

# Oinarrizko ariketak

## Proiektuak

Proiektu berria sortu eta izena aldatu.

## Mugitu

Lehen animazioak sortzen hasiko gara. Proiektu berri bat sortu eta katuak honakoa egin behar du:

- Katua, hasieran pantailaren ezker aldean egon behar du.
- Katuan sakatzean, salto bat egin behar du.
- Bandera berdea kasatzean, hau egin behar du:
  - Pantaila alde batetik bestera zeharkatu
  - 90 gradu biratu
  - Behera jaitsi.
  - Kodea amaitzean, hasierako posizioa itzuli



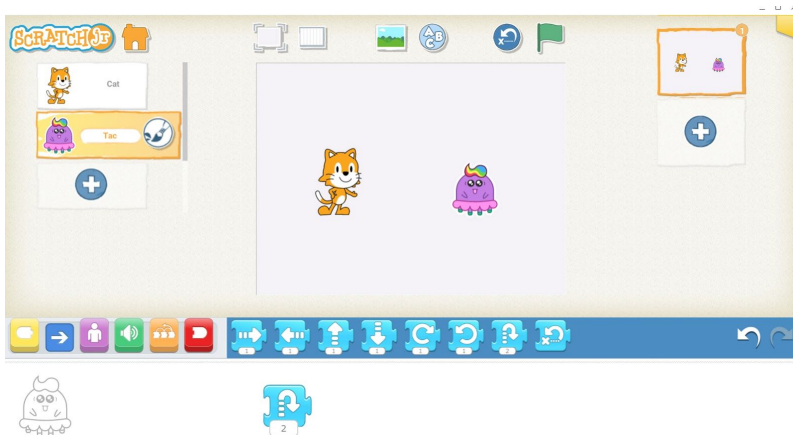
## Bukatu duzu?

Hondoa aldatu eta saia zaitetz katuaren ordezkotxe bat jartzen. Kotxearen tamaina hondora egokitu.

## Pertsonaiak

Honakoa egiten saiatu:

- Hiru pertsonai jarri.
- Pertsonai bat ezabatu.
- Pertsonai bakoitzari salto egiteko blokea jarri.



## Bukatu duzu?

Hondoa ezarri eta pertsonai bakoitzari mugimenduak gehitu.

# Marrazketa

Ondorengoa egin:

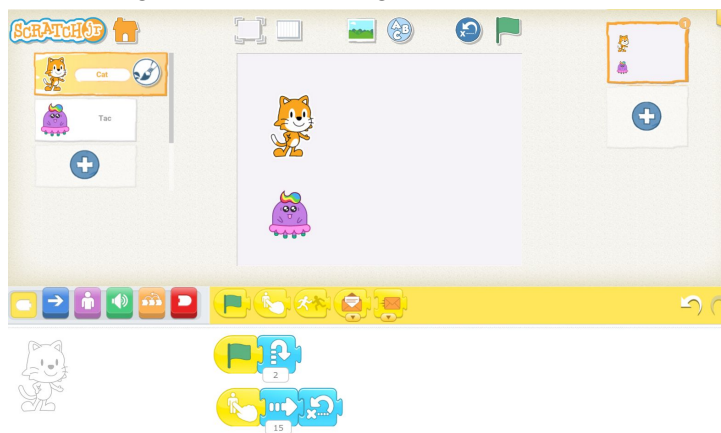
- Proiektu berria sortu
- Pertsonai berri bat hutsetik sortu
- Hondoa aldatu. Aukeratu liburutegiko bat eta egokitu.



# Gertaerak

Honakoa egiten saiatu:

- Bi pertsonai jarri.
- Bandera berdea sakatzena, denek batera salto bat egingo dute.
- Pertsonai bakoitzean klik egitean, aurrera mugituko dira.



**Oharrak:**

- Bi pertsonaien kodea berdina izan behar duenez, batekin amaitzean, blokeak beste pertsonaiara arrastatzen baditugu, ez dugu dena berriz egin beharko.
- Pertsonai osoa kopiaitzeko, pertsonaia ezkerretik eskuinera eraman, pertsonaien gunetik, nahi duzun orrira.

