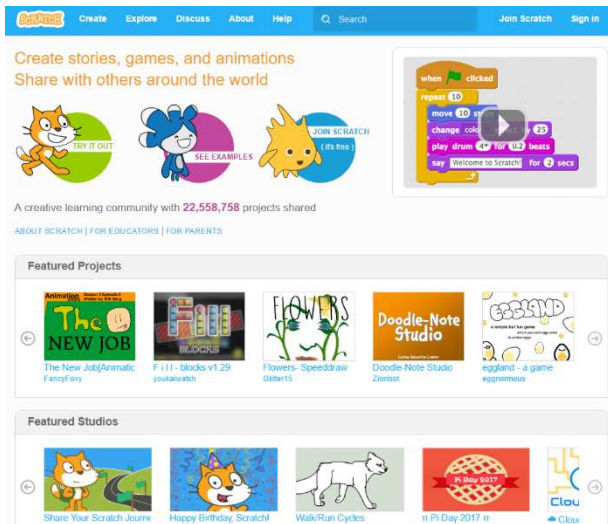


# Δραστηριότητα Scratch “Ο ραφτάκος των λέξεων”



Για προσωπικούς υπολογιστές χρησιμοποιούμε το Scratch.

Το περιβάλλον ανάπτυξης εφαρμογών βρίσκεται στη διεύθυνση <https://scratch.mit.edu/><sup>1</sup> και δεν χρειάζεται εγκατάσταση, καθώς λειτουργεί online μέσα από οποιονδήποτε φυλλομετρητή υποστηρίζει την εκτέλεση εφαρμογών Flash.

Προϋπόθεση είναι να υποστηρίζεται το Adobe Flash Player για το φυλλομετρητή μας.

Σε ορισμένους φυλλομετρητές πρέπει να γίνει εγκατάσταση του Adobe Flash Player<sup>2</sup>.



## Συστατικά

Το Έργο αποτελείται από ένα Σκηνικό και οκτώ Αντικείμενα.

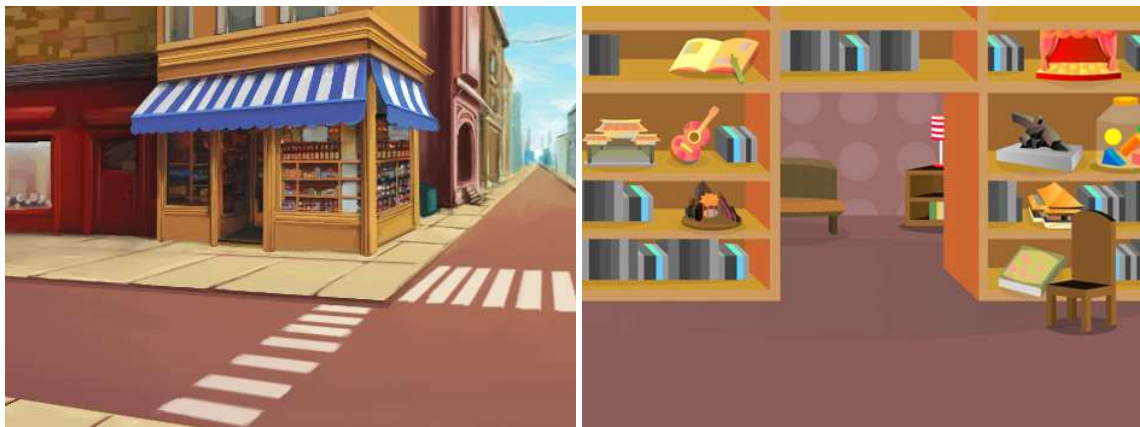


<sup>1</sup> Offline εγκατάσταση για την ανάπτυξη εφαρμογών χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο από τη διεύθυνση <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>.

<sup>2</sup> Διαθέσιμο από <https://get.adobe.com/flashplayer/>.

## 1. Σκηνικό

Αποτελείται από δύο Υπόβαθρα: urban2, room1 και ένα Σενάριο.



