



# ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

## Άσκηση 2 (Συνομιλία μαθητών)

ΔΕΒΡΙΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΕ86

Αν θέλετε, μπορείτε πρώτα να μελετήσετε τις σημειώσεις για την εισαγωγή στην SCRATCH από τον παρακάτω σύνδεσμο:

[https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH\\_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97\\_1.pdf](https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97_1.pdf)

ή να εισέλθετε κατευθείαν στην ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/> όπου θα πατήσετε στο “**Δημιούργησε**”.

← → ↻ 🏠 [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

Scratch Δημιούργησε Εξερεύνησε Ιδέες Σχετικά Αναζήτηση

# Δημιουργήστε ιστορίες, παιχνίδια, και κινούμενα σχέδια

## Μοιραστείτε με άλλους σε όλον τον κόσμο

🌟 Ξεκινήστε να Δημιουργείτε ⚡ Συμμετέχετε

Σχετικά με το Scratch Για Γονείς Για Εκπαιδευτικούς

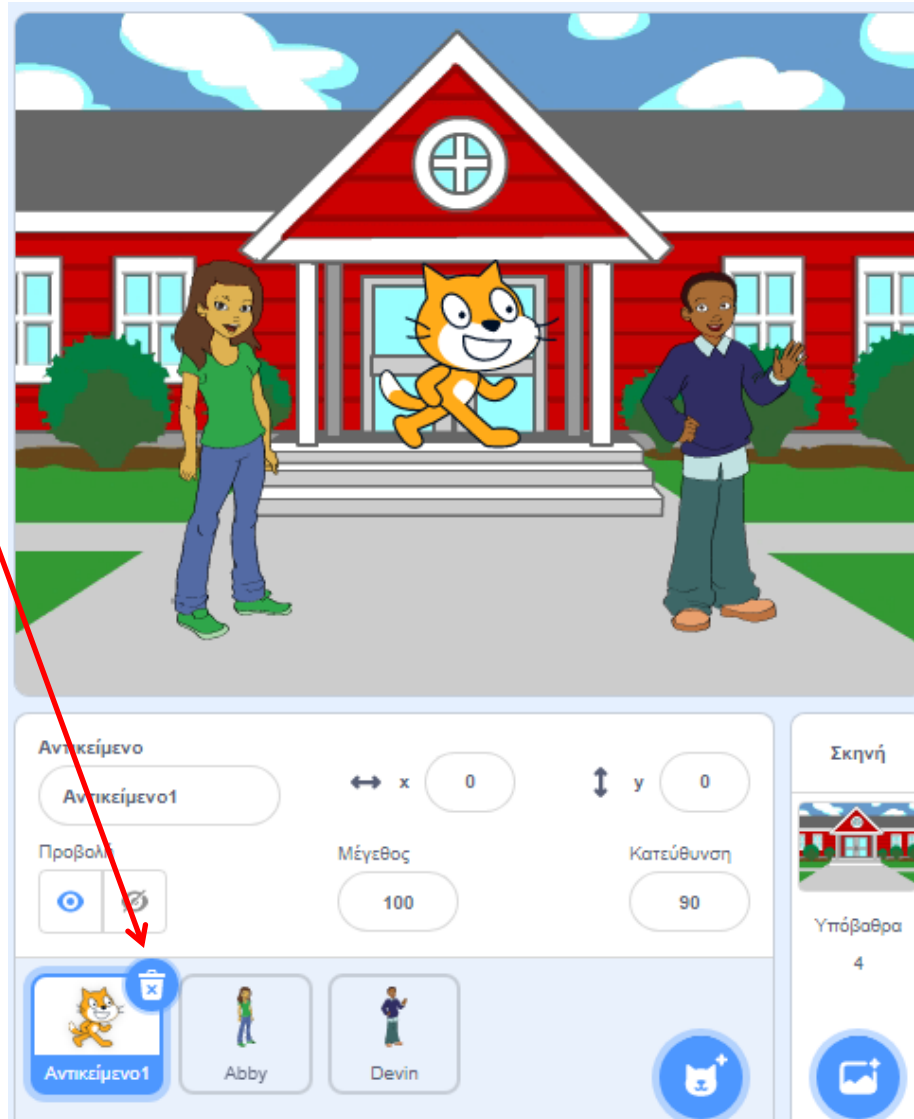
Στην αρχική οθόνη δείτε το βίντεο εισαγωγής ή κλείστε το πατώντας το “x”.

The image shows the Scratch editor interface. On the left is the 'Κίνηση' (Motion) block palette. The main workspace contains a Scratch cat sprite and a video player overlay. The video player has a green header with a lightbulb icon and the text 'Εκπαιδευτικό υλικό'. It features a play button in the center and a close button (an 'x' icon) in the top right corner. A red arrow points from the text above to this close button. Below the video player, the 'Αντικείμενο' (Object) panel shows the 'Αντικείμενο1' (Object1) with its position (x: 0, y: 0) and size (100) settings.

