

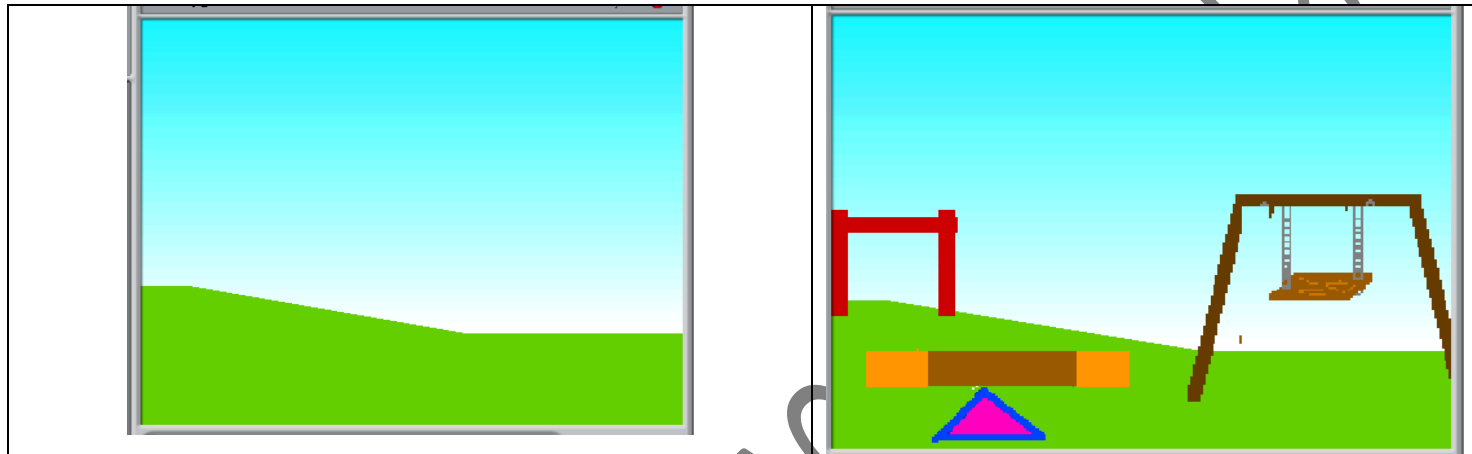
Κάποιες ασκησούλες επανάληψης στο περιβάλλον του SCRATCH Στο τέλος της σελίδας το τεστ αξιολόγησης είναι προαιρετικό.

Δημιουργήστε στο περιβάλλον του Scratch τις παρακάτω δραστηριότητες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

Δημιουργία ενός σκηνικού

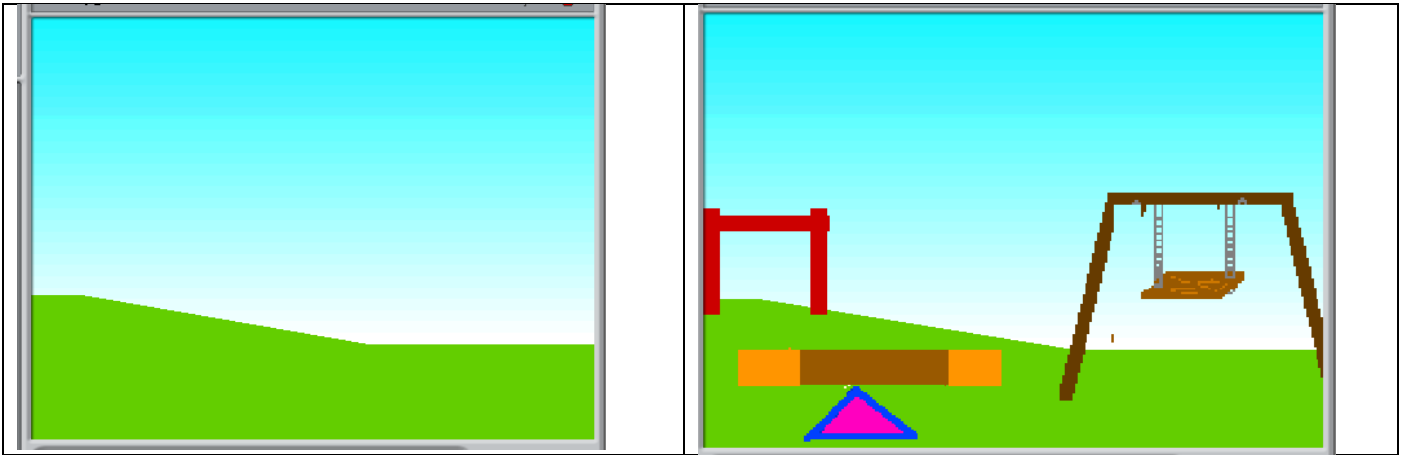
Στη δραστηριότητα αυτή θα δημιουργήσετε το σκηνικό της φύσης στο scratch χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία στον επεξεργαστή ζωγραφικής και να ζωγραφίσουμε τις μορφές τραμπάλα, την μορφή κούνια και το μονόζυγο χρησιμοποιώντας τα εργαλεία από τον επεξεργαστή της ζωγραφικής.



