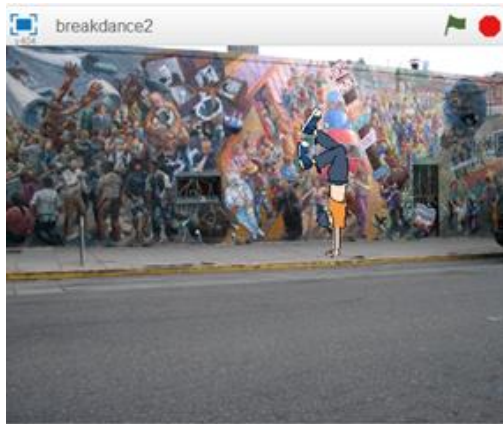


Εκπαιδευτικό Σενάριο: «Χορεύοντας breakdance»

Βασική ιδέα σεναρίου: Χορεύοντας breakdance - δημιουργία χορογραφίας ως κινούμενου σχεδίου μετά μουσικής (εναλλαγή/προσθήκη/τροποποίηση ενδυμασίας, εισαγωγή ήχου)



Πρόταση πλαισίωσης

Η φίλη σου η Νίκη θέλει να γίνει χορογράφος.

Η σειρά και ο τύπος των χορευτικών κινήσεων αποτελούν τα βασικά στοιχεία για μια καλή χορογραφία.

Θα βοηθήσεις τη Νίκη να συνθέτει όμορφες χορογραφίες;

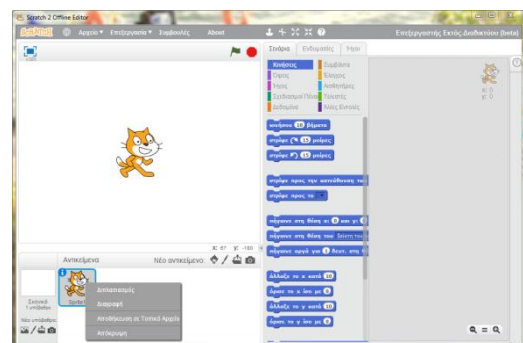
Προκειμένου να προχωρήσουμε στην υλοποίηση του σεναρίου στο Scratch θα πρέπει α) να ξεκαθαρίσουμε το στόχο μας και β) να επιλέξουμε τα αντικείμενα (μορφές) που θα εισάγουμε στο σενάριό μας και τις συμπεριφορές που θα εκδηλώσουν αυτά όταν πυροδοτηθούν κατάλληλα γεγονότα/συμβάντα.

Βήμα 1^ο

Μεταβαίνουμε στη σελίδα <http://scratch.mit.edu/> (αν θέλουμε να δουλέψουμε διαδικτυακά) ή χρησιμοποιούμε την εγκατεστημένη στον υπολογιστή έκδοση Scratch 2.0.

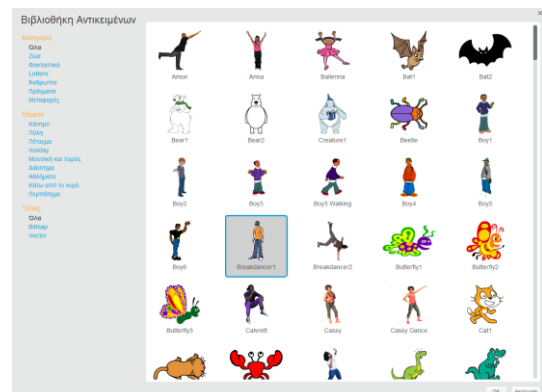
Βήμα 2^ο

Ανοίγουμε το Scratch και επιλέγουμε δημιουργία νέου έργου. Δεξί κλικ στη **Μορφή-Γάτα (Cat)** και επιλέγουμε **Διαγραφή**.



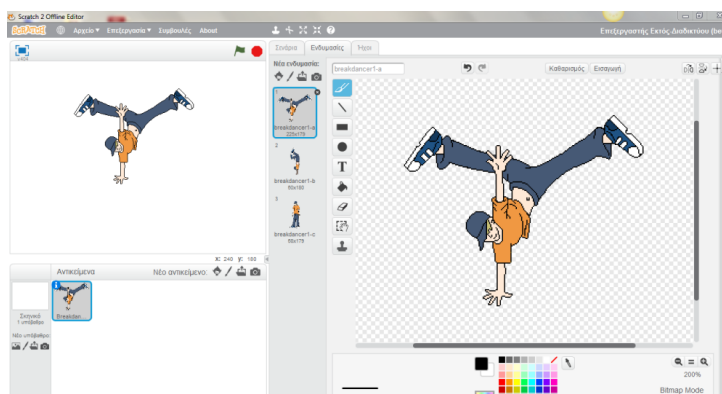
Βήμα 3^ο

Εισάγουμε τη **Μορφή-Breakdancer1** επιλέγοντας **Διαλέξτε ένα αντικείμενο από τη βιβλιοθήκη** (πρώτο εικονίδιο). Επιλέγουμε διαδοχικά **Νέο αντικείμενο** ⇒ **Διαλέξτε ένα αντικείμενο από τη βιβλιοθήκη** ⇒ **Βιβλιοθήκη αντικειμένων** ⇒ **Κατηγορία** ⇒ **Όλα** ⇒ **Breakdancer1**.



