

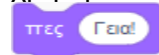
## Δραστηριότητα στο Scratch – Εντολές Εξόδου

**Λογισμικό:** Scratch

**Ενότητα:** Προγραμματίζω με τον υπολογιστή

**Τάξη:** Ε Δημοτικού

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα σε Scratch όπου θα βάλετε δυο παιδιά να μιλούν μεταξύ τους. Για να το πετύχετε αυτό πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις παρακάτω εντολές.



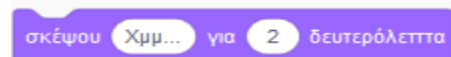
Κάνει το αντικείμενο να λέει το μήνυμα «Γειά σου!» συνεχώς.



Κάνει το αντικείμενο να λέει το μήνυμα «Γειά σου!» για 2 δευτερόλεπτα.



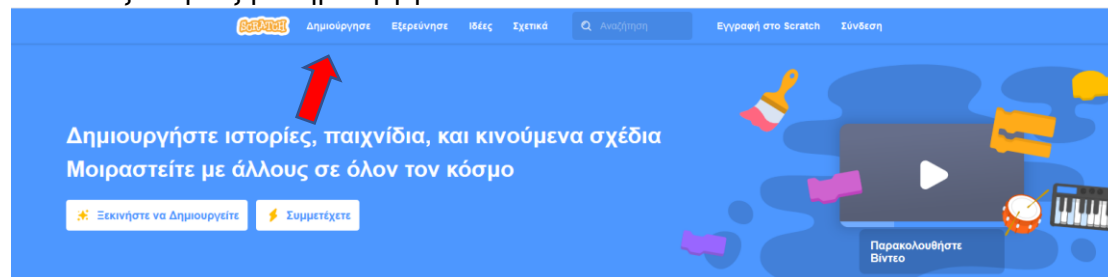
Κάνει το αντικείμενο να εμφανίζει ένα συννεφάκι σκέψης «Χμμ...» συνεχώς.



Κάνει το αντικείμενο εμφανίζει ένα συννεφάκι σκέψης «Χμμ...» για 2 δευτερόλεπτα.

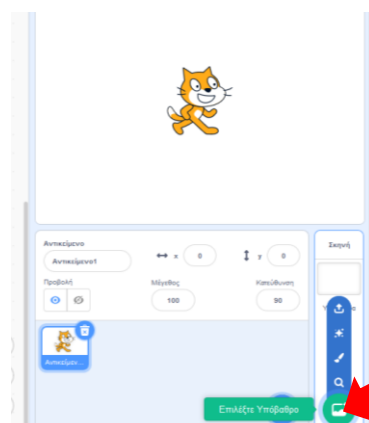
1. Ανοίξτε τον σύνδεσμο: <https://scratch.mit.edu/>

2. Επιλέξτε τη λέξη «Δημιούργησε»



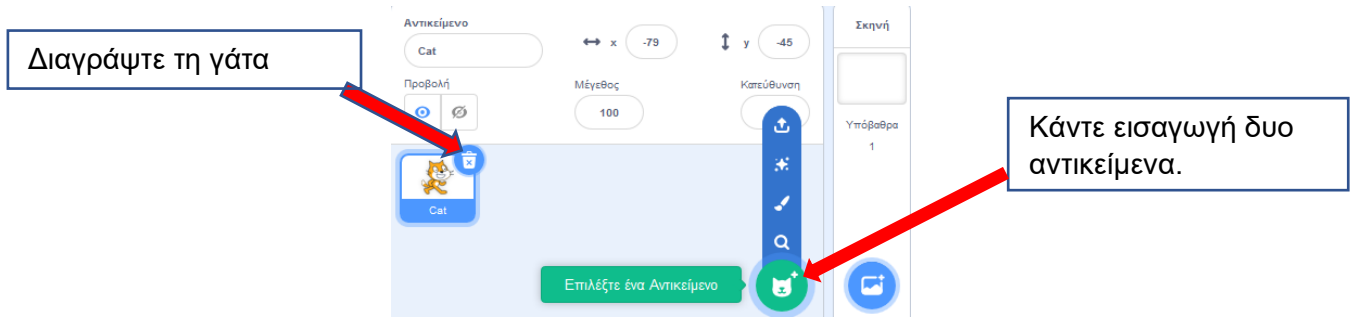
Αν το περιβάλλον που άνοιξε δεν είναι στα ελληνικά, πατήστε το εικονίδιο της Γης (πάνω αριστερά) και επιλέξτε ελληνικά.