**Amaitu duzu?**

Animazioa apaindu. Hondoa gehitu, eskuz eginiko pertsonaia gehitu, hondoa aldatu...  
Pertsonai bakoitzaren mugimendu abiadura alda dezakezu.


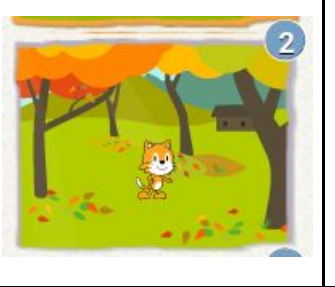
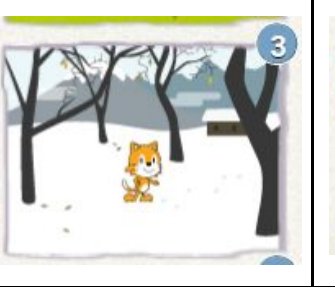
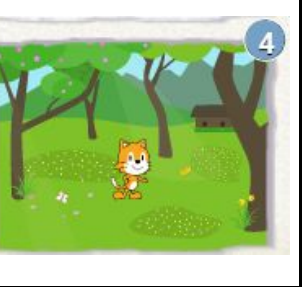




# Beste proiektuak aztertu

Scratch JR barruan etxera joan eta ondoan agertzen den ? ikurrena sartu. Adibide gisa proiektu batzuk daude. Hauekin jolastu eta nola eginak dauden aztertu.

# Urtaroak

Scratch JR **orriak** erabiliz, honakoa betetzen duen proiektua sortu:

- 4 orri sortu eta orri bakoitzean, urtaro bakoitza adierazten duen hondoa ezarri.
- Orri bakoitzean pertsonai bat ezarri. Pertsonaian klik egiten den bakoitzean, orriz aldatu.

Uda	Udazkena	Negua	Udaberria
			
			

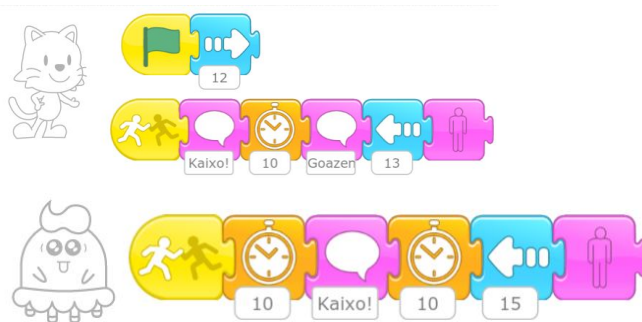
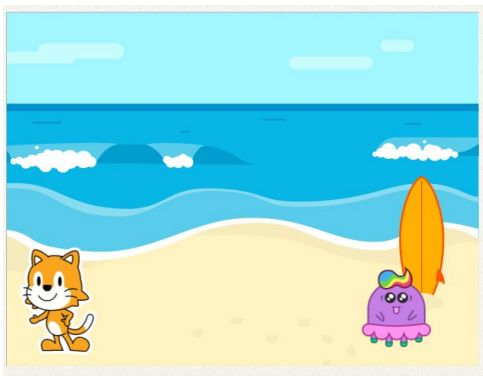
## Amaitu duzu?

Orri bakoitzean, urtaro bakoitzaren izena eta berezitasunak jar ditzakezu.

## Nire lehen istorioa

Ariketa honetan, bi pertsonai erabiliz, istorio bat sortuko dugu. Hona istorioan gertatu behar dena:

- A pertsonaia pantailaren alde batetik bestera joan behar du.
- A pertsonaiak B pertsonaia ukitzean, Kaixo esan behar du.
- B pertsonaiak, Kaixo, erantzun behar dio.
- A pertsonaiak goazen esango dio.
- A eta B pertsonaiak elkarrekin joango dira.



