

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

Φάση «1.3»

Τίτλος Φάσης: «Εισαγωγή αντικειμένου στο Scratch»

Τάξη: Ε

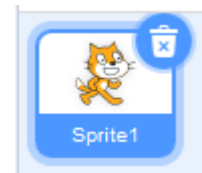
Εισαγωγή:

Το σενάριο που θα δούμε πως μπορούμε να προσθέσουμε τους "ήρωες" της ιστορίας μας, δηλαδή τα **αντικείμενα**, και να τους επεξεργαστούμε.

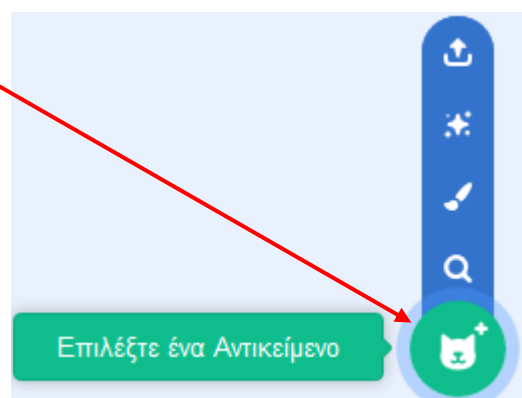
Γι' αυτό τον λόγο, υπάρχουν έτοιμα **αντικείμενα** τα οποία μπορούμε να προσθέσουμε ή να ζωγραφίσουμε τα δικά μας.

A. Έτοιμο αντικείμενο:

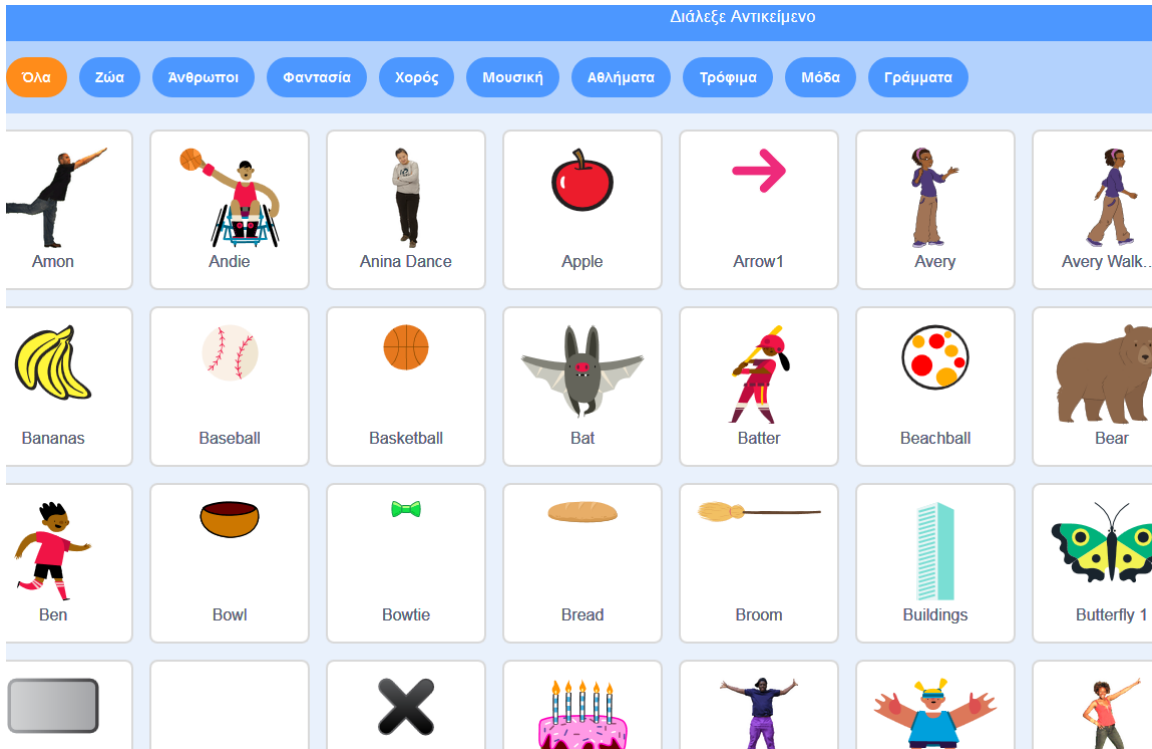
1. Πρώτα απ' όλα επιλέγουμε (δεξιά) το **αντικείμενο**:



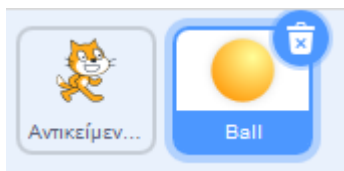
2. Πατάω στο πιο κάτω πλήκτρο, και επιλέγω ένα **έτοιμο αντικείμενο**:



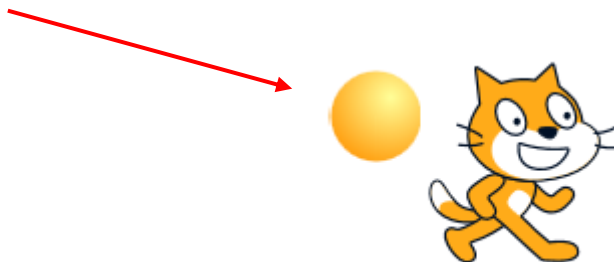
3. Μεταφέρομαι στην καρτέλα **Αντικείμενα** και επιλέγω εκείνο που θέλω ή πατάω σε μια από τις (9) υπο-κατηγορίες που υπάρχουν (Ζώα, Άνθρωποι, Φαντασία, Χορός, Μουσική, Αθλήματα, Τρόφιμα, Μόδα, Γράμματα):



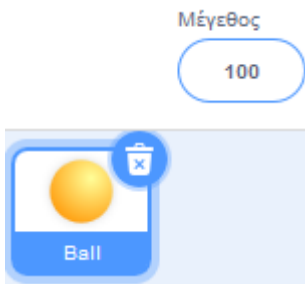
4. Επίσης, Αν επιλέξουμε την **μπάλα (Ball)**, τότε δίπλα στη γάτα θα εμφανιστεί το νέο μας αντικείμενο (**Ball**). Εάν θέλουμε να το διαγράψουμε, απλά πατάμε πάνω στο **X**:



5. Το νέο αντικείμενο (**Ball**) θα μπει μέσα στην **σκηνή**:



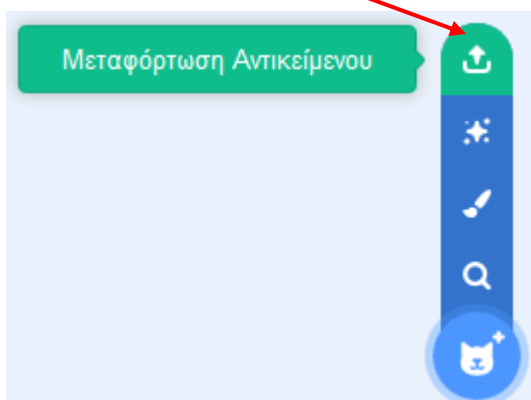
6. Αν θέλουμε να αλλάξουμε το μέγεθος του αντικειμένου, τότε αφού το έχουμε επιλέξει, αλλάζουμε τον αριθμό μέσα στο **Μέγεθος**, και πατάμε **Enter**.



