



ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

Άσκηση 3 (Κίνηση Ballerina)

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

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

← → ↻ 🏠 scratch.mit.edu

Scratch Δημιούργησε Εξερεύνησε Ιδέες Σχετικά 🔍 Αναζήτηση

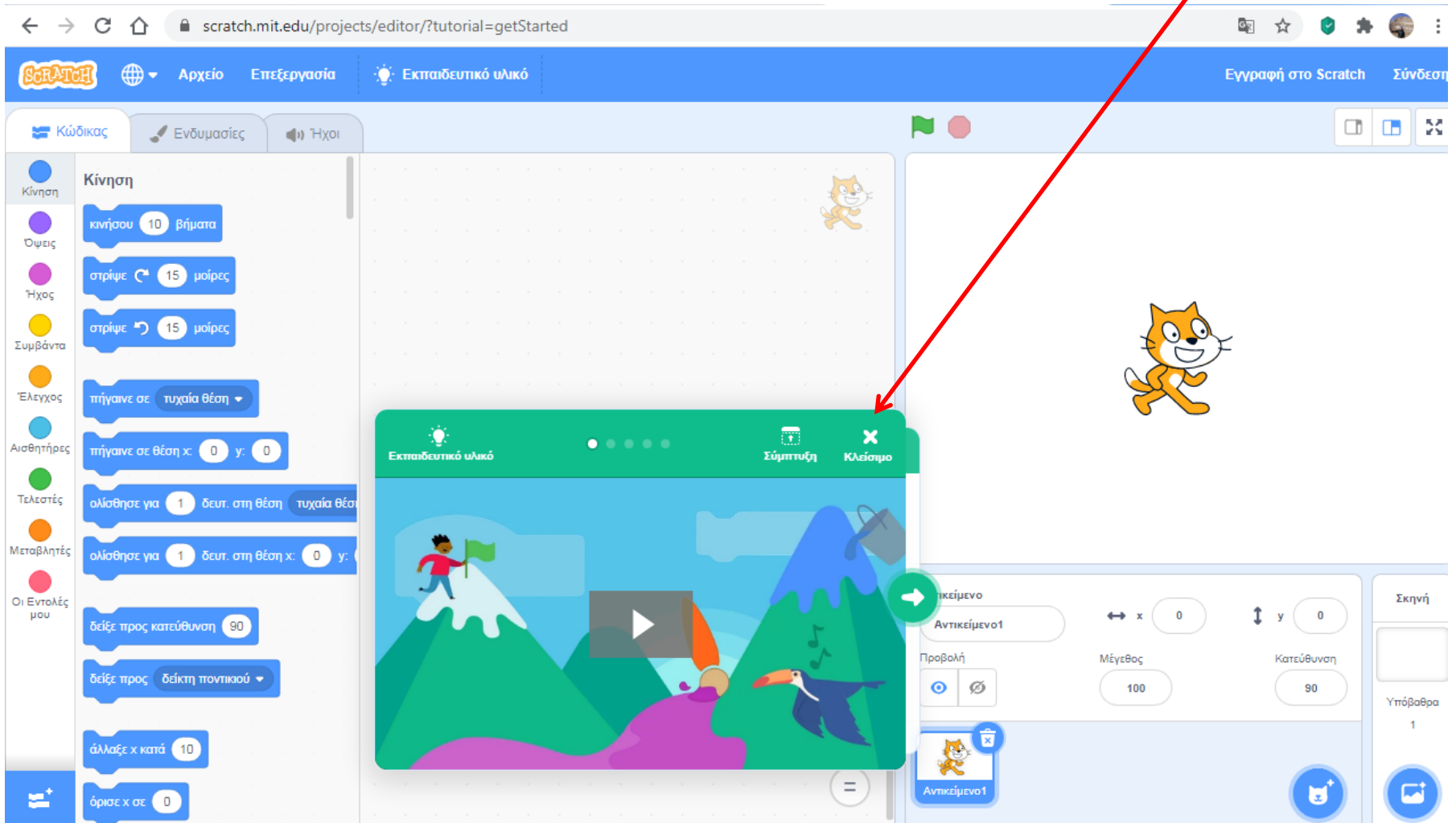
Δημιουργήστε ιστορίες, παιχνίδια, και κινούμενα σχέδια

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, the text 'Εκπαιδευτικό υλικό', and two buttons: 'Σύμπτυξη' (Collapse) and 'Κλείσιμο' (Close). A red arrow points to the 'Κλείσιμο' button. The video player shows a scene with a person on a mountain peak, a volcano, and a toucan. Below the video player is the 'Αντικείμενο' (Object) control panel, showing 'Αντικείμενο1' with x and y coordinates of 0, a size of 100, and a rotation of 90 degrees. The bottom right corner shows the 'Σκηνή' (Stage) panel with 'Υπόβαθρο 1' (Background 1).

