

Δραστηριότητα 2

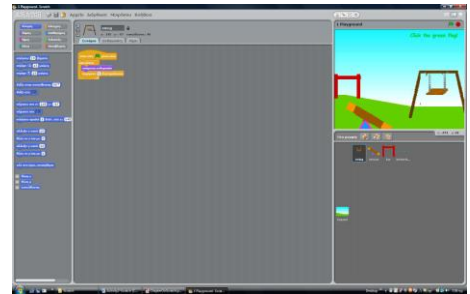
Δημιουργώντας με το SCRATCH

(2 διδακτικές ώρες)

Στην προηγούμενη δραστηριότητα κάνατε μια διαδικτυακή έρευνα για το Scratch και δημιουργήσατε μια παρουσίαση. Στη σημερινή δραστηριότητα θα εργαστούμε ως εξής:

1. Θα παρακολουθήσουμε ένα εισαγωγικό [video](#) διάρκειας 2:50 λεπτών για το Scratch. Στο video παρουσιάζονται οι δημιουργικές δυνατότητες του Scratch με διάφορα παραδείγματα.

2. Θα ενεργοποιήσουμε το Scratch και θα περιγράψουμε σύντομα τις 4 περιοχές στις οποίες είναι οργανωμένο το περιβάλλον προγραμματισμού: Σκηνή, Περιοχή σεναρίων, Παλέτα εντολών, Λίστα μορφών.



3. Θα παρακολουθήσουμε σύντομα [video tutorials](#) (5 συνολικά) ώστε να μάθουμε πώς μπορούμε:

- ✓ Να αλλάζουμε το χρώμα μιας μορφής ([Rainbow Fish](#))
- ✓ Να αλλάζουμε την εμφάνιση μιας μορφής μετακινώντας το ποντίκι ([Whirling Butterfly](#))
- ✓ Να κινούμε μια μορφή ([Beat It](#))
- ✓ Να αλλάζουμε σκηνικό & να «ζωντανεύουμε» μια μορφή (animation) ([Dancing Queen](#))
- ✓ Να δημιουργούμε μια ιστορία με διαλόγους ([Haunted Scratch](#))



VideoTutorials