### Σενάριο Σκηνικού



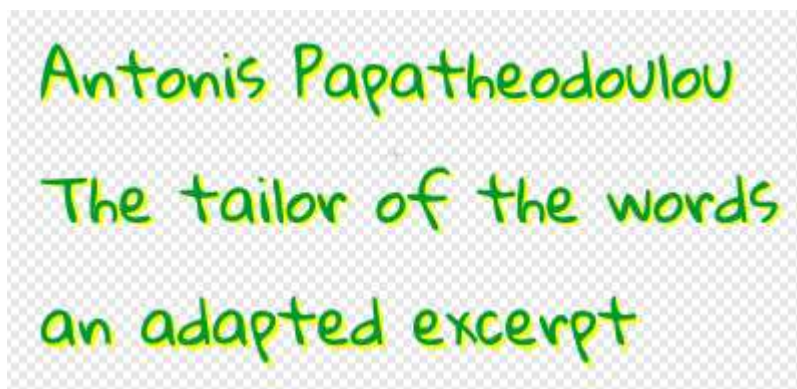
## 2. Αντικείμενο “Τίτλος”

Δημιουργούμε δύο Σενάρια, μία Ενδυμασία και έναν Ήχο.

### α) Σενάρια αντικειμένου “Τίτλος”



### β) Ενδυμασία αντικειμένου “Τίτλος”



## γ) Ήχος αντικειμένου “Τίτλος”

Ηχογραφούμε το κείμενο της Ενδυμασίας.

### 3. Αντικείμενο “Abby”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Abby για το οποίο δημιουργούμε δύο Σενάρια.

#### α) Σενάρια αντικειμένου “Abby”

The screenshot shows a Scratch script for the Abby character. The script is organized into several sections, each starting with a 'μετάδωσε' (set) block to change a variable. The variables are: 'ξεκίνα Abby', 'αλλαγή σκηνικού', 'γράμματα', 'χειμώνας', 'καλοκαίρι', 'πελάτες', and 'τέλος'. Each section contains 'πες' (say) blocks with specific text and durations. The script also includes 'πήγαινε στη θέση x: -200 και y: -30' and 'πήγαινε στη θέση x: -50 και y: -30' blocks to move the character. The script ends with 'εξαφανίσου' and 'σταμάτησε όλα' blocks.

Όταν στο **γίνει κλικ**

εξαφανίσου

πήγαινε στη θέση x: -50 και y: -30

Όταν λάβω το **ξεκίνα Abby**

όρισε το μέγεθος του αντικειμένου σε **90 %**

εμφανίσου

πες **Μια φορά κι έναν καιρό, σε μια μικρή πόλη, ζούσε ένας ράφτης, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **Ο ράφτης αυτός ήταν για δύο λόγους μοναδικός, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **Ο ένας λόγος ήταν ότι άλλον ράφτη δεν είχε η πόλη, για 8 δευτερόλεπτα**

πες **Μόνος του έραβε μεγάλους και παιδιά, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **Η βιτρίνα του μικρού του μαγαζιού ήταν γεμάτη κάθε λογής ρούχα για 8 δευτερόλεπτα**

πες **και πελάτες γελαστούς που φώνιζαν και ξαναφώνιζαν, για 7 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **αλλαγή σκηνικού**

πήγαινε στη θέση x: -200 και y: -30

πες **Ο άλλος λόγος ήταν ότι δεν είχε νήματα και κλωστές, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **αλλά έραβε τα υφάσματά του... με λέξεις, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **από παραμύθια, ποιήματα, τραγούδια, ιστορίες, λεξικά κι εγκυκλοπαίδειες, για 8 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **γράμματα**

πες **Επλεκε τα γράμματα τα στρογγυλά με τα πιο μυτερά, για 7 δευτερόλεπτα**

πες **Το ο και το θ με το ι και το χ, για 5 δευτερόλεπτα**

πες **Εφτιαχνε λέξη λέξη προτάσεις ολόκληρες που ένωναν τα υφάσματα για 8 δευτερόλεπτα**

πες **και πλέκαν τα κασκόλ και τα σκουφιά του, για 7 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **χειμώνας**

πες **Για τα ρούχα του χειμώνα διάλεγε λέξεις ζεστές, για 8 δευτερόλεπτα**

πες **όπως: λιακάδα, καλοκαίρι, φούρνος, φλόγα, αγάπη, αγκαλιά, για 8 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **καλοκαίρι**