Από την κατηγορία “Μουσική” εισάγετε το “Spotlight” ως υπόβαθρο.




The image shows a Scratch stage with a cat character running on a purple platform. The stage is decorated with spotlights, a disco ball, and string lights. Below the stage is a control panel with the following settings:

Αντικείμενο	x	y
Cat	69	-31

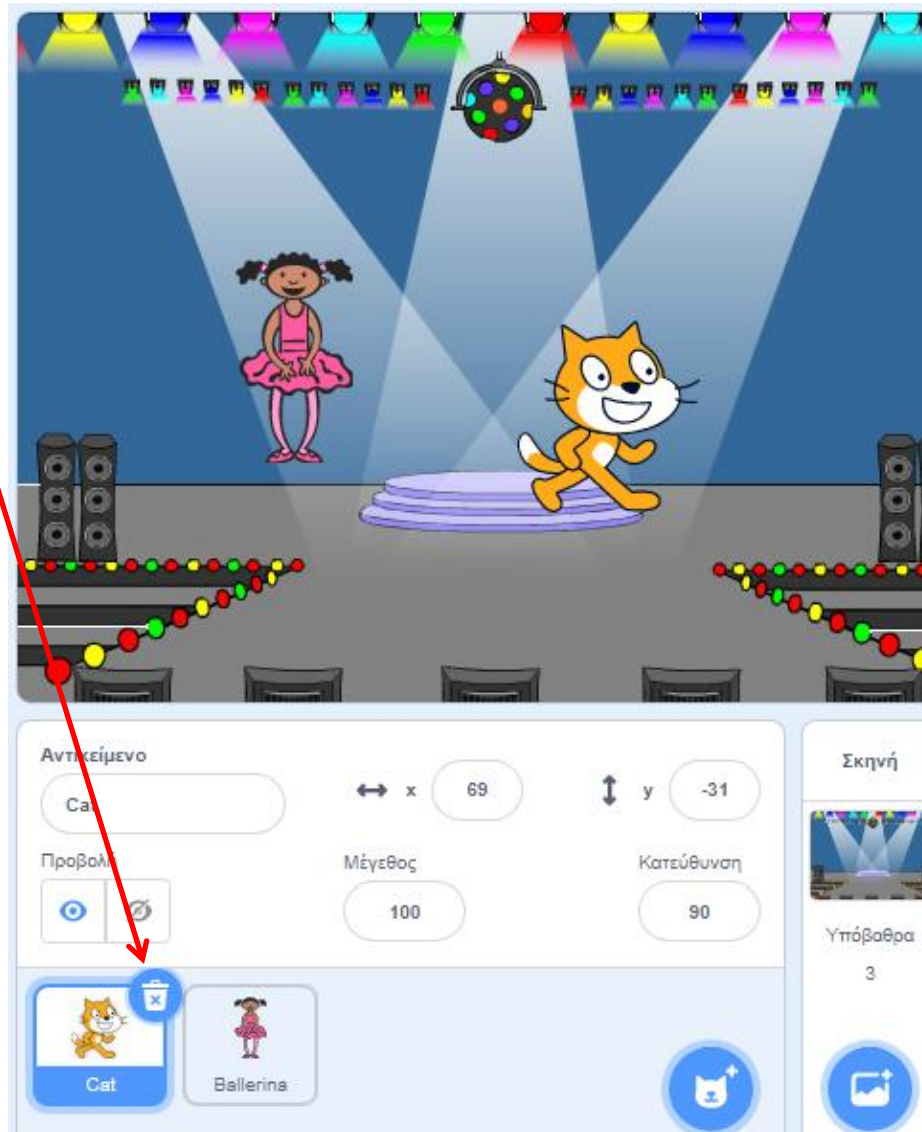
Προβολή:

Μέγεθος	Κατεύθυνση
100	90

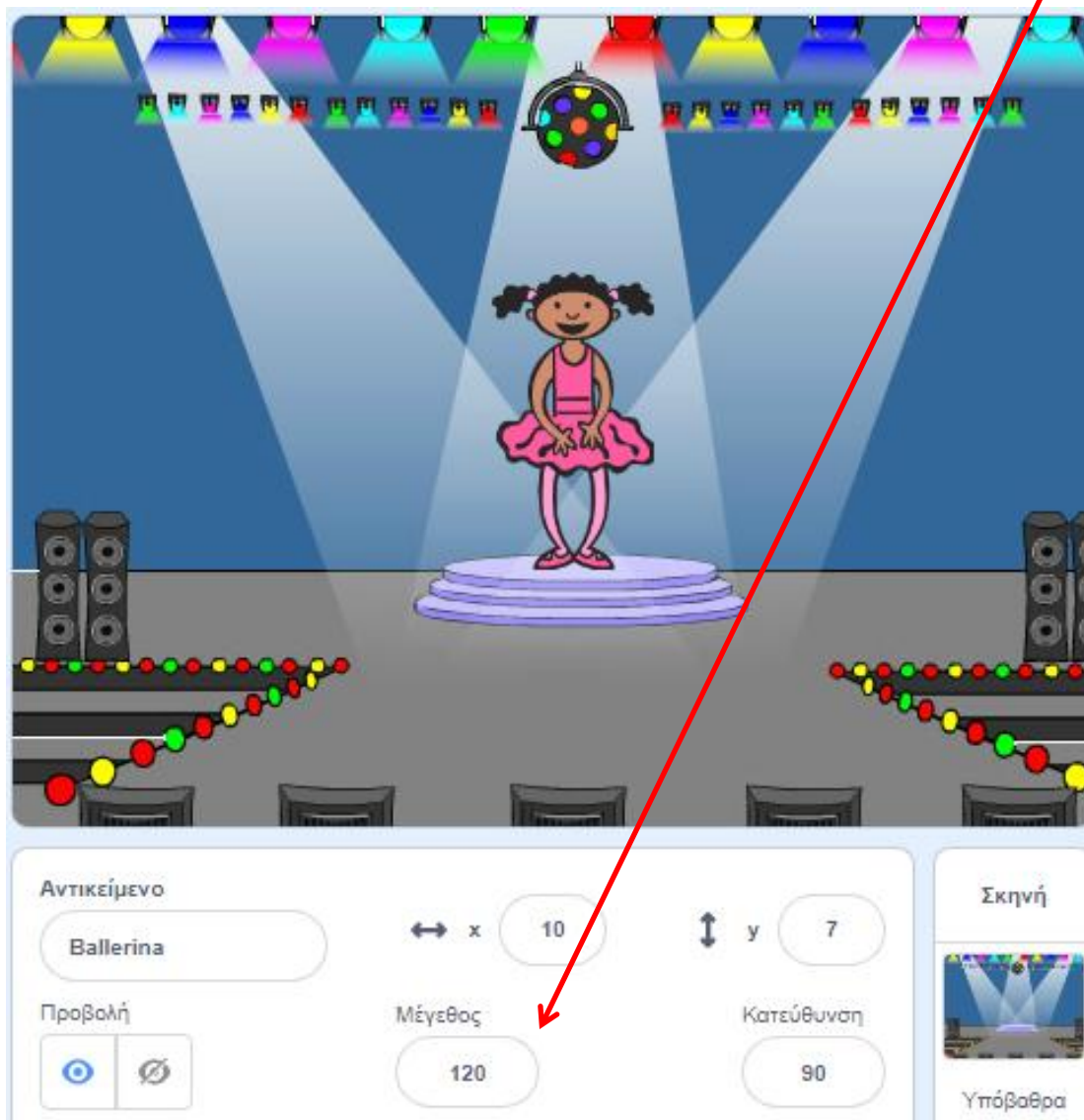
Σκηνή: 
Υπόβαθρα: 3

At the bottom right of the control panel, there is a blue button with a white icon of a stage with a plus sign, which is highlighted by a red arrow.

Εισάγετε τον χαρακτήρα “**Ballerina**” από την κατηγορία “**Άνθρωποι**” και διαγράψτε τη γάτα.