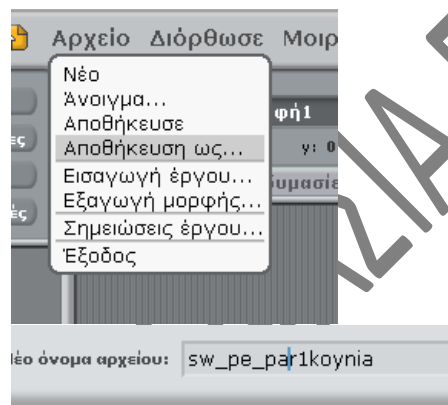
Δημιουργία ενός σκηνικού

Οδηγίες υλοποίησης

1. Διαγράψτε την εξορισμού φιγούρα της γάτας από το σκηνικό επιλέγοντας δεξί κλικ πάνω στη μορφή της και διαγραφή από το υπομενού που εμφανίζεται. Εναλλακτικά μπορείτε να κάνετε κλικ στο εικονίδιο ψαλίδι και ξανά κλικ πάνω στην μορφή της γάτας μέσα στο σκηνικό.
2. Επιλέξτε το λευκό σκηνικό και από την καρτέλα υπόβαθρα επιλέξτε την εντολή πλήκτρο διόρθωσε. Από τον επεξεργαστή ζωγραφικής επιλέξτε τα κατάλληλα πλήκτρα για να σχεδιάσετε το παραπάνω σκηνικό στα αριστερά του φύλλου σας.
3. Από την περιοχή λίστα μορφών να σχεδιάσετε τις μορφές τραμπάλα κούνια και μονόζυγο. Έπειτα ονομάστε τις μορφές αυτές μονόζυγο τραμπάλα.
4. Στη συνέχεια τοποθετήστε όλες τις μορφές κούνια τραμπάλα και μονόζυγο στο σκηνικό στις θέσεις όπως φαίνονται παρακάτω στο παρόν φύλο εργασίας.



5. Αποθηκεύστε το έργο



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.

Η δραστηριότητα αυτή θα αλλάζει όψεις στην τραμπάλα και στην κούνια και θα δίνει το αποτέλεσμα της κίνησης. Η εναλλαγή της τραμπάλας μια πάνω μια κάτω θα συμβεί για 5 φορές χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες εντολές από το περιβάλλον εντολών του scratch. Επίσης για την κούνια η κίνηση μια πίσω μια μπροστά για πέντε συνεχόμενες φορές θα γίνει με τη βοήθεια του πλήκτρου σμίκρυνσης.

