

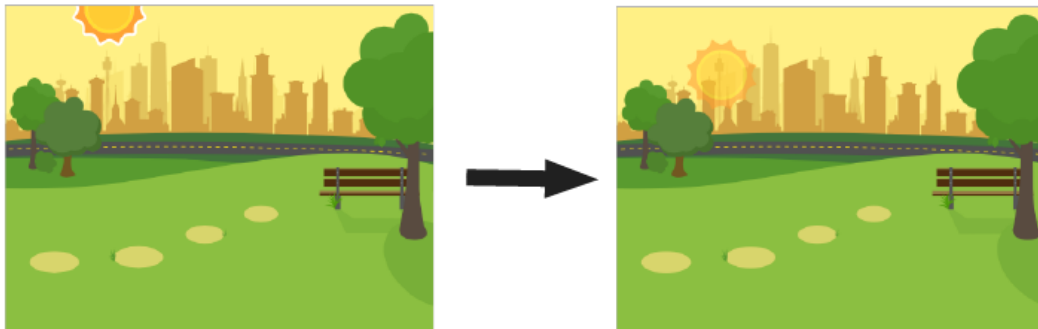
Μαζικό Ανοικτό Διαδικτυακό Μάθημα

«Προγραμματισμός με το ScratchJr για εκπαιδευτικούς Προσχολικής Εκπαίδευσης»

Δραστηριότητες εξάσκησης 1^{ης} εβδομάδας

Δραστηριότητα 1.2: Μπορώ να κάνω τον ήλιο να δύσει;

Επιλέγω την εικόνα μιας πόλης, εισάγω ένα αυτοκίνητο, ρυθμίζω την εμφάνισή του (μέγεθος, αρχική θέση) και το προγραμματίζω να κινηθεί πάνω στον δρόμο.



Άνοιξε την εφαρμογή και δημιούργησε ένα νέο έργο. Αποθήκευσέ το με το όνομα **Δύση**.

Ακολούθησε τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω για να υλοποιήσεις και να εκτελέσεις το σενάριο.

1. Επίλεξε υπόβαθρο



1. Εισαγωγή νέου υπόβαθρου



2. Επιλογή νέου υπόβαθρου



OK

3. Επιβεβαίωση

2. Επίλεξε χαρακτήρα



1. Εισαγωγή νέου χαρακτήρα



2. Επιλογή νέου χαρακτήρα



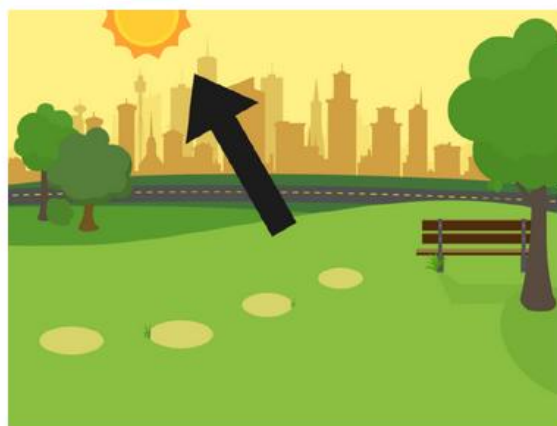
OK

3. Επιβεβαίωση



4. Διαγραφή του χαρακτήρα "Γάτα"

3. Μετακίνησε τον χαρακτήρα στο σημείο αρχικής θέσης



Τοποθέτησε κατάλληλα τον ήλιο μετακινώντας τον από το κέντρο της εικόνας

4. Κάνε το πρόγραμμα



5. Τρέξε το σενάριο, πατώντας την πράσινη σημαία.



- Μπορείς να προσθέσεις μερικά ζώα που ζουν στο πάρκο;
- Μπορείς να εξαφανίζεις τα ζώα όταν δύει ο ήλιος;

“ScratchJr is a collaboration between the DevTech Research Group at Tufts University, the Lifelong Kindergarten Group at the MIT Media Lab, and the Playful Invention Company. See <http://scratchjr.org>”

Προσαρμογή στα Ελληνικά: Ασημίνα Δαλάπα, μέλος της ερευνητικής ομάδας «Τεχνολογίες της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση», Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Πατρών (<http://www.ecedu.upatras.gr/ict/>). Η ερευνητική ομάδα δραστηριοποιείται στο πλαίσιο του Εργαστηρίου Διδακτικής Θετικών Επιστημών του ΤΕΕΑΠΗ.