Αυξήστε το μέγεθος του χαρακτήρα “Ballerina” στο 120.



The image shows a software interface for editing a scene. At the top, a ballerina character is positioned on a stage under spotlights. Below the scene is a control panel with the following elements:

- Αντικείμενο (Object):** A text box containing the name "Ballerina".
- Μέγεθος (Size):** A control with a double-headed arrow icon, a label "x", and a value of 10. Below it, another control with a label "Μέγεθος" and a value of 120. A red arrow points from the instruction text to this control.
- Κατεύθυνση (Direction):** A control with a vertical double-headed arrow icon, a label "y", and a value of 7. Below it, another control with a label "Κατεύθυνση" and a value of 90.
- Σκηνή (Scene):** A preview window showing a thumbnail of the stage scene, with the label "Υπόβαθρα" (Background) below it.
- Προβολή (Visibility):** Two icons: a blue circle with a white dot (checked) and a grey circle with a slash (unchecked).

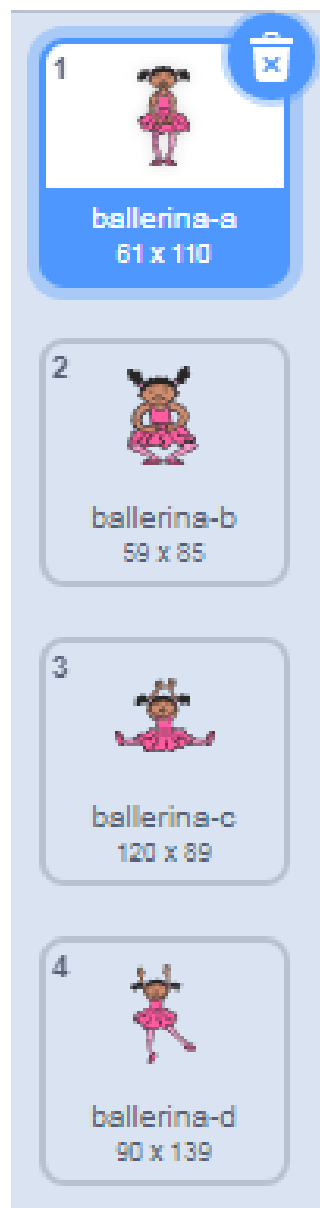
Οδηγίες : Όταν ο χρήστης πατάει την πράσινη σημαία θα πρέπει η μπαλαρίνα να μετακινείται στο κέντρο της σκηνής. Στη συνέχεια θα πρέπει να κάνει τα εξής:

- Θα αλλάζει την ενδυμασία της με την εξής σειρά: ballerina_a, ballerina_b, ballerina_c, ballerina_d. (Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα η μπαλαρίνα να φαίνεται ότι χορεύει. Χρησιμοποίησε κατάλληλα την εντολή **περίμενε** ώστε η εναλλαγή μεταξύ των ενδυμασιών να μην γίνεται αυτόματα).
- Η παραπάνω χορευτική κίνηση θα πρέπει να επαναλαμβάνεται δέκα φορές (χρησιμοποίησε την εντολή επανάλαβε 10).
- Μετά το τέλος της παράστασης η μπαλαρίνα θα πρέπει να επανέρχεται στην αρχική της θέση, θα φοράει την αρχική της ενδυμασία (ενδυμασία ballerina_a) και θα λέει ευχαριστώ.