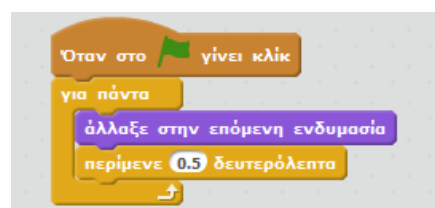
Βήμα 4°

Επιλέγουμε την Καρτέλα **Ενδυμασίες** και παρατηρούμε ότι η μορφή διαθέτει τρεις ενδυμασίες.



Βήμα 5°

Ξεκινάμε να κατασκευάσουμε τον κώδικα-σενάριο του έργου μας. Τι θέλουμε να κάνει ο χορευτής; Ο χορευτής θέλουμε να εναλλάσσει ενδυμασίες σε ίσους χρόνους. Παρατηρήστε τον κώδικα της διπλανής εικόνας. Ποιο αποτέλεσμα νομίζετε ότι θα προκύψει ως αποτέλεσμα της εκτέλεσης του κώδικα;



Βήμα 6°

Με επιλεγμένη τη Μορφή-**Breakdancer1** επιλέγουμε την Καρτέλα **Σενάρια**.

Δημιουργούμε τον κώδικά μας στο **Χώρο σύνθεσης του κώδικα**.

Από τις Καρτέλες **Όψεις**, **Συμβάντα**, **Έλεγχος** επιλέγουμε σταδιακά τις κατάλληλες εντολές και τις σύρουμε στο **Χώρο σύνθεσης του κώδικα** και τις συνδέουμε ώστε να διαμορφωθεί ο κώδικας της παραπάνω εικόνας. Κάνετε κλικ στην πράσινη σημαία ή πάνω στον κώδικα για τον εκτελέσετε. Επιβεβαιώθηκε η πρόβλεψή σας; Είναι ικανοποιητικό το οπτικό αποτέλεσμα; Θα προτιμούσατε να υπήρχαν περισσότερες ενδυμασίες;

Βήμα 7°

Πώς θα προσθέσουμε νέες ενδυμασίες;



Δεξί κλικ στην ενδυμασία **breakdancer1-b**

και επιλέγουμε **Διπλασιασμός**. Θα εμφανιστεί η ενδυμασία **breakdancer1-b2**, αντίγραφο της ενδυμασίας **breakdancer1-b**.

Επιλέγουμε το εργαλείο



Οριζόντια αναστροφή και η ενδυμασία **breakdancer1-b2** θα εμφανιστεί



ως **οριζόντια αντεστραμμένη** της αρχικής

(κατοπτρικό είδωλο ως προς κατακόρυφο άξονα).



Δεξί κλικ στην ενδυμασία **breakdancer1-b2** και επιλέγουμε **Διπλασιασμός**. Θα εμφανιστεί η ενδυμασία **breakdancer1-b3**, αντίγραφο της ενδυμασίας **breakdancer1-b2**. Επιλέγουμε το εργαλείο **Κατακόρυφη αναστροφή** και η ενδυμασία **breakdancer1-b2** θα εμφανιστεί ως **κατακόρυφη αντε-**



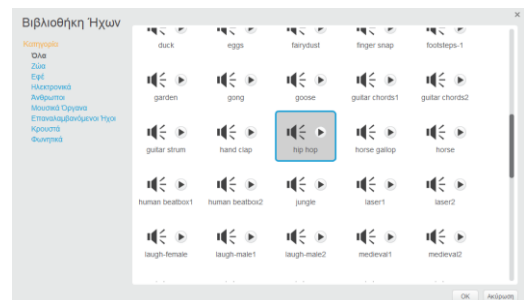
στραμμένη της αρχικής (κατοπτρικό είδωλο ως προς οριζόντιο άξονα).

Επανάλαβετε τα παραπάνω βήματα και για τις άλλες ενδυμασίες προκειμένου να εμπλουτίσετε τη χορογραφία σας.

Μπορούμε να ανακατατάξουμε (μετακινήσουμε) τις διαθέσιμες ενδυμασίες ώστε να εμφανίζονται με την επιθυμητή σειρά της επιλογής μας.

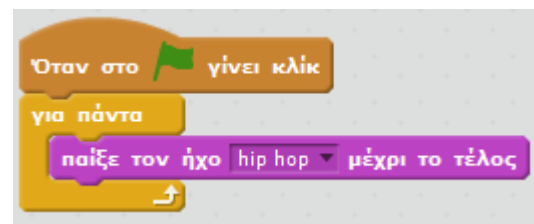
Βήμα 8^ο

Χορός χωρίς μουσική;
Επιλέγουμε την Καρτέλα **Ήχοι** και στη συνέχεια το εργαλείο **Διαλέξτε έναν ήχο από τη βιβλιοθήκη** ⇒ **Βιβλιοθήκη Ήχων** ⇒ **Κατηγορία** ⇒ **Όλα** ⇒ **hip hop**.