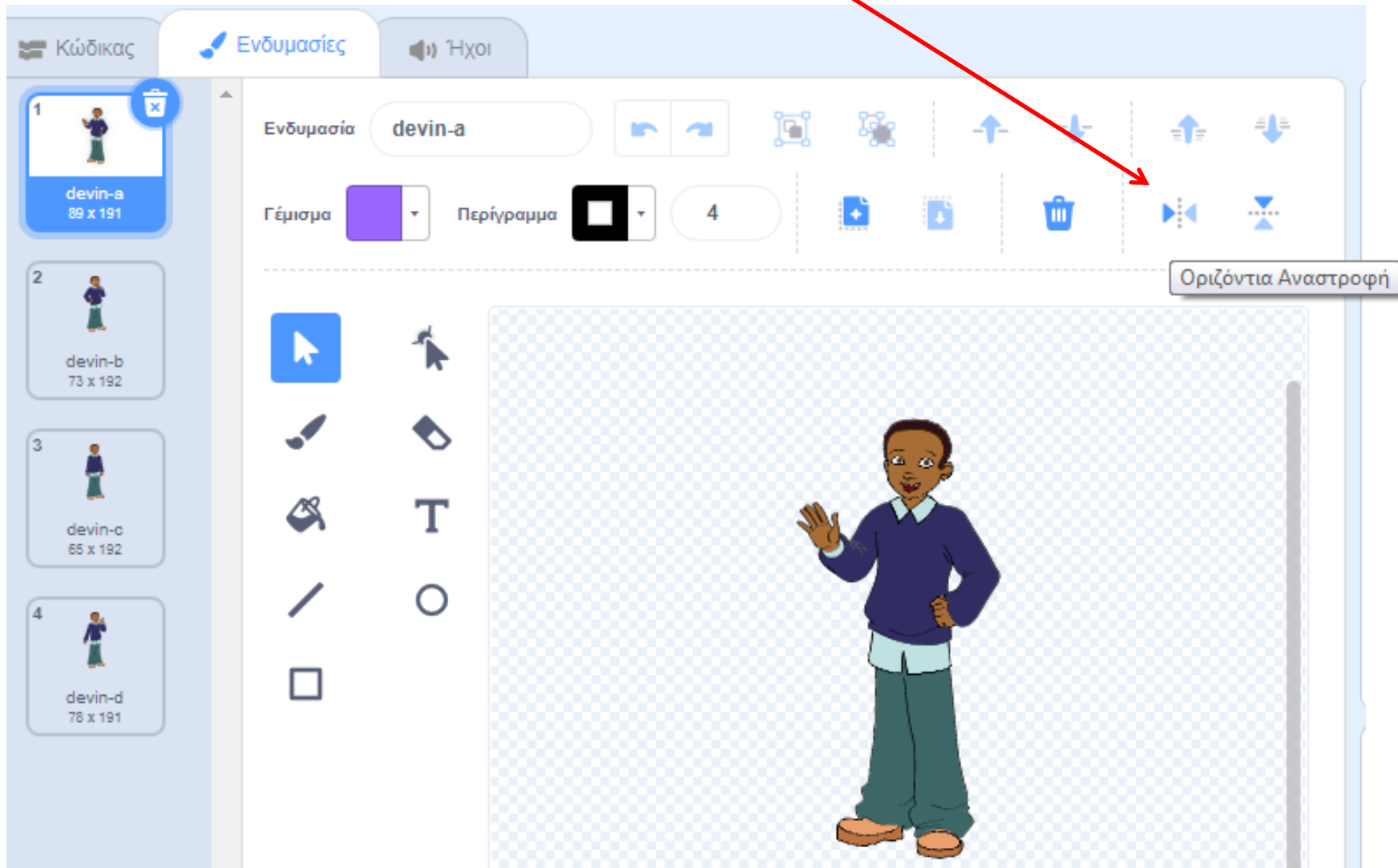
Από την κατηγορία “Εξωτερικοί χώροι” εισάγετε το “School” ως υπόβαθρο.

The screenshot displays a software interface for editing a scene. At the top, a red school building with a white door and a cartoon orange cat is shown. Below the scene, there are control panels for the object and scene. The 'Αντικείμενο' (Object) panel shows 'Αντικείμενο1' with position (x=0, y=0), size (100), and rotation (90). The 'Σκηνή' (Scene) panel shows a thumbnail of the school building and 'Υπόβαθρο' (Background) set to 4. A red arrow points from the text above to a button in the bottom right corner of the interface.

Εισάγετε τους χαρακτήρες “Abby” και “Devin” από την κατηγορία “Άνθρωποι” και διαγράψτε τη γάτα.





Με επιλεγμένο τον χαρακτήρα Devin μεταβαίνουμε στην καρτέλα “**Ενδυμασίες**”. Εκεί, για να **αντιστρέψουμε** τον Devin **οριζόντια** ώστε να κοιτάζει προς το μέρος της Abby θα πατήσουμε στην αντίστοιχη επιλογή.