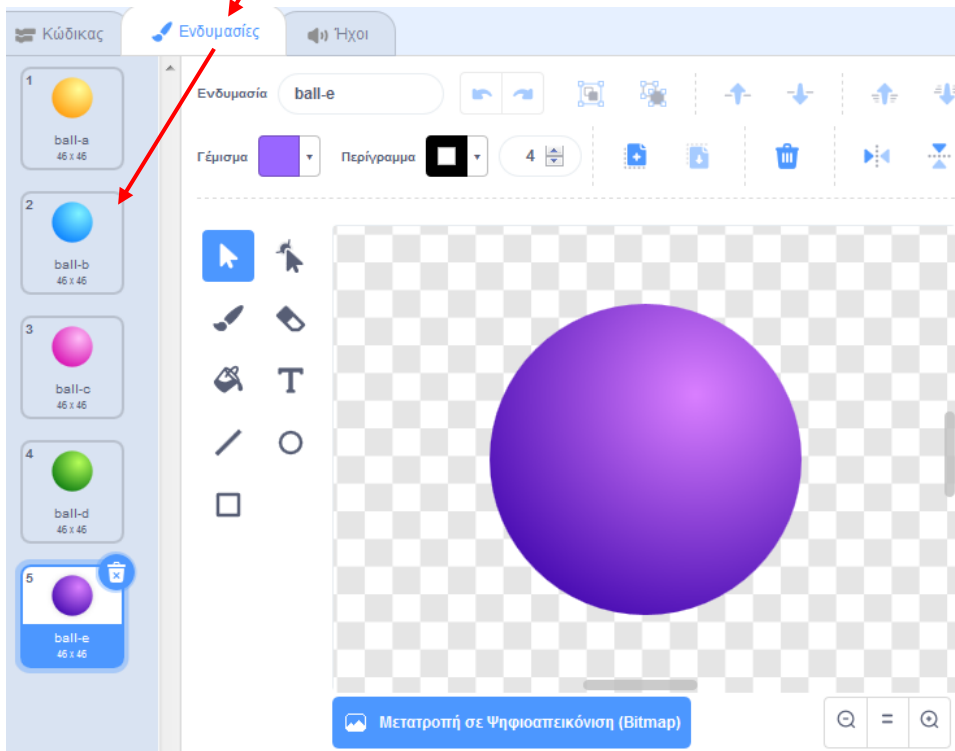
7. Δίπλα φαίνεται η Μπάλα 2,5 φορές μεγαλύτερη (250), από το κανονικό (100):



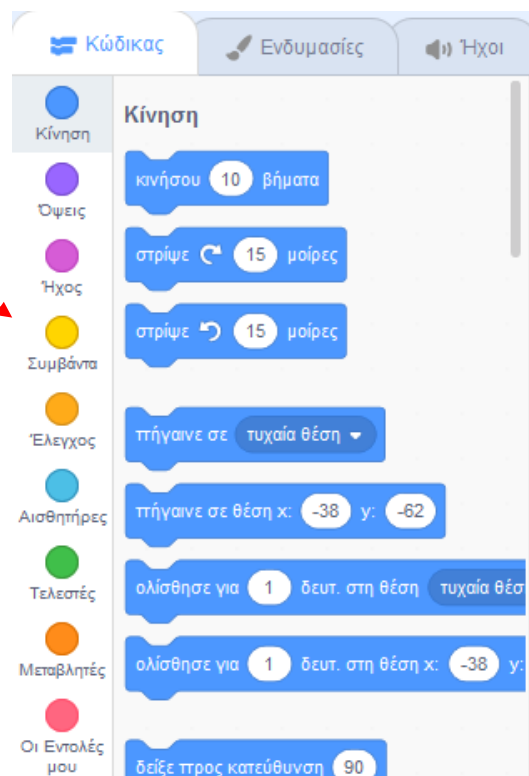
8. Επίσης, εάν έχουμε κάποιο έτοιμο αντικείμενο, αποθηκευμένο στον υπολογιστή μας, μπορούμε να το ανεβάσουμε στην εφαρμογή πατώντας στο **Μεταφόρτωση Αντικείμενου**:



9. Πατώντας πάνω στην καρτέλα **Ενδυμασίες** (αριστερή οθόνη), παρατηρώ τις διαφορετικές ενδυμασίες που μπορεί να πάρει το αντικείμενο **Ball**:

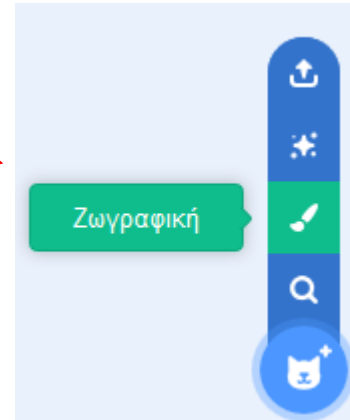


10. Ενώ, πατώντας στην καρτέλα **Κώδικας**, εμφανίζονται όλες οι **ομάδες εντολών** (Κίνηση, Όψεις, Ήχος, Συμβάντα, Έλεγχος, Αισθητήρες, Τελεστές, Μεταβλητές κτλ) που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για το αντικείμενο μας:

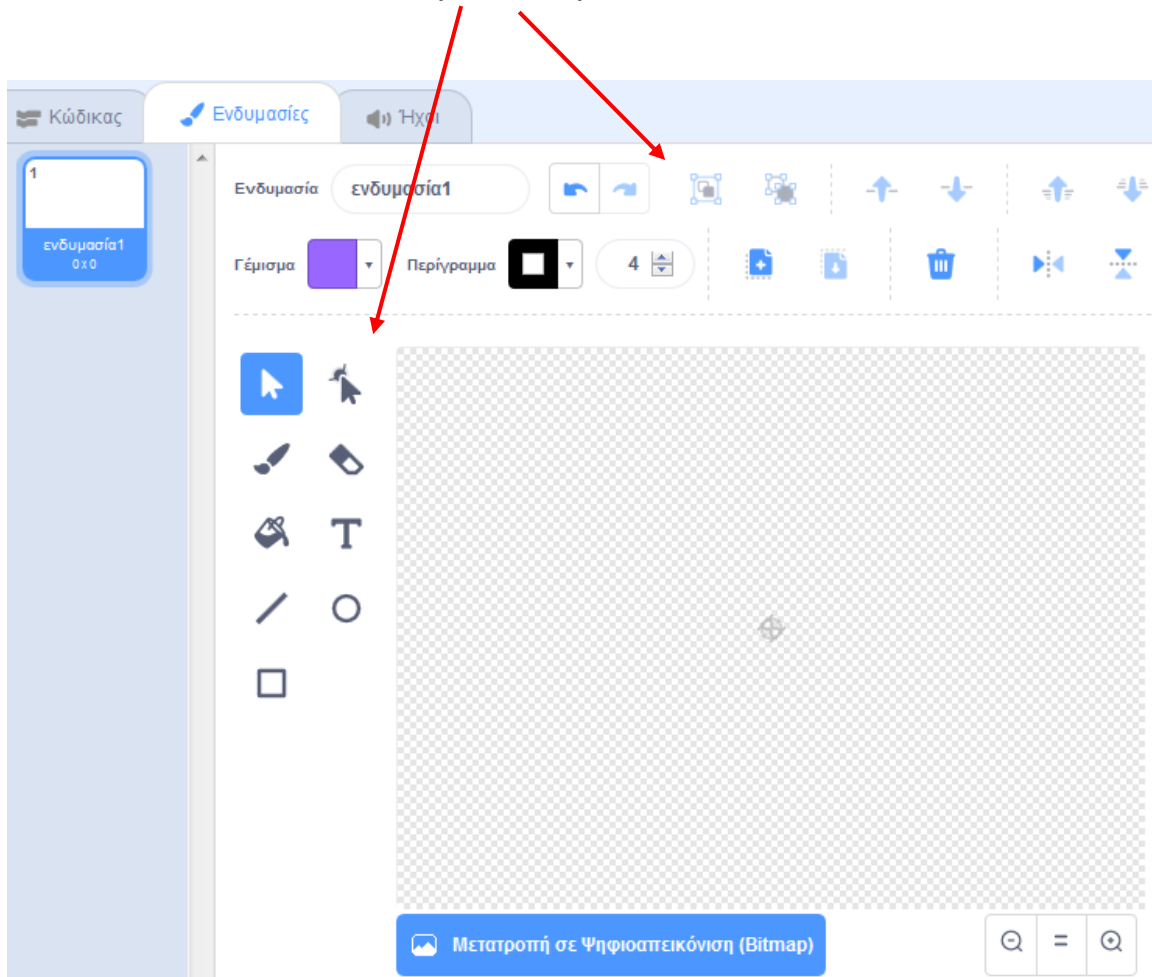


B. Ζωγραφίζω το δικό μου Αντικείμενο:

- Πατάω δεξιά το **πινέλο ζωγραφικής**:



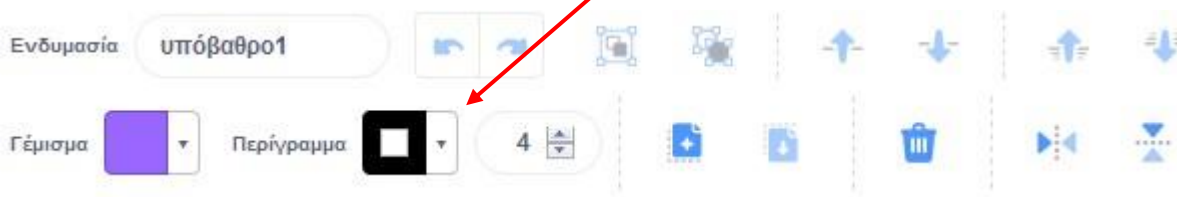
- Ανοίγει σε νέα καρτέλα το **Αντικείμενο ζωγραφικής** και διακρίνονται και όλα τα εργαλεία που μπορώ να χρησιμοποιήσω:



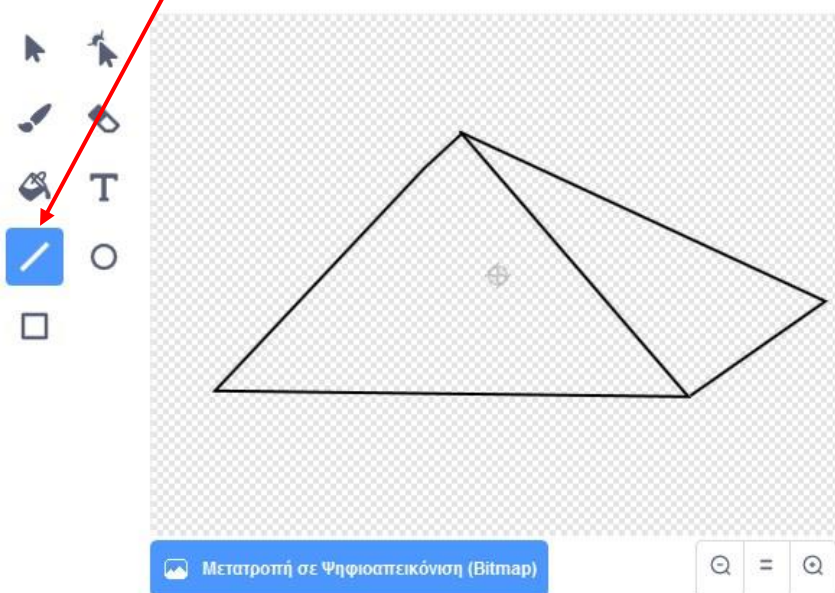
- Από τα εργαλεία διακρίνονται, το **πινέλο**, ο **κουβάς**, η **γόμα**, **γεωμετρικά σχήματα** (κύκλος, τετράγωνο), το **T** για να γράφω κείμενο, κτλ.