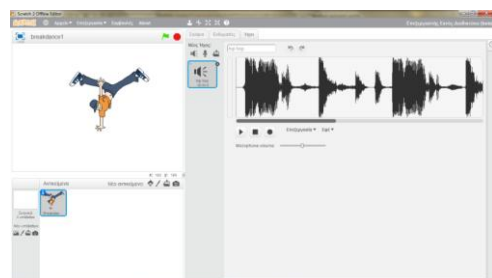
Βήμα 9^ο

Παρατηρήστε τον κώδικα της διπλανής εικόνας.
Ποιο αποτέλεσμα θα προκύψει ως αποτέλεσμα της εκτέλεσης του παραπάνω κώδικα;
Από τις Καρτέλες **Ήχος**, **Συμβάντα**, **Έλεγχος** προσθέστε τις κατάλληλες εντολές ώστε να διαμορφωθεί ο κώδικας της παραπάνω εικόνας. Κάνετε κλικ πάνω στον κώδικα για τον εκτελέσετε. Επιβεβαιώθηκε η πρόβλεψή σας; Είναι ικανοποιητικό το ακουστικό αποτέλεσμα;



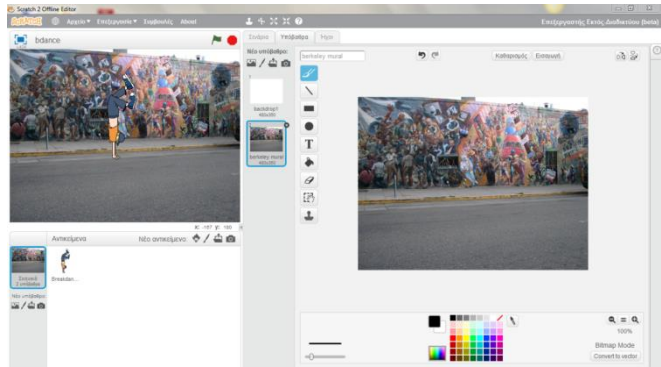
Βήμα 10^ο

Πειραματιστείτε με τα εργαλεία επεξεργασίας του ήχου προκειμένου να βελτιώσετε το ακουστικό αποτέλεσμα.



Βήμα 11^ο

Ας εισάγουμε ένα κατάλληλο υπόβαθρο. Επιλέγουμε **Σκηνικό** ⇒ **Νέο υπόβαθρο** ⇒ **Διαλέξτε ένα υπόβαθρο από τη βιβλιοθήκη**. Από τη **Βιβλιοθήκη υποβάθρων** ⇒ **Θέματα** ⇒ **Όλα** επιλέγουμε το υπόβαθρο με το όνομα **berkeley mural** και πατάμε **οκ**.



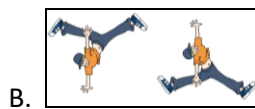
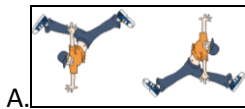
Μπορείτε να πειραματιστείτε με ενδεικτικά έργα:

<http://scratch.mit.edu/projects/22716926/> <http://scratch.mit.edu/projects/46768550/>



Αφού υλοποιήσετε το σενάριό σας στο Scratch, σκεφτείτε τα παρακάτω ερωτήματα και προσπαθήστε να τα απαντήσετε.

? Ποιο/α εργαλείο/α μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στο Scratch ώστε να πετύχουμε τη μετατροπή της πρώτης ενδυμασίας στη δεύτερη στις παρακάτω εικόνες;



CHALLENGE

1. Δοκιμάστε να βελτιώσετε αισθητικά το έργο σας χρησιμοποιώντας πρόσθετες εντολές, όπως φαίνεται ενδεικτικά στον διπλανό κώδικα.

2. Δοκιμάστε να εμπλουτίσετε το έργο σας με νέες μορφές ώστε να δημιουργήσετε μια ιστορία, όπως πχ διαγωνισμός χορού με παρουσιαστή, θεατές.

3. Δοκιμάστε να δημιουργήσετε νέα έργα με χορογραφίες της επιλογής σας. Μπορείτε να εισάγετε νέες χορευτικές μορφές, νέους ήχους.



GOALS

Αφού ολοκληρώσατε το παράδειγμα, ελέγξτε αν μπορείτε να

- ✓ εισάγετε/διαγράψετε αντικείμενα.
- ✓ εισάγετε νέες ενδυμασίες των αντικειμένων.
- ✓ τροποποιείτε τις ενδυμασίες των αντικειμένων.
- ✓ εισάγετε/επεξεργάζεστε ήχους.
- ✓ εισάγετε υπόβαθρο.