραστηριότητας είναι να κάνετε τη χορεύτρια να χορεύει. Αναζητήστε το Scratch στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας και προσπαθήστε να φτιάξετε κι εσείς, το έργο με το κορίτσι που χορεύει ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα.

1^ο ΒΗΜΑ : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

Επιλέξτε το σκηνικό που βλέπετε στην παρακάτω εικόνα με τον εξής τρόπο:

Έχοντας επιλεγμένο το «σκηνικό»:

- Επιλέξτε την καρτέλα «Υπόβαθρο».
- Κάντε εισαγωγή από τον φάκελο **indoors** το υπόβαθρο **spotlight-stage**.



Επιλέξτε τον ήχο που θέλετε να ακούγεται με τον εξής τρόπο:

Έχοντας επιλεγμένο το παραπάνω «σκηνικό»:

- Επιλέξτε την καρτέλα «Ήχοι»
- Εισάγετε από τον φάκελο **Music Loops** τον ήχο **HipHop**.

Δημιουργήστε το πρόγραμμα που θα ελέγχει το σκηνικό με τον εξής τρόπο:

Έχοντας επιλεγμένο το παραπάνω «σκηνικό»:


- Επιλέξτε την καρτέλα «Σενάρια» και δημιουργήστε τα παρακάτω δυο σενάρια (προγράμματα) παίρνοντας τις εντολές από τα σετ εντολών με το ανάλογο χρώμα:



Κάνοντας κλικ στη σημαία  θα πρέπει :

- Να εναλλάσσονται τα φώτα της σκηνής
- Να παίζει έναν ήχο Hip-Hop.

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ!ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

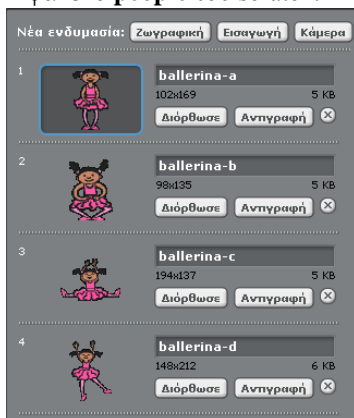
Πατήστε το κουμπί  για να σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος.

2^ο ΒΗΜΑ : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΟΡΦΗΣ

Επιλέξτε την χορεύτρια με τον εξής τρόπο:

Έχοντας επιλεγμένη την «Μορφή1»


- Επιλέξτε την καρτέλα «Ενδυμασίες» και εισάγετε μια-μια τις παρακάτω 4 ενδυμασίες από τον φάκελο **people** του scratch.



Δημιουργήστε το πρόγραμμα που θα ελέγχει την χορεύτρια με τον εξής τρόπο:

Έχοντας επιλεγμένη την «Μορφή1»:

- Επιλέξτε την καρτέλα «Σενάρια» και δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο (πρόγραμμα) παίρνοντας τις εντολές από τα σετ εντολών με το ανάλογο χρώμα:.

Κάνοντας κλικ στη σημαία  θα πρέπει να γίνουν τα εξής:


- Η χορεύτρια να πηγαίνει στην μέση της

σκηνής.

- Τα φώτα της σκηνής να αναβοσβήνουν.
- Η μουσική να παίζει συνεχώς.
- Η χορεύτρια να αλλάζει τις ενδυμασίες της με την εξής σειρά:
 - ballerina_a
 - ballerina_b
 - ballerina_c
 - ballerina_d
- Να επαναλαμβάνετε δέκα φορές μια χορευτική κίνηση.




ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ!ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Πατήστε το κουμπί  για να σταματήσει η εκτέλεση του προγράμματος.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2^η (Χρόνος 25 λεπτά)


Απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις:

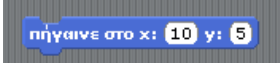
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ


1. Ποιος είναι ο ρόλος του αριθμού 10 στην εντολή  Τι θα συμβεί αν αλλάξετε το 10 σε 2;

2. Αφαιρέστε όλες τις εντολές  από το σενάριο του κοριτσιού; Τι συμβαίνει;

3. Επαναφέρετε τις παραπάνω εντολές αλλάζοντας την τιμή, από 0.3 σε κάτι αρκετά μεγάλο π.χ 1.3. Τι παρατηρείται;

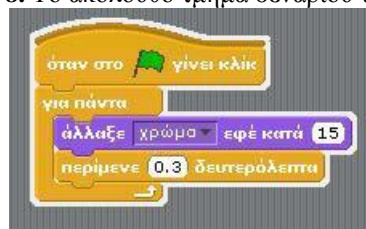
4. Τι ρόλο παίζει το τουβλάκι  που «αγκαλιάζει» άλλα τουβλάκια; Δοκιμάστε να το αφαιρέσετε από ένα οποιοδήποτε σενάριο του έργου. Τι παρατηρείτε;

5. Δοκιμάστε να αλλάξετε τον αριθμό 10 στην εντολή κίνησης  του σεναρίου της χορεύτριας με ένα μεγάλο αριθμό π.χ. 100. Τι συμβαίνει;

6. Όλα τα σενάρια στο συγκεκριμένο έργο έχουν ως πρώτο τουβλάκι το . Δοκιμάστε να το αφαιρέσετε από κάποιο ή απ' όλα τα σενάρια. Τι πρόβλημα προκύπτει;

7. Δοκιμάστε να αλλάξετε τη μουσική επένδυση του έργου. Τι ενέργειες πρέπει να κάνετε για να το πετύχετε;

8. Το ακόλουθο τμήμα σεναρίου του υπόβαθρου, πραγματοποιεί το εφέ του φωτορυθμικού.



Τι θα πρέπει να τροποποιήσετε στο παραπάνω τμήμα σεναρίου αν θέλετε να αλλάξετε το ρυθμό εναλλαγής των χρωμάτων της σκηνής;

(Από τον Καμίτση Διονύσιο)