πες **Για τα ρούχα του καλοκαιριού διάλεγε λέξεις δροσερές, για 8 δευτερόλεπτα**

πες **όπως ίσκιος, κρύσταλλο, πλατάνι και βουτιές, για 8 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **πελάτες**

πες **Οι πελάτες ούτε που δίνουν σημασία για τις λέξεις, για 8 δευτερόλεπτα**

πες **Είχαν το νου τους στις πρόβες και στον ρούχων τις γραμμές, για 8 δευτερόλεπτα**

μετάδωσε **τέλος**

πες **Η συνέχεια στο βιβλίο του Αντώνη Παπαθεοδούλου για 9 δευτερόλεπτα**

πες **"Ο ραφτάκος των λέξεων" Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2012 για 9 δευτερόλεπτα**

εξαφανίσου

σταμάτησε **όλα**



## Το κείμενο των εντολών **ΠΕΣ** της Abby

- Μια φορά κι έναν καιρό, σε μια μικρή πόλη, ζούσε ένας ράφτης.
- Ο ράφτης αυτός ήταν για δύο λόγους μοναδικός.
- Ο ένας λόγος ήταν ότι άλλον ράφτη δεν είχε η πόλη.
- Μόνος του έραβε μεγάλους και παιδιά.
- Η βιτρίνα του μικρού του μαγαζιού ήταν γεμάτη κάθε λογής ρούχα και πελάτες γελαστούς που ψώνιζαν και ξαναψώνιζαν.
  
- Ο άλλος λόγος ήταν ότι δεν είχε νήματα και κλωστές, αλλά έραβε τα υφάσματά του... με λέξεις,
- από παραμύθια, ποιήματα, τραγούδια, ιστορίες, λεξικά κι εγκυκλοπαίδειες.
  
- Έπλεκε τα γράμματα τα στρογγυλά με τα πιο μυτερά.
- Το ο και το θ με το ι και το χ.
- Έφτιαχνε λέξη λέξη προτάσεις ολόκληρες που ένωναν τα υφάσματα και πλέκαν τα κασκόλ και τα σκουφιά του.
  
- Για τα ρούχα του χειμώνα διάλεγε λέξεις ζεστές, όπως: λιακάδα, καλοκαίρι, φούρνος, φλόγα, αγάπη, αγκαλιά.
  
- Για τα ρούχα του καλοκαιριού διάλεγε λέξεις δροσερές, όπως ίσκιος, κρύσταλλο, πλατάνι και βουτιές.
  
- Οι πελάτες ούτε που δίνουν σημασία για τις λέξεις.
- Είχαν το νου τους στις πρόβες και στον ρούχων τις γραμμές.
  
- Η συνέχεια στο βιβλίο του Αντώνη Παπαθεοδούλου "Ο ραφτάκος των λέξεων"
- Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2012

### 4. Αντικείμενο "Γράμματα"

Αποτελείται από τρία Σενάρια και τέσσερις Ενδυμασίες.

#### α) Σενάρια αντικειμένου "Γράμματα"



## β) Ενδυμασίες αντικειμένου “Γράμματα”

Ζωγραφίζουμε τέσσερα γράμματα σε διαφορετικές Ενδυμασίες του αντικειμένου.



## 5. Αντικείμενο “Αγόρι”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Dee για το οποίο δημιουργούμε πέντε Σενάρια.

### α) Σενάρια αντικειμένου “Αγόρι”



## 6. Αντικείμενο “Ήλιος”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Sun για το οποίο δημιουργούμε τρία Σενάρια.

### α) Σενάρια αντικειμένου “Ήλιος”



## 7. Αντικείμενο “Κοπέλα”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Avery Walking για το οποίο δημιουργούμε πέντε Σενάρια.

### α) Σενάρια αντικειμένου “Κοπέλα”



## 8. Αντικείμενο “Χιόνι”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Snowflake για το οποίο δημιουργούμε τρία Σενάρια.