ΕΝΤΟΛΕΣ

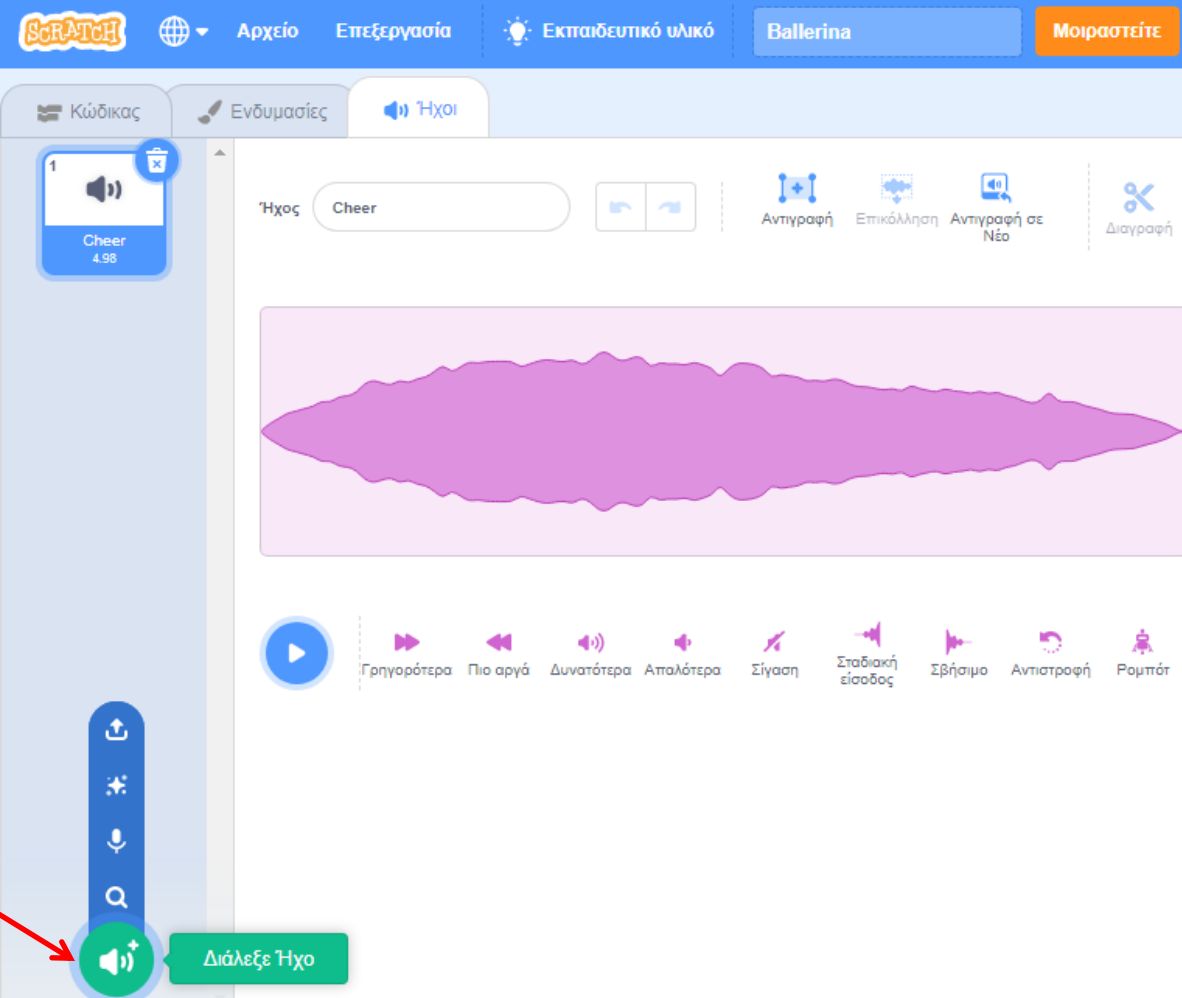
Για την υλοποίηση της δραστηριότητας πρέπει να χρησιμοποιηθούν όλες οι παρακάτω εντολές:





Οι ενδυμασίες της μπαλαρίνας είναι ήδη διαθέσιμες και φαίνονται στα αριστερά (από την καρτέλα **“Ενδυμασίες”** της Scratch).

ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: Μπορείτε να **εισάγετε (κόκκινο βελάκι κάτω)** τον ήχο “Cheer” από την κατηγορία “**Φωνή**” που θα βρείτε στην καρτέλα “**Ηχοι**”, και να τον εντάξετε με τέτοιο τρόπο στις εντολές ώστε να παίζει στο τέλος της παράστασης της χορεύτριας (**αμέσως μετά το “ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ”**).



The screenshot displays the Scratch interface. At the top, the 'Scratch' logo is on the left, and navigation options like 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', 'Εκπαιδευτικό υλικό', 'Ballerina', and 'Μοιραστείτε' are on the right. Below this, the 'Ήχοι' (Sounds) panel is active, showing a list of sounds on the left and a preview area on the right. The 'Cheer' sound is selected, and its waveform is visible in the preview area. A red arrow points to the 'Add Sound' button (a speaker icon with a plus sign) in the bottom left corner, which is labeled 'Διάλεξε Ήχο'.