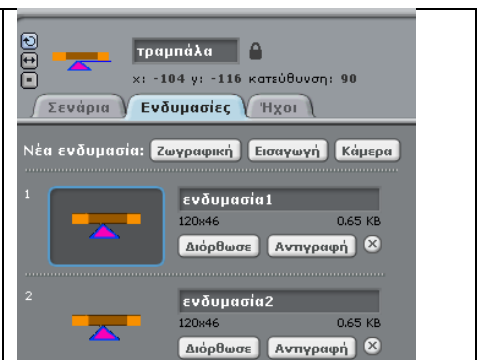
Κίνηση στην μορφή τραμπάλα και κούνια

Η δραστηριότητα 2 η οποία θα αλλάζει όψεις στην τραμπάλα και στην κούνια και θα δίνει το αποτέλεσμα της κίνησης. Η εναλλαγή της τραμπάλας μια πάνω μια κάτω θα συμβεί για 5 φορές χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες εντολές από το περιβάλλον εντολών του scratch.

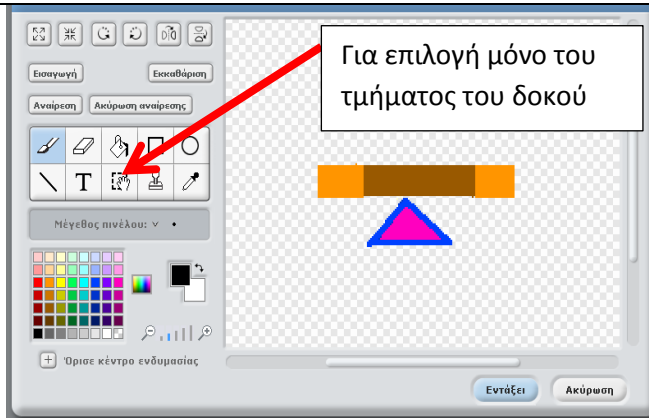
Οδηγίες υλοποίησης για την τραμπάλα

Για την δημιουργία δεύτερης ενδυμασίας στην τραμπάλα θα εργαστείτε ως εξής:

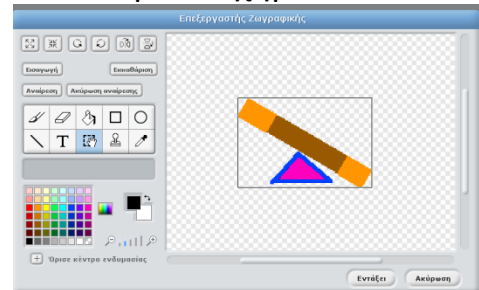
1. Επιλέξτε την μορφή τραμπάλα και ανοίξτε την καρτέλα ενδυμασίες, στην συνέχεια επιλέξτε την αντιγραφή της ενδυμασίας



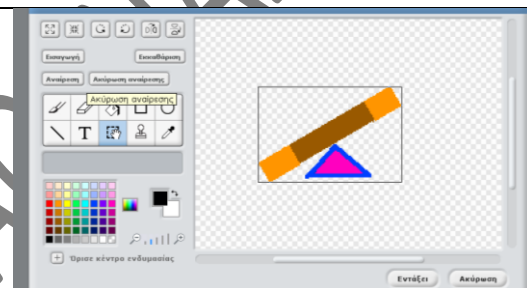
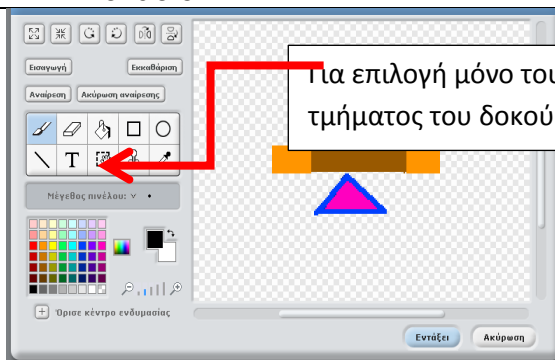
2. Στη συνέχεια επιλέξτε για την πρώτη ενδυμασία την επιλογή διόρθωση για να μεταβείτε στο περιβάλλον ζωγραφικής. Με τη βοήθεια του εργαλείου επίλεξε όπως φαίνεται στην εικόνα παρακάτω, επιλέξτε τον δοκό μόνο και με τη βοήθεια του πλήκτρου δεξιόστροφη επιλογή γέρνετε το δοκό δεξιά.