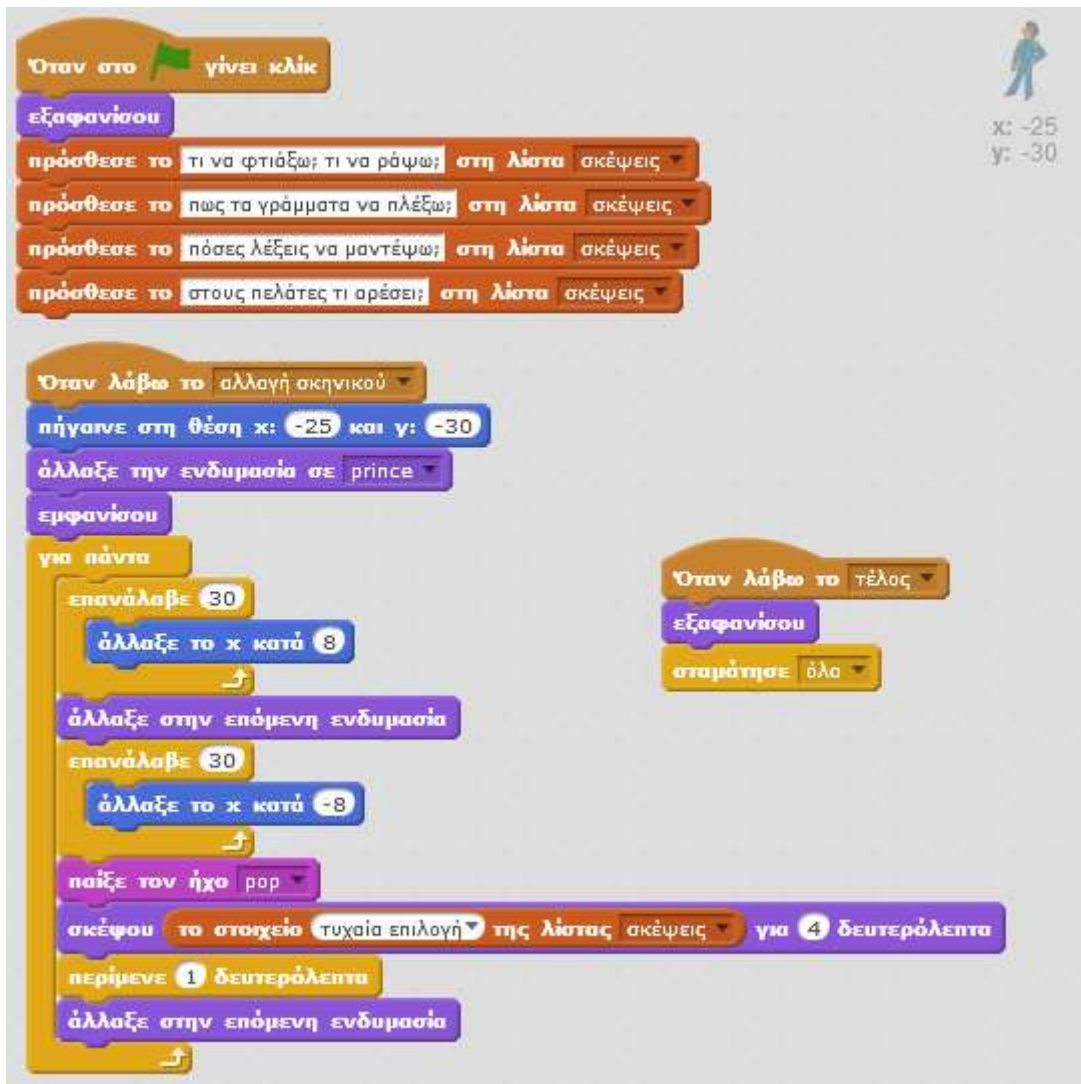
### α) Σενάρια αντικειμένου “Χιόνι”




## 9. Αντικείμενο “Ραφτάκος”

Χρησιμοποιούμε το αντικείμενο Prince για το οποίο δημιουργούμε τρία Σενάρια, μία επιπλέον Ενδυμασία και εκμεταλλευόμαστε έναν έτοιμο Ήχο.

### α) Σενάρια αντικειμένου “Ραφτάκος”



## β) Ενδυμασίες αντικειμένου “Ραφτάκος”

Χρησιμοποιώντας την Οριζόντια αντιστροφή (  ) δημιουργούμε μία επιπλέον Ενδυμασία στην οποία ο Ραφτάκος κοιτάζει αριστερά.

## γ) Ήχος αντικειμένου “Ραφτάκος”

Χρησιμοποιούμε τον έτοιμο ήχο pop.