

## ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2

Εισαγωγή. Ο ζούμα χρειάζεται βοήθεια στο καταφύγιο .Πολλά ζώακια έχουν ανάγκη από φροντίδα και ο Ζούμα δεν ξέρει πού να πρωτοπάει. Σήμερα λοιπόν Θα φτιάξουμε τα ζώα με scratchJR και θα ηχογραφήσουμε τους ήχους που κάνει το κάθε ένα στο Τάμπλετ. Κάθε ζώο ένα Τάμπλετ.

Τα παιδιά επιλέγουν ποια ζώα θα έχει το καταφύγιο και τα επεξεργάζονται στο scratch jr.

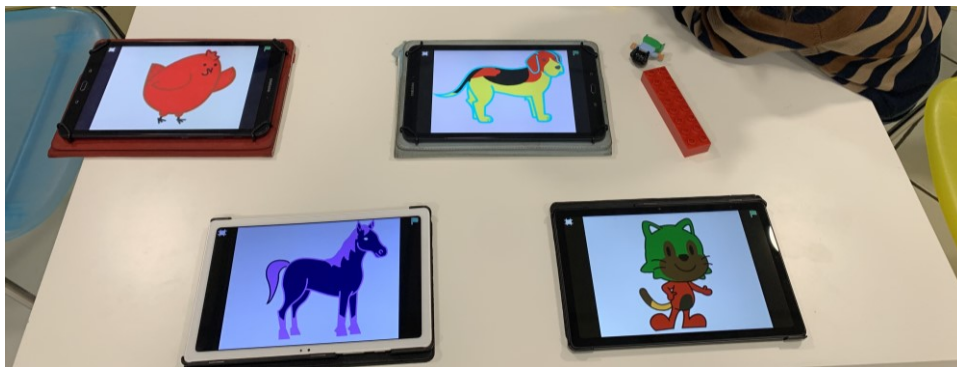
Τους αλλάζουν χρώμα και κάνουν διάφορες αλλαγές που επιθυμούν. Έπειτα θα μεταβούν στις μωβ εντολές και θα τα μεγεθύνουν 7 φορές.

-Σκύλος.

-Γάτα.

-Άλογο.

-Κότα.



Έπειτα περνάμε στον προγραμματισμό των ζώων ώστε κάθε φορά που πατάμε πάνω τους να βγάζουν το χαρακτηριστικό τους ήχο.

Πάμε να ηχογραφήσουμε τους ήχους των ζώων. Κάθε παιδί αναλαμβάνει να αναπαραστήσει τον ήχο του ζώου. Ξεκινάμε με το σκύλο. Το τάμπλετ περνάει από χέρι σε χέρι και κάθε παιδί δημιουργεί μια ηχογράφηση αναπαριστώντας τον ήχο σκύλου με τη δική του φωνή. Έπειτα προσθέτει την εντολή ηχογράφησης που μόλις έκανε για να σχηματιστεί το συνολικό μπλοκ εντολών όπως φαίνεται παρακάτω.



Αφου το κάνουμε για όλα τα ζώα , και έχουν πλέον αποκτήσει φωνή, πάμε να παίξουμε ένα παιχνίδι.

Όλα τα ζώα-τάμπλετ θα πάρουν συγκεκριμένη θέση πάνω στο θρανίο. Κάθε φορά που πατάμε το ζώο και ζητάει βοήθεια το beebot κουβαλώντας το αρκουδάκι στο πίσω μέρος πρέπει να προγραμματιστεί από τα παιδιά με τα κατάλληλα βήματα για να φτάσει ως το ζώο.