

Δραστηριότητα Scratch Jr “Το δέντρο που έδινε”



Για συσκευές Apple iOS και Google Android χρησιμοποιούμε Scratch Jr¹.

Η εφαρμογή Scratch Jr διατίθεται από τον ιστότοπο <https://www.scratchjr.org/>.

Η εγκατάστασή της σε συσκευές iOS γίνεται μέσω του App Store.

Η εγκατάστασή της σε συσκευές Android γίνεται μέσω του Google play.

Οθόνη 1^η



Ο κώδικας της Θάλειας



Το κείμενο των εντολών SAY () της Θάλειας

- Καλησπέρα, είμαι η Θάλεια.
- Θα σας διηγηθώ ένα απόσπασμα
- από το βιβλίο του Σελ Σιλβερστάιν
- "Το δέντρο που έδινε".
- Καλή διασκέδαση!

Η ηχογράφηση της εντολής PLAY RECORDED SOUND () της Θάλειας

Ηχογραφούμε σε μία ηχογράφηση το σύνολο του κειμένου των εντολών SAY της Θάλειας.

¹ Είναι εφικτή η λειτουργία του Scratch Jr και σε περιβάλλον Microsoft Windows, άλλα μέσω προσομοίωσης Android, χρησιμοποιώντας για παράδειγμα το λογισμικό AndY, το οποίο είναι διαθέσιμο από <http://www.andyroid.net/>.

Οθόνη 2^η



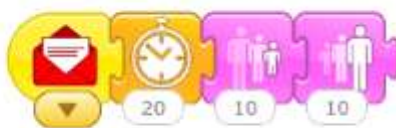
Ο κώδικας της Θάλειας



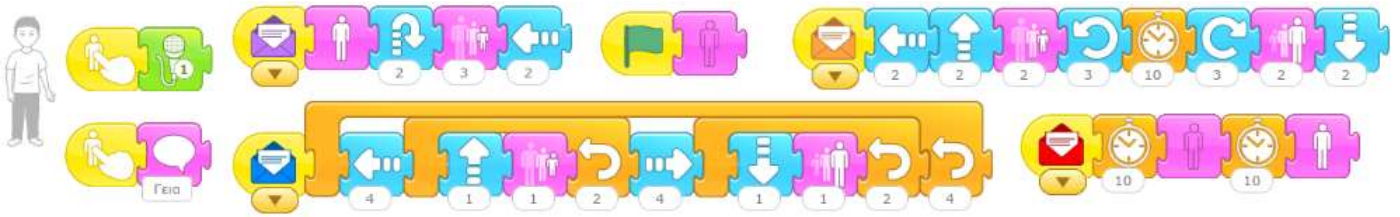
Το κείμενο των εντολών SAY () της Θάλειας

- Μια φορά κι έναν καιρό ήταν μια μηλιά...
- και αγαπούσε ένα αγοράκι.
- Γεια σας! Εγώ είμαι το αγοράκι.
- Κάθε μέρα το αγοράκι πήγαινε
- και μάζευε τα φύλλα της
- και τα έπλεκε στεφάνι
- κι έπαιζε το βασιλιά του δάσους.
- Σκαρφάλωνε στον κορμό της
- κι έκανε κούνια στα κλαδιά της
- κι έτρωγε μήλα.
- Παίζανε και κρυφτό.
- Κι όταν το αγόρι κουραζόταν,
- αποκοιμιόταν στον ίσκιο της.
- Και το αγόρι αγαπούσε τη μηλιά...
- πάρα πολύ.
- Κι η μηλιά ήταν ευτυχισμένη.

Ο κώδικας της Μηλιάς



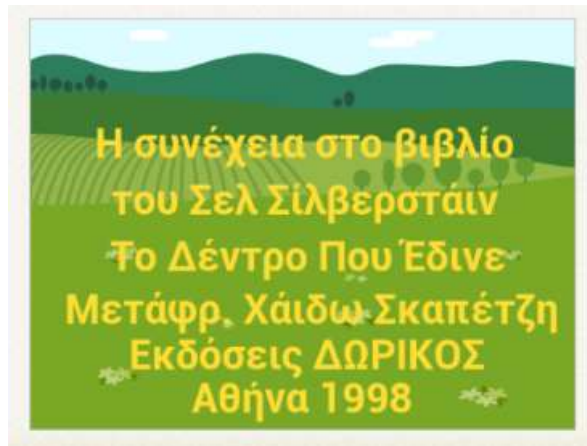
Ο κώδικας για το Αγοράκι



Το κείμενο της εντολής SAY () για το Αγοράκι

- Γεια σας! Εγώ είμαι το αγοράκι.

Οθόνη 3^η



Το κείμενο των ετικετών (μία για κάθε γραμμή)

Η συνέχεια στο βιβλίο
του Σελ Σίλβερστάιν
Το Δέντρο Που Έδινε
Μετάφραση Χάιδω Σκαπέτζη
Εκδόσεις ΔΩΡΙΚΟΣ
Αθήνα 1998