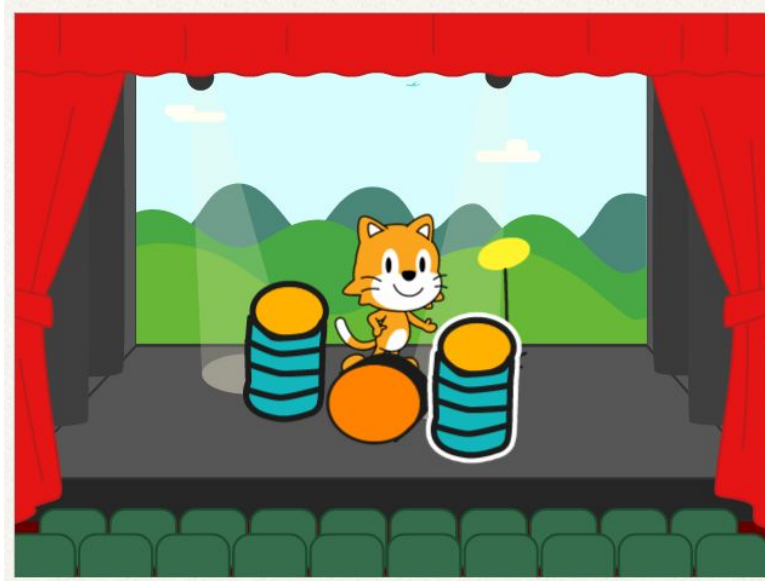
## Amaitu duzu?

Zure istorioa muntatu. Nahi duzuna gerta daiteke!

# Gelan lantzeko ariketak

## Musika banda

Ariketa honetan musika banda bat sortuko dugu. Pantailan elementu desberdinak jarri eta hauetan sakatzean, bakoitzak soinu bat egin behar du. Soinu bakoitza grabatu egin behar da.



Dibertigarriagoa izateko, elementu batzuetan sakatzean, dagokion soinua behin baino gehiagotan jotzea egin dezakegu. Honetarako errepikatu agindu blokea erabil dezakegu.



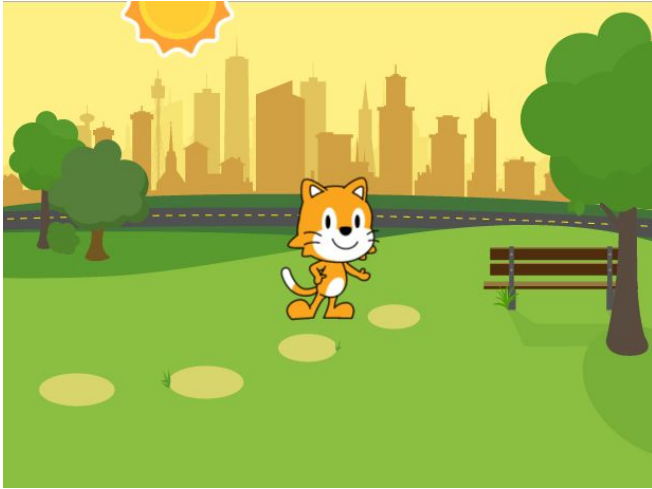
### **Amaitu duzu?**

Katua sakatzean, abesten eta dantzan jar dezakezu.

# Ilunabarra

Ondorengo egiten saiatu:

1. Bi orri dituen proiektua sortu.
2. Bi orrietako ondoa, berdina izango da, baina bigarrena kolore ilunagoak izateko editatuko dugu.
3. Lehenengoan, eguzki bat gehituko dugu eta programazio bidez, bandera berdea sakatzean, jaitsi egingo da. Jarraian desagertu egingo da eta bigarren orrira egingo du salto.



## Amaitu duzu?

Lehen orrian animalia batzuk mugitzen jarri. Eguzkia bertan klik arte geldi egongo da.

## Nire izena

### Jardueraren azalpena

Zure izena, silabatan banaturik, bi aldiz idatzi. Letra larriak erabiliz eta xeheak erabiliz. Silaba bakoitzean klik egitean, silaban jartzen duena entzun behar da.



### Amaitu duzu?

Apaindu pixka bat pantaila. Hondoan aldatu eta gehitu zure irudia.

## Nire aurkezpena

### Jardueraren azalpena

Bi orri dituen proiektua sortu.

- 1. orrian: Web kamera erabiliz, zure buruari argazki bat atera eta apaindu. Lehen orriaren inguruan gustuko dituzun elementuak gehitu. Elementu bakoitzean klik egitean efektu desberdinak jarri:
  - Azalpen testuak
  - Mugimendua
  - Ahotsa
- 2. orrian: Non bizi zara? Zure etxea marraztu eta nolakoa de adierazi. Zer ikusten da bertatik? Zer da onena? Nor gehiagorekin bizi zara? Elementu desberdinak jarri eta bakoitzean klik egiterakoan efektu bat gehitu:
  - Azalpen testuak
  - Mugimendua
  - Ahotsa

## Asteko egunen istorioa

### Jardueraren azalpena

Asma ezazu istorio bat. Istorioa asteko 7 egunetan zehar gertatuko da, astelehenean hasi eta igandean amaituko da. Egun bakoitzarekin orri bat sortu eta egun bakoitzean zer gertatzen den adierazi.

Istorio osoa, bandera berdeari eman ondoren ikusi behar da.

### Oharrak

Istorioak honakoak izan behar ditu, gutxienez:

- 7 orri.
- Animazioak
- Testuak
- Audiok

## Komiki interaktiboa

### Jardueraren azalpena

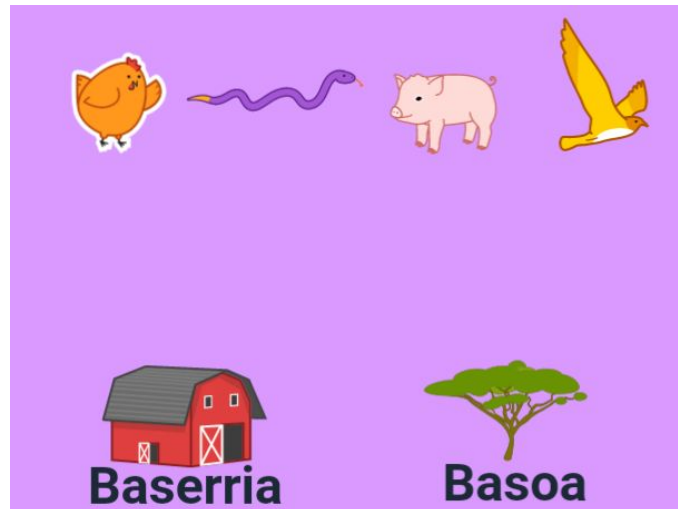
Komiki interaktibo bat sortu behar dugu. Errazagoa baldin bada, komikian mugitzen ez dena, orri batean marraztu daiteke. Orri bakoitzaren hondoa definitzean, eskuz egindakoari argazkia atera.

Ondoren, zati interaktiboak garatu ditzakegu.



<https://youtu.be/RqyV7xTQbqQ>

# Animaliak



## Jardueraren azalpena

Oraingoan orri bakarrean egingo dugu lan. Lau animalia jarriko ditugu pantailan, batzuk baserrikoak eta besteak basokoak. Baserrian klik egiten bada, baserriko animaliak baserrira joan behar dira. Basoan klik egiten bada, basoko animaliak basora joango dira.

## Oharrak:

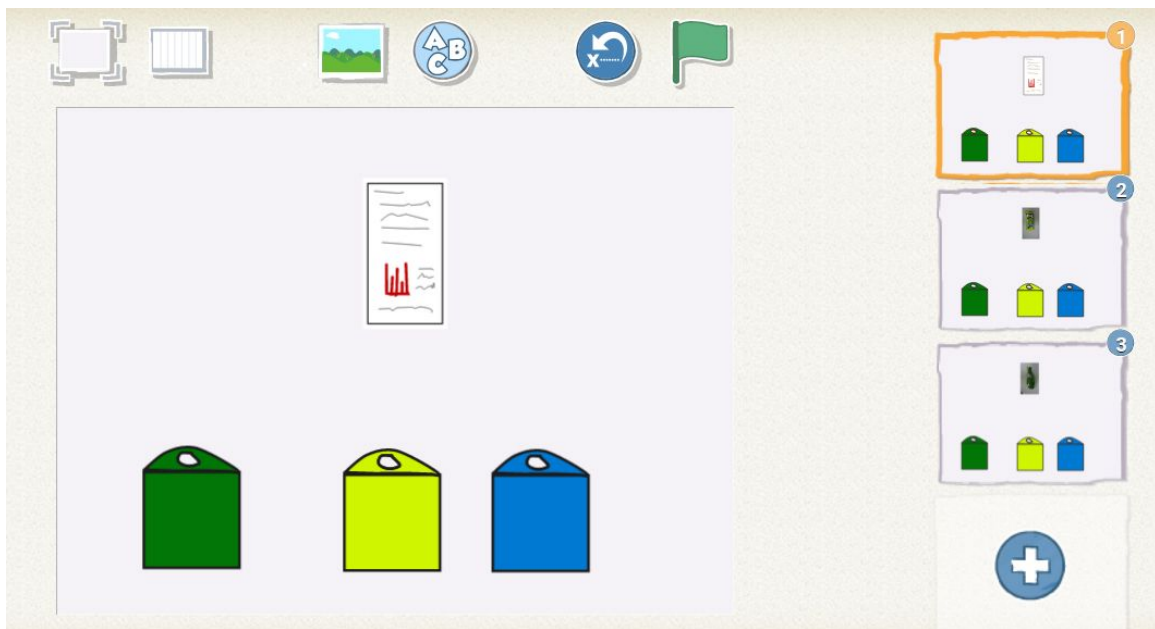
Ariketa honen helburua mezuak erabiltzea da. Beraz, Baserria eta basoari antzeko aginduak jarriko dizkiogu: Klik egitean, mezu bat bidaliko dute, baina bakoitzak kolore desberdinekoa. Adibidez, Baserriak mezu gorria bidal dezala eta basoak mezu berdea.

Animalia bakoitzak dagokion mezua jasotzen duenean, dagokion tokira mugitzeko agindua gehitu behar diogu.





# Birziklatu



## Jardueraren aurkezpena:

Oraingoan 3 orri sortuko ditugu. Orri guztietan, 3 zabor ontzi egongo dira eta bakoitzean, zaborrera botatzeko elementu bat.

Elementua dagokion tokian jarri ezker, "Ongi" egin dugun abisua jasoko dugu eta hurrengo orrira joango gara. Beste toki batean jarritz, "Gaizki" abisua jasoko dugu.

## Nola egin?

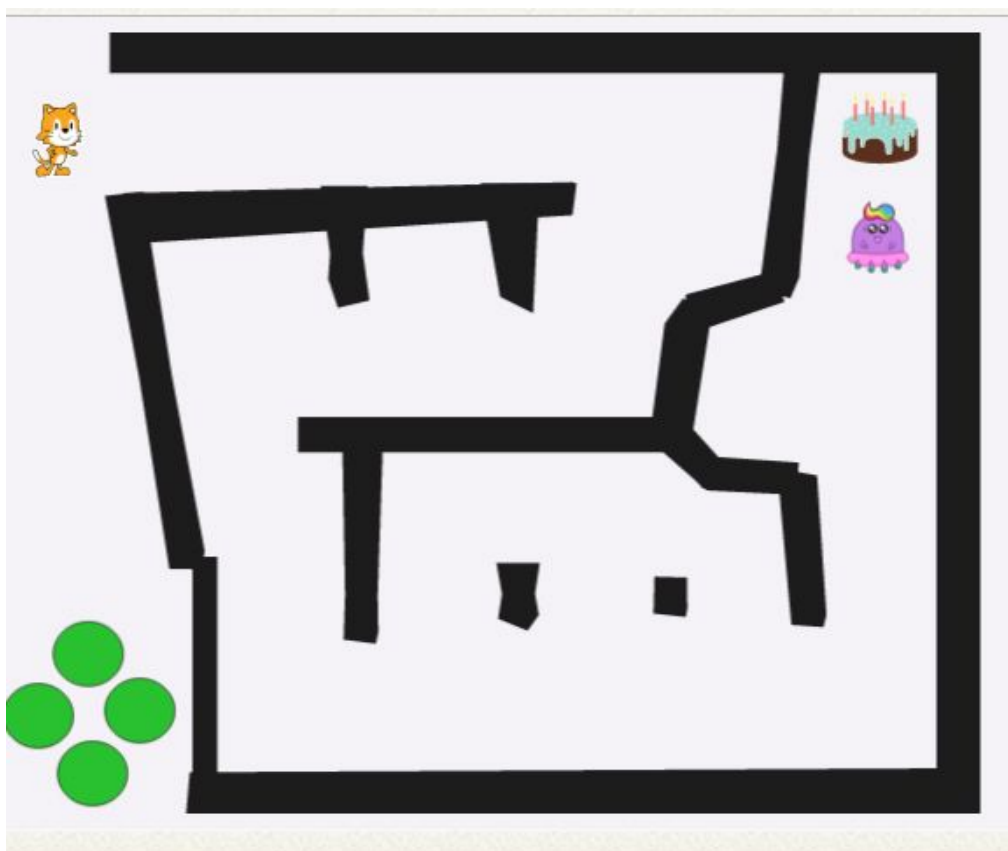
Zabor ontzi guztietan beste elementu bat ukitzen ari den konprobatuko du. Hori gertatzen bada, bakoitzak kolore desberdineko mezua bidaliko du.



Zaborrera bota behar den elementuak, kolore egokiaren mezua jasotzen badu, "ongi" esan eta hurrengo orrira egingo du salto.



## Laberintoa



### Jardueraren azalpena:

Labirintoa ebazteko bideo jolas bat garatuko dugu. Honako elementuak behar ditugu:

- Scratch katua izango da gure protagonista
- Laberintoaren marrazki bat egin, pertsonai bat bezala.
- Katua pastela jaten saiatuko da, beraz, pastela pantailan kokatu.
- Bidean traba egingo dion norbait jarri. Etengabe mugimenduan badago hobe.
- katua mugitzeko 4 botoi gehitu.

Katuak pastela jatea lortzen badu, orri berri batera bidali, zein goxoa dagoen esateko.

Bestetik, katua labirintoko paretak edo traba egiten dagoen hori ukitzen baditu, orri berri batera eraman. Orri berri honetan, huts egin duela adierazi eta berriz hasteko aukera eman.

Botoi bakoitza sakatzean katua norabide batean mugituko du.

## Nola egin?

- *Katuaren kontrola*

Katua lau norabidetan mugitzeko, lau botoi sortu daitezke. Botoi bakoitza sakatzean, kolore bateko mezua bidali. Katuak, mezuak jaso ditzake eta kolorearen arabera, norabide batean mugitu.



- *Labirintoa*

Labirintorako "pertsonai" berria gehitu dezakegu. Labirintoaren marrazkia egin eta honako aginduak jar ditzakegu:



- *Etsaiak*

Pantailan zehar mugitzen diren etsaiak jar ditzakegu. Baino zein kode jarriko diegu?



- *Pastela*

Jolasa gainditzeko helburu bat jarriko dugu. Adibide honetan, katuak pastelera heldu behar du. Beraz, pastelean, labirintoan egin dugun antzera, jar ditzakegun aginduak honakoak izan daitezke:



## Oharrak:

Honelako gauza konplexuak egitean, baliteke aplikazioa geldo funtzionatzea. Puntu honetara iristen bagara eta jartzen ari garena zentzuzkoa bada, aplikazio berri bat erabiltzen hasteko momentua iritsi dela izan daiteke.

## Ariketa gehiago:

<https://www.scratchjr.org/teach/activities>