

Δραστηριότητα 3

Προγραμματίζοντας με το SCRATCH

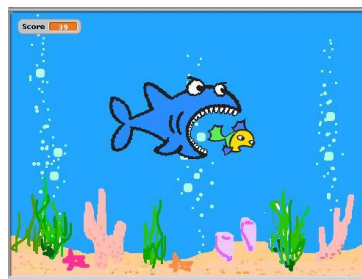
(4 διδακτικές ώρες)

Στην προηγούμενη δραστηριότητα, παρακολουθώντας σύντομα [video tutorials](#), μάθατε μερικές βασικές εντολές του Scratch. Στη δραστηριότητα αυτή, αξιοποιώντας τις δεξιότητες που αναπτύξατε, θα εργαστείτε ως εξής:

1. Θα δημιουργήσετε ένα animation για τη μορφή «παπαγάλος». Επιλέξτε ένα κατάλληλο σκηνικό και ήχο για το animation που θα υλοποιήσετε.



2. Θα γνωρίσετε με ποιο τρόπο μπορείτε σε ένα παιχνίδι να κρατάτε τη βαθμολογία του αξιοποιώντας την κάρτα Scratch [“Keep score”](#) και δημιουργώντας μια μεταβλητή. Στο σενάριο σας τόσο ο καρχαρίας όσο και το ψαράκι θα κινούνται μέσα στο κατάλληλο σκηνικό με τυχαίο τρόπο.



3. Φθάνοντας μέχρι εδώ, σύμφωνα με τους δημιουργούς του Scratch, έχετε ολοκληρώσει το εισαγωγικό πρόγραμμα για αρχάριους! Επομένως, είστε έτοιμοι να σχεδιάσετε ώστε στο επόμενο μάθημα να υλοποιήσετε, το πρώτο σας Scratch έργο. Ξεκινήστε επιλέγοντας το θέμα του σεναρίου σας. Έχετε δύο επιλογές ως προς τη θεματολογία του:

- α) Το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας και την α' ενότητα «Η Ελλάδα στον κόσμο».
- β) Το μάθημα της Ιστορίας και την α' ενότητα «Η εποχή του Διαφωτισμού».

Tips: (1) Θυμηθείτε τα blocks που μάθατε στο video tutorial [“Haunted Scratch”](#).

(2) Μπορείτε να πάρετε βοήθεια από το [Scratch Reference Guide](#).

(3) Το έργο σας μπορεί να γίνει διαθέσιμο στο διαδίκτυο στη διεύθυνση [scratch.mit.edu!](#)

