

Σκοπός

να έρθετε σε πρώτη επαφή με το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch.

Στόχοι

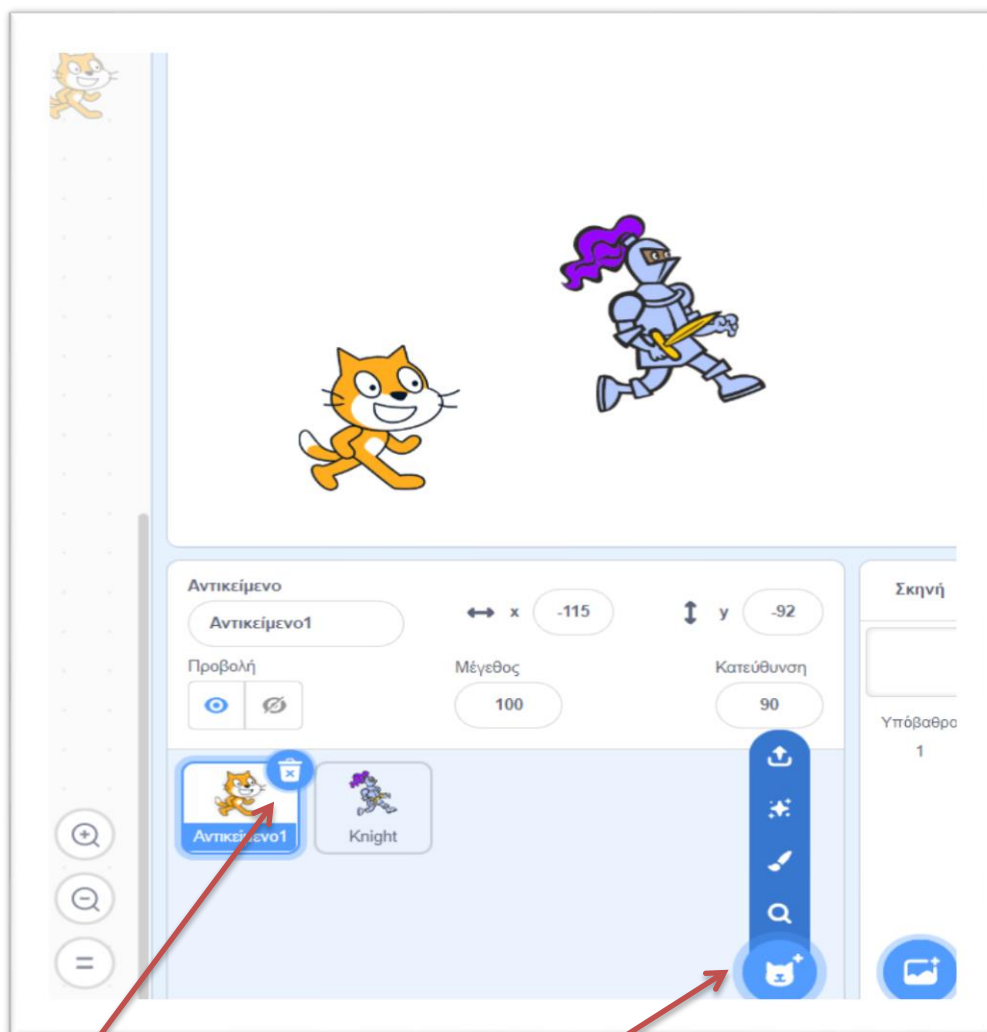
Μετά το τέλος της ενότητας θα είστε σε θέση:

- βρίσκεστε στο περιβάλλον του Scratch.
- αναγνωρίζετε τα βασικά δομικά στοιχεία στο περιβάλλον του Scratch.
- διαχειρίζεστε ένα απλό πρόγραμμα Scratch.
- να αντιληφθείτε τη δυνατότητα των πολλαπλών μπλοκς εντολών στο ίδιο πρόγραμμα Scratch.

1α_Επιτέλους! - με απλές οδηγίες

Περιγραφή

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία η φιγούρα του ρομπότ του λέει λίγα λόγια για εμάς, όπως Όνομα, Επώνυμο, Σχολείο και ό,τι άλλο εσείς θέλετε.



1. Διαγράψτε τη μορφή της γάτας και εισάγετε μια μορφή της επιλογής σας

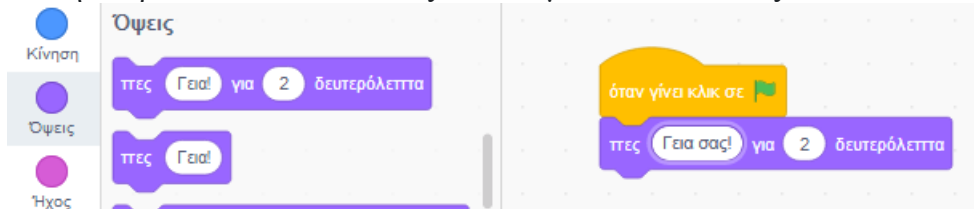
2. Από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε **Συμβάντα** και, σέρνοντας στην **Περιοχή σεναρίων**, φέρνετε την εντολή **Όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία**.

3. Στη συνέχεια, από την **Παλέτα Εντολών** επιλέγετε την κατηγορία **Όψεις** βρείτε την

εντολή 

Πες...για...δευτερόλεπτα και σέρνοντάς την τοποθετήστε την στην **Περιοχή σεναρίων** κάτω από το καπελάκι. Τα δύο τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Αλλάζτε το κείμενο σε "Γεια σας!" κι αν θέλετε και

τα δευτερόλεπτα.



4. Από την κατηγορία "**Όψεις**" χρησιμοποιείτε ξανά την εντολή **Πες...για...δευτερόλεπτα** και σέρνοντάς την τοποθετήστε την στην περιοχή σεναρίων κάτω από την προηγούμενη εντολή. Τα τουβλάκια θα κολλήσουν μεταξύ τους. Αλλάζτε το κείμενο σε "Το όνομά μου είναι ...".

5. **Επαναλάβετε** την ίδια διαδικασία αυτή όσες φορές θέλετε για να κάνετε την παρουσίασή σας. Φροντίστε να αλλάζετε τα δευτερόλεπτα ώστε να μπορεί κάποιος να διαβάζει τα μηνύματα.

6. Το έργο σας είναι έτοιμο. Πατήστε στην **πράσινη σημαία** που βρίσκεται πάνω από την σκηνή ώστε να ξεκινήσει η εκτέλεση του έργου σας.

ΛΥΣΗ

