Για τους μαθητές της 4ης και 5ης τάξης.

Η επικοινωνία μας αυτή στοχεύει στην διατήρηση της επαφής των παιδιών με το μάθημα της Πληροφορικής. Δεν μπορεί να αντικαταστήσει ένα κανονικό μάθημα , απλώς στοχεύει στην διατήρηση της επαφής.

**Για τους μαθητές της 4ης τάξης** , καλό θα ήταν να γράφουν μερικές φορές κάποιο κείμενο από ένα βιβλίο ή φυλλάδιο **αποθηκεύοντάς το** και συνεχίζοντας την επόμενη φορά (στον επεξεργαστή κειμένου του Υπολογιστή (π.χ word, open office writer κ.λ.π)).

Επίσης καλό θα ήταν οι μαθητές , μερικές φορές και ελεγχόμενα από τους Γονείς , να ψάχνουν κάποιες πληροφορίες για κάποιο εκπαιδευτικό θέμα στο διαδίκτυο (google, yahoo, κ.λ.π). Αν δεν έκλειναν τα σχολεία θα μπαίναμε στο πρόγραμμα scratch. Όποιος θέλει θα μπορούσε να ακολουθήσει και τις οδηγίες για τα παιδιά της 5ης.

**Για τους μαθητές της 5ης τάξης ,** καλό θα ήταν να ασχοληθούνε με το scratch. Είτε κατεβάζοντάς το (download) και εγκαθιστώντας το στον Υπολογιστή του σπιτιού , είτε online (δηλ. στο διαδίκτυο) , ακολουθώντας το [σύνδεσμο](https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted) (Πατάμε πάνω στην λέξη σύνδεσμο , έχοντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl). Εμφανίζεται η σελίδα του scratch . Προσοχή : Είναι λίγο διαφορετική αυτή η έκδοση scratch . **Η λογική είναι ακριβώς η ίδια.** Πάνω αριστερά , δίπλα στο λογότυπο του scratch υπάρχει η εξής εικόνα . Πατάω το βελάκι για να βάλω τα Ελληνικά. Κάτω δεξιά στην οθόνη είναι τα εικονίδια για να βάλει κάποιος νέο αντικείμενο (μορφή) και υπόβαθρο (σκηνικό).

Κάποιες διαφορές αυτής της έκδοσης :

Την εντολή κινήσου ομαλά την λέει ολίσθηση .

Τις ομάδες των εντολών (Κίνηση, Όψεις, Ήχος, Συμβάντα, Έλεγχος κ.λ.π) τις έχει τέρμα αριστερά με χρώματα.

Η εντολή όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία είναι στην ομάδα εντολών Συμβάντα.

Οι εντολές Περίμενε , Επανέλαβε , Για πάντα , Εάν …. Τότε , είναι στην ομάδα εντολών Έλεγχος

**Και το πιο σημαντικό**: Όσον αφορά τα x και y , δεν αλλάζουν κάτω από την οθόνη δεξιά (που αρχικά εμφανίζεται η γάτα και μετά όποια άλλα αντικείμενα βάλουμε) όταν απλά κινούμε το ποντίκι. Πρέπει να βάλουμε ένα αντικείμενο (αρχικά τη γάτα) εκεί που θέλουμε (πιάνοντάς το με το ποντίκι και μεταφέροντάς το) για να δούμε κάτω από την οθόνη πόσο είναι το x και το y σε εκείνο το σημείο. Αρχικά η γάτα βρίσκεται στην θέση x = 0 και y = 0 , ακριβώς στο κέντρο της οθόνης δεξιά.