3. Αλλάξτε το σκηνικό επιλέγοντας υπόβαθρο από το φάκελο “Εξωτερικοί χώροι”

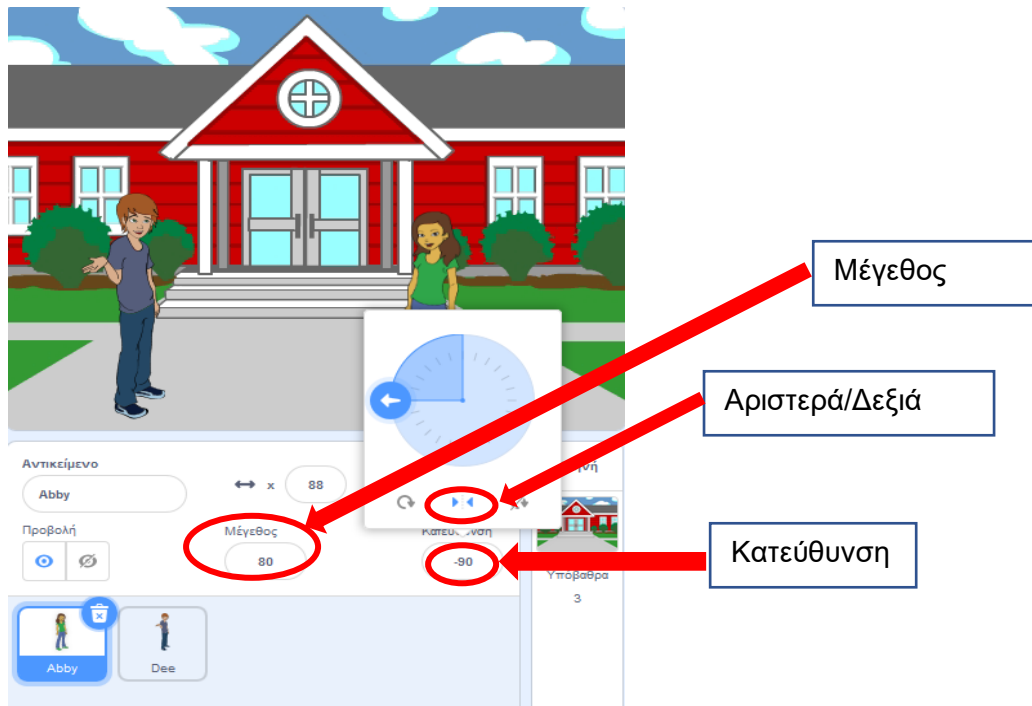


Κάντε εισαγωγή από το φάκελο Εξωτερικοί χώροι όποιο υπόβαθρο σας αρέσει.

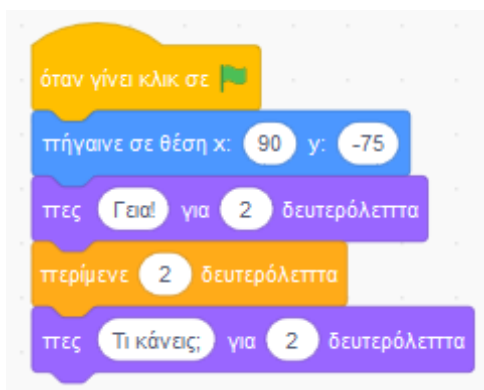
4. Διαγράψτε τη μορφή της γάτας και κάντε εισαγωγή δυο αντικείμενα από το φάκελο 'Ανθρωποι'. Εγώ έχω επιλέξει την **Abby** και τον **Dee**.



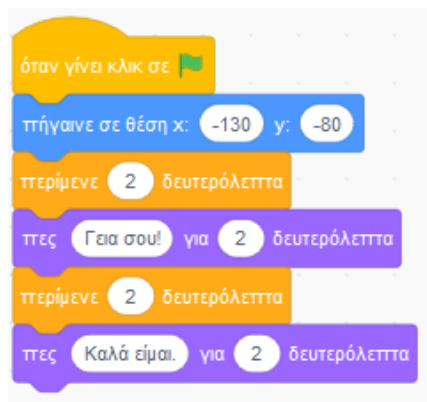
5. Μπορείτε να αλλάξετε το **μέγεθος** των αντικειμένων (Ανθρώπων), να αλλάξετε την **κατεύθυνση** που κοιτάνε σε **-90** και να επιλέξουμε **Αριστερά/Δεξιά**.



6. Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο στο αντικείμενο Abby.



7. Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο στο αντικείμενο Dee και πατήστε την πράσινη σημαία για να δείτε την συνομιλία που φτιάξαμε.



8. Συμπληρώστε τα σενάρια των αντικειμένων και συνεχίστε την συνομιλία με δικές σας ιδέες.

9.. Αποθηκεύστε την εργασία σας επιλέγοντας Αρχείο →Αποθήκευση στον υπολογιστή σου. Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο στο φάκελο λήψεις του υπολογιστή σου με το όνομα Έργο Scratch.sb3. **Στείλτε μου το αρχείο.**