# ΟΔΗΓΙΕΣ

Αφού εισάγεις το υπόβαθρο και τους δύο χαρακτήρες προσπάθησε να γράψεις κώδικα που να τοποθετεί τους δύο χαρακτήρες στις παρακάτω θέσεις:

<b>Θέση</b>		
<b>X</b>	-159	135
<b>Y</b>	-50	-50

## ΟΔΗΓΙΕΣ (συνέχεια)

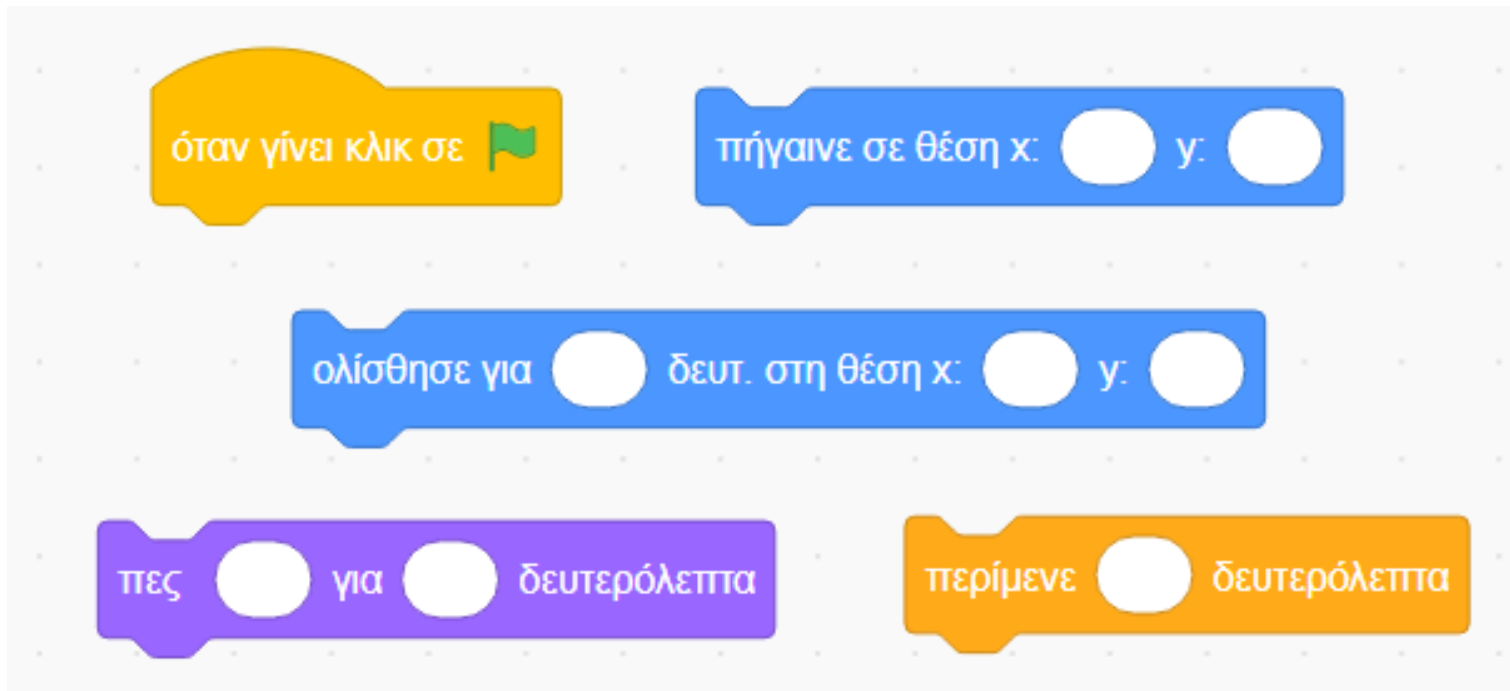
Γράψε κώδικα που να υλοποιεί τον παρακάτω διάλογο:

		
2 δευτερόλεπτα	Καλημέρα Αλέξη!	
3 δευτερόλεπτα		Καλημέρα Ελένη. Ξέρεις τι θα μάθουμε σήμερα στο μάθημα της Πληροφορικής;
1 δευτερόλεπτο	<i>Κίνηση ομαλά σε μία θέση κοντά στον Αλέξη.</i>	
3 δευτερόλεπτα	Φυσικά. Θα δημιουργήσουμε ιστορίες στο Scratch.	
2 δευτερόλεπτα		Υπέροχα!!!



# ΕΝΤΟΛΕΣ

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας πρέπει να χρησιμοποιηθούν όλες οι παρακάτω εντολές:



**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Και οι δύο χαρακτήρες θα χρειαστούν τις πιο πάνω εντολές.

## Χαρακτηριστικό στιγμιότυπο του σεναρίου.

