

Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:
«Δημιουργώ με το online **Scratch 3.0**»

Φάση «1.2»

Τίτλος Φάσης: «Ζωγραφίζω σκηνικό στο περιβάλλον Scratch»

Τάξη: Ε

Εισαγωγή:

Το σενάριο που θα φτιάξουμε είναι το παρακάτω:

Α) Θα δούμε πως κάνουμε εισαγωγή, από τα έτοιμα σκηνικά που μας προσφέρει η εφαρμογή.

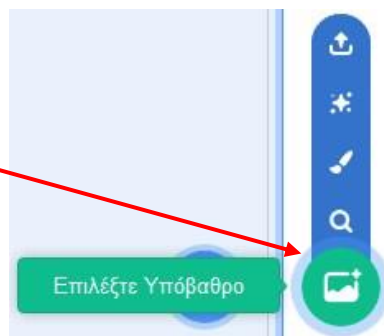
Β) Θα δούμε πως ζωγραφίζουμε το δικό μας σκηνικό και τα εργαλεία ζωγραφικής και σχεδίασης σκηνικού.

A. Έτοιμο σκηνικό:

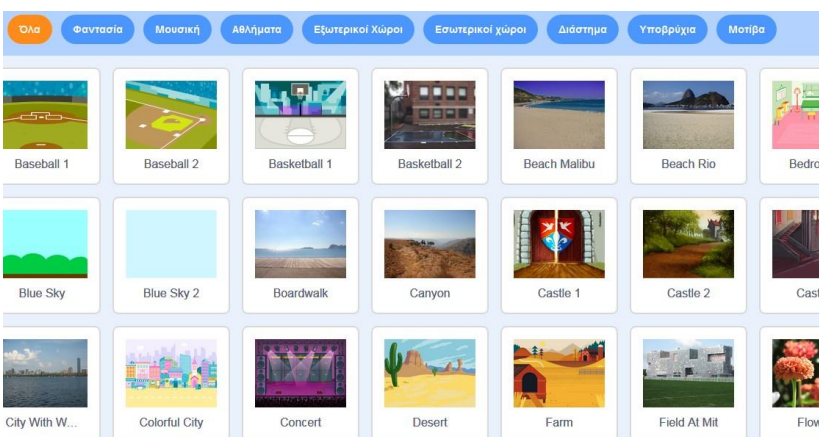
1. Πατάμε δεξιά στο **Σκηνή**:



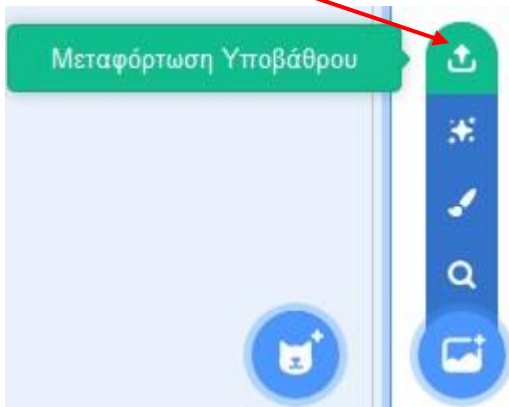
2. Επιλέγω έτοιμο **Υπόβαθρο**:



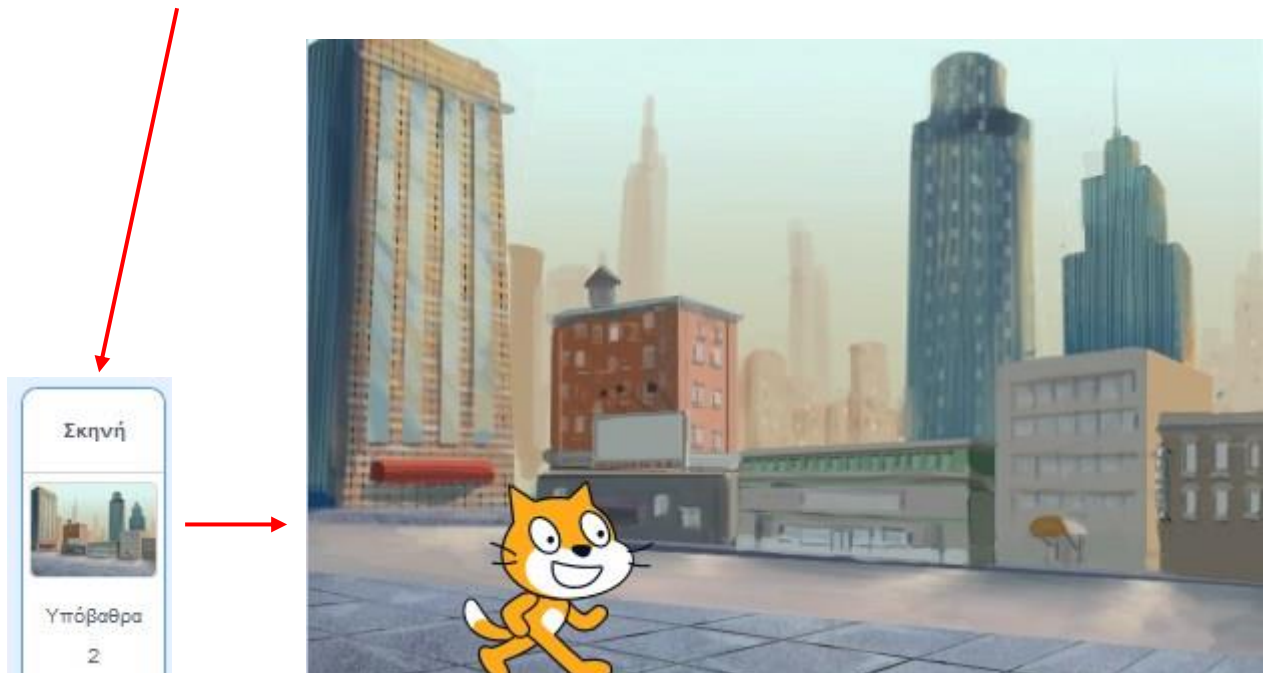
3. Μεταφέρομαι στην καρτέλα **Υπόβαθρα** και επιλέγω εκείνο που θέλω:



4. Επίσης, εάν έχουμε κάποιο έτοιμο σκηνικό αποθηκευμένο στον υπολογιστή μας ή μια εικόνα, μπορούμε να την ανεβάσουμε στην εφαρμογή πατώντας στο **Μεταφόρτωση Υποβάθρου**:

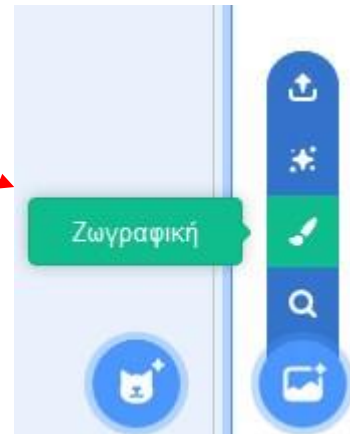


5. Το έτοιμο σκηνικό, τοποθετείται ή μεταφορτώνεται:

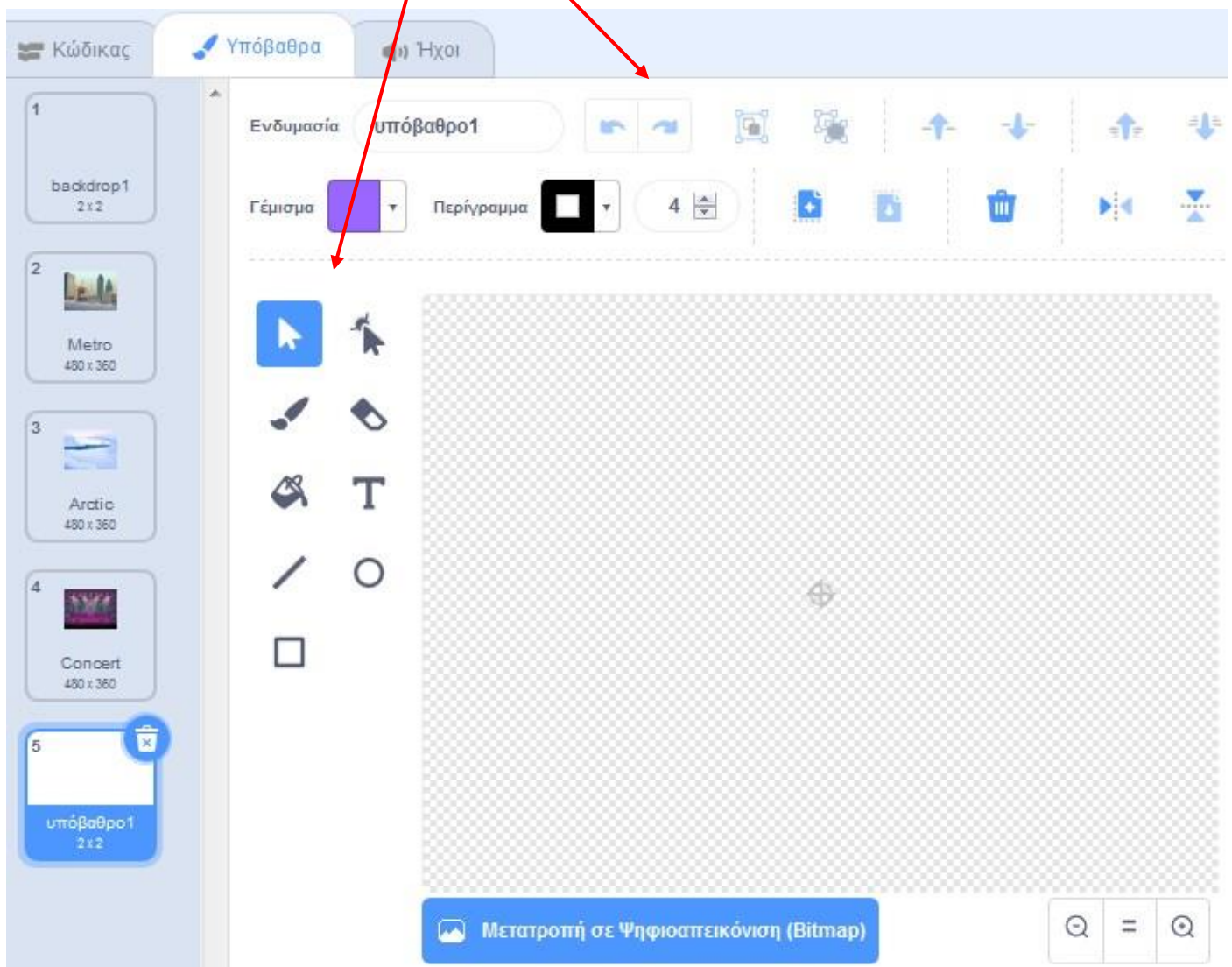


B. Ζωγραφίζω το δικό μου Σκηνικό:

1. Πατάω δεξιά το πινέλο ζωγραφικής:



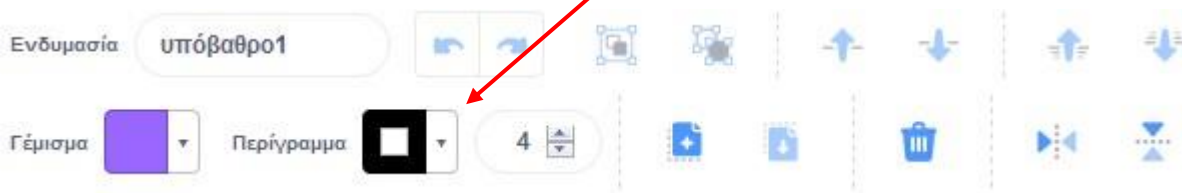
2. Ανοίγει σε νέα καρτέλα το **υπόβαθρο ζωγραφικής** και διακρίνονται και όλα τα εργαλεία που μπορώ να χρησιμοποιήσω:



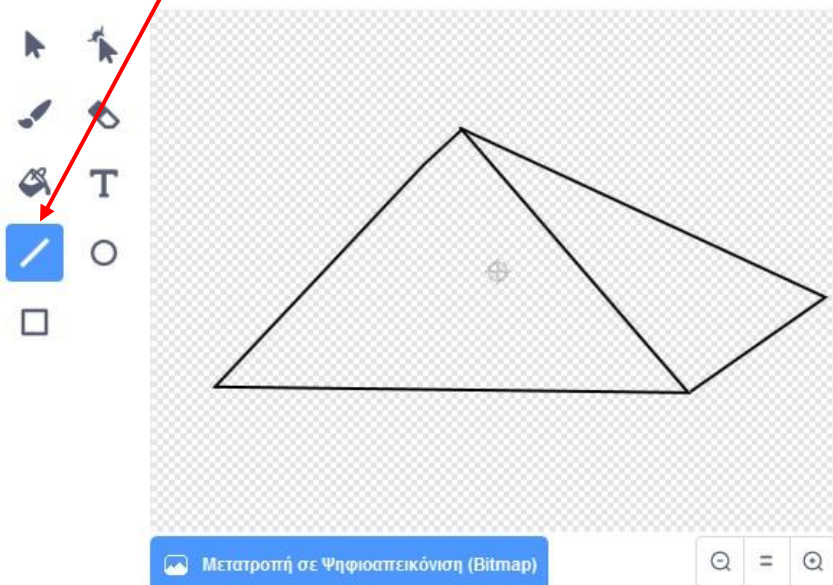
3. Από τα εργαλεία διακρίνονται, το **πινέλο**, ο **κουβάς**, η **γόμα**, **γεωμετρικά σχήματα** (κύκλος, τετράγωνο), το **T** για να γράφω κείμενο, κτλ.



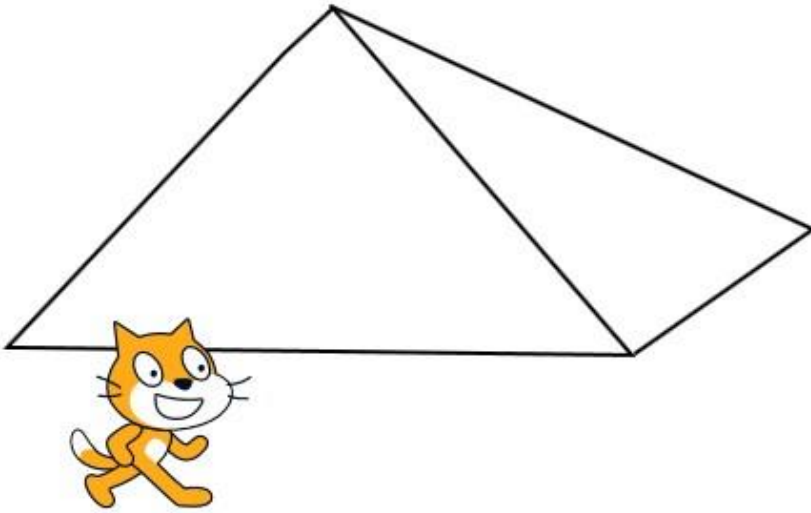
4. Από τα επάνω εργαλεία διακρίνονται, το **Γέμισμα**, ώστε με την βοήθεια του κουβά να γεμίζω χρώμα τα σχήματα, το **Περίγραμμα**



5. Ξεκινώ να ζωγραφίζω μέσα στο κεντρικό παράθυρο, και σχηματίζω με **ευθείες γραμμές** το σχήμα μιας πυραμίδας:



6. Έπειτα, παρατηρώ πως φαίνεται στην δεξιά οθόνη:



7. Τέλος, το βάφω με την βοήθεια του **κουβά** και των χρωμάτων από το **Γέμισμα**:

