

## Μάθημα 5 – Ομιλία και σκέψεις

### Εισαγωγή

Ο κύριος στόχος αυτού του μαθήματος είναι να γνωρίσουμε πως οι μορφές μπορούν να μιλούν και να διατυπώνουν τις σκέψεις τους.

### Μέρος 1: Ομιλία

Δραστηριότητα Scratch. Πειραματιστείτε βάζοντας τις μορφές να μιλούν και να εκφράζουν τις σκέψεις τους.

### Εισαγωγή

Θα σχετίσουμε κείμενο με μια από τις μορφές. Θα χρειαστούμε την εντολή "πες" του μενού εντολών "Οψεις".

1. Εισάγετε τη μορφή της εικόνας στη σκηνή (από το φάκελο "People").
2. Θα εισάγουμε επίσης την εντολή "πες.." από το μενού εντολών "Οψεις".
3. Αλλάξτε το μήνυμα που θέλετε να λέει η μορφή μας σε "Γεια σου, Τι κάνεις".
4. Τι θα συμβεί αν ενεργοποιήσετε αυτή την εντολή; Δοκιμάστε κάνοντας διπλό κλικ.
5. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τις εντολές: "πες ..για..δευτερόλεπτα "
6. Τι διαφορά έχει σε σχέση με την εντολή "πες..";
7. Παρόμοια χρήση έχουν οι εντολές "σκέψου..." και "σκέψου...για...δευτερόλεπτα".
8. Πειραματιστείτε με τις 4 εντολές για να μιλά ή να εκφράζει τις σκέψεις της η μορφή σας και βρείτε τις διαφορές τους.