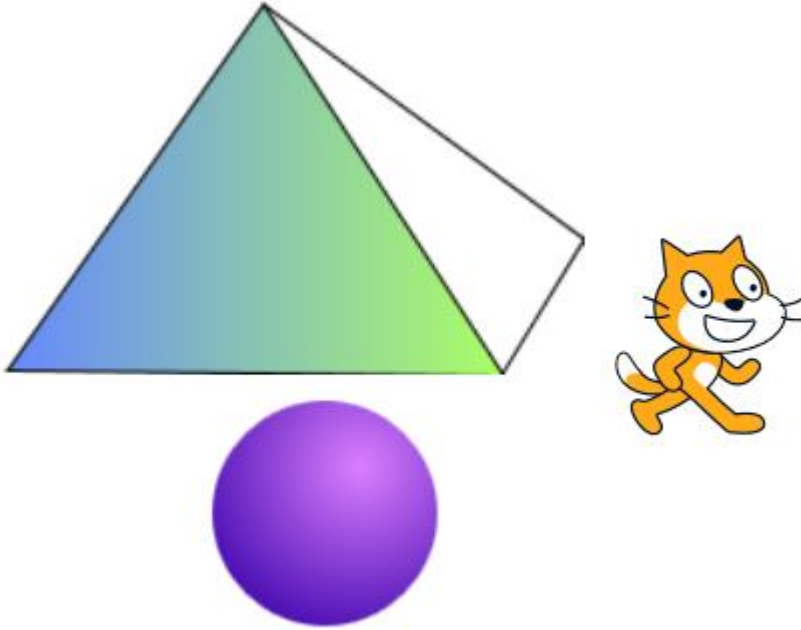
- Από τα επάνω εργαλεία διακρίνονται, το **Γέμισμα**, ώστε με την βοήθεια του κουβά να γεμίζω χρώμα τα σχήματα, το **Περίγραμμα**



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



- Έπειτα, παρατηρώ πως φαίνεται στην δεξιά οθόνη:



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

Αντικείμενο: Ball

Προβολή:

Μέγεθος: 250

Κατεύθυνση: 90

Σκηνή

Υπόβαθρα: 1

Αντικείμενα: Αντικείμεν..., Ball, Αντικείμεν...

Η διαφορά του **αντικειμένου** που ζωγράφισα τώρα, με το **σκηνικό** που είχα ζωγραφίσει σε προηγούμενο μάθημα είναι ότι, το αντικείμενο μπορεί να κινείται και να μετακινείται από εμένα τον ίδιο, ενώ το σκηνικό παραμένει ακίνητο.






Θα μπορούσαμε να πούμε πως, το σκηνικό είναι το φόντο πίσω από μια θεατρική σκηνή, ενώ το αντικείμενο είναι ο ηθοποιός, μπροστά στο σκηνικό, που παίζει τον ρόλο του σύμφωνα με το σενάριο που έχει διαβάσει.

Ο ηθοποιός κινείται, προχωρά μπροστά, πίσω, δίπλα, ενώ το σκηνικό πίσω του είναι ακίνητο, μέχρι να ολοκληρωθεί το έργο.

Έτσι και εδώ, το **αντικείμενο** πυραμίδα μπορούμε να το **μετακινήσουμε** με το ποντίκι μας, είτε να του δώσουμε **κίνηση** με τις εντολές που θα τοποθετήσουμε από την καρτέλα **Κώδικας**.

Εντολές:

Ας θυμηθούμε κάποιες από τις βασικές εντολές:

-  Ξεκινάει πάντα ένα έργο του Scratch, όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι.
-  Περιμένει το αντικείμενο μας για 1 δευτερόλεπτο, πριν εκτελέσει την επόμενη του εντολή.
-  Το Αντικείμενο αλλάζει όψη και μας δείχνει την επόμενη ενδυμασία.
-  Το Αντικείμενο καθώς κινείται και φτάσει στα όρια της οθόνης, αναπηδά, και γυρίζει πίσω επιστρέφοντας.
-  Το Αντικείμενο κινείται για 10 βήματα.