Το αποτέλεσμα θα είναι όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα.



3. Επαναλαμβάνετε τα ίδια βήματα και για την άλλη ενδυμασία της μορφής τραμπάλας μόνο που αντί για την δεξιόστροφη περιστροφή θα επιλέξετε την αριστερόστροφη στο τελευταίο στάδιο

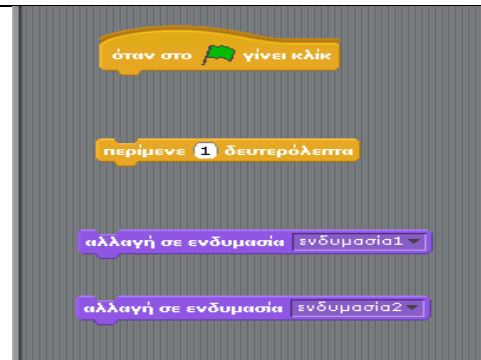


4. Ανοίξτε την καρτέλα ενδυμασίες. Έπειτα οι ενδυμασίες θα δείχνουν όπως στο διπλανό σχήμα



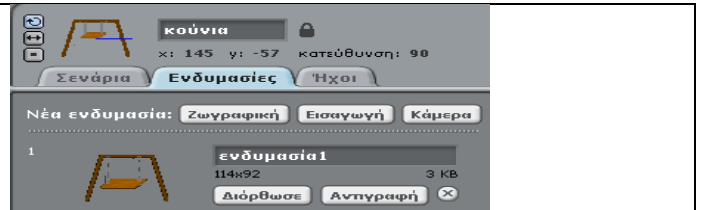
5. Για να δημιουργήσετε την αίσθηση της κίνησης στην τραμπάλα για 5 συνεχόμενες φορές χρησιμοποιώντας τις ενδυμασίες της, από το περιβάλλον εντολών του scratch θα χρειαστείτε τις εξής εντολές

6. Θα κάνετε τους κατάλληλους συνδυασμούς με τις εντολές που βλέπετε στην εικόνα δίπλα ώστε η εναλλαγή της κίνησης της τραμπάλας να συμβαίνει για 5 φορές. Κάποιες από τις εντολές θα τις χρησιμοποιήσετε περισσότερες από μια φορές.

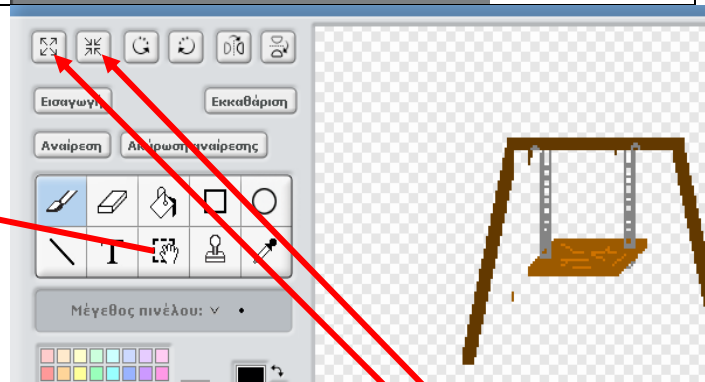


Οδηγίες υλοποίησης για την κούνια

1. Επιλέξτε την μορφή κούνια και ανοίξτε την καρτέλα ενδυμασίες, στην συνέχεια επιλέξτε την αντιγραφή της ενδυμασίας μια φορά.



2. Στη συνέχεια επιλέξτε για την πρώτη ενδυμασία την επιλογή διόρθωση για να μεταβείτε στο περιβάλλον ζωγραφικής. Με το εργαλείο επίλεξε, επιλέξτε το κάθισμα μόνο μαζί με τις αλυσίδες και με το εργαλείο σμίκρυνσης και το μέγεθος του επιλεγμένου αντικειμένου γίνεται κατά μια φορά μικρότερο. Πατήστε το πλήκτρο εντάξει

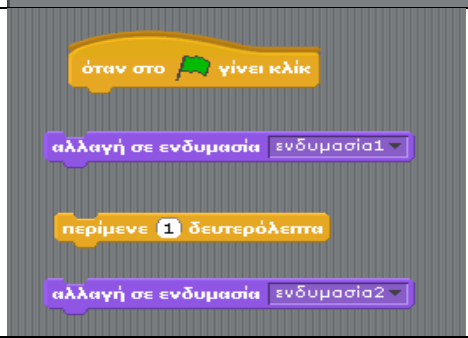


3. Στην συνέχεια αυτή την ενδυμασία που έχετε σμικρύνει θα πατήσετε αντιγραφή και θα δημιουργηθεί ένα αντίγραφο της.
4. Στην συνέχεια επιλέξτε την επιλογή διόρθωση για να μεταβείτε στο περιβάλλον της ζωγραφικής. Με το εργαλείο επίλεξε, επιλέξτε το κάθισμα μαζί με τις αλυσίδες και με το εργαλείο σμίκρυνσης μια φορά και το μέγεθος του επιλεγμένου αντικειμένου γίνεται κατά μια φορά μικρότερο. Πατήστε το πλήκτρο εντάξει
5. Την ίδια διαδικασία την επαναλαμβάνετε άλλες 2 φορές. Μην ξεχνάτε να πατάτε αντιγραφή της ενδυμασίας που έχετε τελευταία φορά σμικρύνει. Το αποτέλεσμα θα είναι η κάθε ενδυμασία αλλά μόνο για το κάθισμα της κούνιας με τις αλυσίδες να είναι μικρότερη της αμέσως προηγούμενης της κατά μια φορά.

6. Το αποτέλεσμα με τις ενδυμασίες της κούνιας θα πρέπει να είναι όπως απεικονίζεται στο διπλανό σχήμα.



7. Για να δημιουργήσετε την αίσθηση της κίνησης στην κούνια για 5 συνεχόμενες φορές χρησιμοποιώντας τις ενδυμασίες της, από το περιβάλλον εντολών του scratch θα χρειαστείτε τις εντολές που φαίνονται δίπλα.



8. Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε πάλι το έργο σας.

Φύλλο αξιολόγησης

Τάξη

Τμήμα.....

Όνομα μαθητή.....

Επώνυμο μαθητή.....

Αντιστοιχίστε τα παρακάτω εικονίδια της στήλης Α με τις λειτουργίες που επιτελούν της στήλης Β. Υπάρχουν 4 εικονίδια της στήλης Α από τα οποία τα 2 αντιστοιχούν σε ίδια λειτουργία από την στήλη Β και άλλα 2 εικονίδια επίσης αντιστοιχούν σε ίδια λειτουργία από την στήλη Β

	Στήλη Α		Στήλη Β
1.		1.	Διπλασιασμός μορφής
2.		2.	Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο
3.		3.	Ζωγράφισε νέα μορφή
4.		4.	Διόρθωσε ενδυμασία μορφής
5.		5.	Μεγέθυνση μορφής
6.		6.	Σμίκρυνση μορφής
7.		7.	Διόρθωσε υπόβαθρο σκηνικού
8.		8.	Καρτέλα για ορισμό σεναρίων σκηνικού
9.		9.	Κατηγορία εντολών ελέγχου
10.		10.	Κατηγορία εντολών αλλαγής ενδυμασιών και υποβάθρων.
11.		11.	Διαγραφή υποβάθρου σκηνικού
12.		12.	Αντιγραφή υποβάθρου
13.		13.	Διαγραφή μορφής
14.		14.	Μετονομασία μορφής
15.		15.	Καρτέλα για ορισμό σεναρίων μορφής
16.		16.	Αντιγραφή ενδυμασίας μορφής
17.		17.	Μετονομασία υποβάθρου σκηνικού
18.		18.	Εντολή από την κατηγορία έλεγχος
19.			
20.			

Απαντήσεις

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.

ΑΛΕΞΟΠΟΥΛΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΠΕ86