



STEAMERs

## ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Ας δημιουργήσουμε την ιστορία των εποχών  
Πώς να σχεδιάσουμε την πρώτη μας γραφική περιπέτεια με το App ScratchJr;

### Περίληψη

<b>Ημερομηνία</b>	xxx	<b>Συνολική διάρκεια</b>	3-4 ώρες
<b>Θέμα</b>	Η ScratchJr είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για παιδιά ηλικίας από πέντε ετών. Τα παιδιά θα δημιουργήσουν τη δική τους διαδραστική ιστορία κινουμένων σχεδίων. Η ιστορία θα περιγράφει τις εποχές.		
<b>Ομάδα έτους ή Επίπεδο Βαθμού</b>	Από 5 ετών		
<b>Κυρίως θέμα</b>	Οι μαθητές θα φτιάξουν την πρώτη τους γραφική ιστορία των εποχών του χρόνου. Θα χρησιμοποιήσουν τη δωρεάν εφαρμογή «Scratch Jr».		
<b>Υποθέματα ή βασικές έννοιες</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ορισμός γραφικής ιστορίας κινουμένων σχεδίων</li><li>Αναπτύξτε έναν αλγόριθμο χρησιμοποιώντας μπλοκ ScratchJr</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Εκμάθηση χρήσης του Scratch Jr.</li></ul>	

### Στόχοι μάθησης

- Προσαρμόστε τους χαρακτήρες
- Ηχογραφήστε ήχους και προσθέστε τους σε έργα
- Εφαρμόστε διαφορετικά υπόβαθρα
- Συνδυάστε διαφορετικά μπλοκ κίνησης σε προγραμματισμένες ακολουθίες
- Να σκεφτόμαστε δημιουργικά.
- Να δουλέψουμε συλλογικά.



### Απαιτούμενο υλικό

- Ένα δισκίο ανά ομάδα. Με λήψη και εγκατάσταση της εφαρμογής Scratch Jr.
- Οδηγός διασύνδεσης ScratchJr

## Περίγραμμα μαθήματος

	Διάρκεια	Οδηγός	Παρατηρήσεις
ζέσταμα	15 λεπτά	Ξεκινάμε τη δραστηριότητα ρωτώντας τους μαθητές «Πόσοι τρόποι υπάρχουν για να πεις μια ιστορία;» Η ιδέα είναι ότι οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι για να πουν μια ιστορία, άλλοι πιο παραδοσιακοί και άλλοι πιο σύγχρονοι.	Για παράδειγμα, ο δάσκαλος παρέχει πολλά παραδείγματα. Ένα θέατρο, μια ταινία κινουμένων σχεδίων, ένα βιντεοπαιχνίδι, ένα ηχητικό βιβλίο, μίμος κ.λπ.».
	15-20 λεπτά	Υπενθυμίστε στους μαθητές ότι χρειαζόμαστε ένα «Πρόγραμμα» για να δημιουργήσουμε το ιστορικό. Θα χρησιμοποιήσουμε μια ειδική γλώσσα που βασίζεται σε μπλοκ συναρτήσεων.	Ο δάσκαλος μπορεί να ενθαρρύνει την τάξη ρωτώντας: Μπορούμε να επικοινωνήσουμε με το tablet χρησιμοποιώντας την ίδια γλώσσα καθώς μιλάμε μεταξύ μας; Γιατί όχι? Πώς μπορούμε να επικοινωνήσουμε με μηχανές; Πώς ονομάζεται αυτός ο «τρόπος επικοινωνίας» με τις μηχανές;
	10 λεπτά	Δείτε τις εποχές του χρόνου. Η εξέλιξή τους και τα χαρακτηριστικά του καθενός.	
κύρια δραστηριότητα	10 λεπτά	Εξηγήστε στους μαθητές ότι πρόκειται να αφηγηθούμε την ιστορία των εποχών του έτους με διαδραστικό τρόπο. Χρησιμοποιώντας την εφαρμογή "Scratch Jr".	Επισημάνετε στους μαθητές ότι πρόκειται να δούμε ένα παράδειγμα ιστορίας. Κάθε ομάδα μπορεί να δημιουργήσει τη δική της ιστορία χρησιμοποιώντας τη φαντασία της και τα εργαλεία που παρέχει η εφαρμογή.

## Περιγραφή μαθήματος





	Διάρκεια	Οδηγός	Παρατηρήσεις
κύρια δραστηριότητα	10 λεπτά	<p><u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u></p> <p>1. <u>Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των δύο έως τριών μαθητών και δώστε τους ένα δισκίο ανά ομάδα.</u></p> <p>2. <u>Ξεκινώντας με το Scratch Jr. Ο δάσκαλος τους δείχνει πώς να ξεκινήσουν ένα νέο έργο στο Scratch Jr.</u></p>	<p>Η εφαρμογή Scratch Jr δεν μπορεί να εγκατασταθεί σε υπολογιστές</p>
	15-20 λεπτά	<p><u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u></p> <p>3. <u>Εισαγωγή στα μπλοκ κίνησης. Όλοι στην τάξη πρέπει να παρακολουθούν τον δάσκαλο καθώς μετακινεί ένα μπλοκ κίνησης (δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω) στην περιοχή δέσμης ενεργειών και πιέζει το μπλοκ για να κάνει το Scratch cat να κινηθεί. Τα παιδιά πρέπει να αντιγράψουν την εργασία που φαίνεται.</u></p>	 <p>Αφήστε τους μαθητές να φτιάξουν το δικό τους παράδειγμα χρησιμοποιώντας τα τέσσερα μπλοκ κίνησης. Ελέγξτε το έργο μόλις τελειώσετε.</p>
	10-15 λεπτά	<p><u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u></p> <p>4. <u>Εισαγωγή στο μπλοκ Έναρξης/Τερματισμού. Προσθέστε τα μπλοκ Έναρξη και Τέλος στην ακολουθία. Η ιστορία θα ξεκινήσει όταν πατηθεί η πράσινη σημαία</u></p>	<p>Αφήστε τους μαθητές να προσθέσουν τα νέα μπλοκ στο πρόγραμμά τους.</p> 
	10-15 λεπτά	<p><u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u></p> <p>5. <u>Δείξτε στα παιδιά πώς να επιλέξουν έναν νέο χαρακτήρα από τη βιβλιοθήκη χαρακτήρων.</u></p>	<p>Συνιστάται κάθε μαθητής να εισάγει και να προγραμματίσει τον δικό του χαρακτήρα.</p>

## Περίγραμμα μαθήματος

	Διάρκεια	Οδηγός	Παρατηρήσεις
κύρια δραστηριότητα	10-20 λεπτά	<u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u> <u>6. Δείξτε πώς να προσαρμόσετε έναν χαρακτήρα προσθέτοντας μια φωτογραφία του προσώπου μας.</u>	Ενθαρρύνετε κάθε μέλος της ομάδας να εξατομικεύσει τον χαρακτήρα του με τη δική του φωτογραφία
	10-15 λεπτά	<u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u> <u>7. Εξηγήστε πώς να επιλέξετε/ αλλάξετε τα φόντα, για να δώσετε στην ιστορία περισσότερο δυναμισμό.</u>	Η ιδέα είναι να χρησιμοποιήσετε τα υπόβαθρα για να προσομοιώσετε τις εποχές του χρόνου. Ο δάσκαλος μπορεί να εισάγει το θέμα ρωτώντας : Ποιο από τα υπόβαθρα μπορεί να αντιπροσωπεύει τον Χειμώνα; και η άνοιξη; ....
	20-30 λεπτά	<u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u> <u>8. Ενθαρρύνετε κάθε ομάδα να προγραμματίσει τη δική της ιστορία χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που έχουν μάθει</u> <u>Παρουσιάστε το έργο στην υπόλοιπη τάξη, εξηγώντας ποια μπλοκ είχαν χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσουν το κολάζ τους και τι εμφανίζεται στην οθόνη.</u>	Συνιστάται να επωφεληθείτε από αυτήν την άσκηση για να ενισχύσετε τις έννοιες στους μαθητές που χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη.
	10-15 λεπτά	<u>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</u> <u>9. Εξηγήστε στους μαθητές πώς να ηχογραφήσουν τη δική τους φωνή και να την προσθέσουν στην ιστορία. Εφαρμόστε αυτή τη νέα λειτουργία στο έργο τους.</u>	Οι μαθητές θα χρειαστούν τη νέα λειτουργία για να δημιουργήσουν την «Ιστορία των εποχών».



## Περιγραφή μαθήματος

	Διάρκεια	Οδηγός	Παρατηρήσεις
κύρια δραστηριότητα	5-10 λεπτά	<p><b>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</b>  <b>10α. Εξηγήστε στους μαθητές ότι πρόκειται να φτιάξουμε ένα νέο έργο από την αρχή εφαρμόζοντας όλες τις μαθημένες συναρτήσεις: «Η Ιστορία των Εποχών».</b><sup>(1)</sup>  <b>Είναι ένα δωρεάν έργο (κάθε ομάδα μπορεί να πει την ιστορία όπως θέλει).</b>  <b>Τα ακόλουθα θέματα πρέπει να συμπεριληφθούν στην ιστορία:</b>                      - Το έργο πρέπει να ξεκινήσει με την πράσινη σημαία.                      - Πρέπει να υπάρχει <b>τουλάχιστον ένας χαρακτήρας (μπορεί να είναι περισσότεροι) που κινείται και μιλάει (ηχογράφηση).</b>                      - Πρέπει να υπάρχουν <b>τουλάχιστον τέσσερα υπόβαθρα που αντιπροσωπεύουν τις τέσσερις εποχές του έτους</b> <sup>(2)</sup>.</p>	<p>(1) Εάν ο δάσκαλος το κρίνει βολικό, μπορεί να εκμεταλλευτεί την ευκαιρία να επανεξετάσει τις λειτουργίες.                      (2) Ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει τα ακόλουθα προαιρετικά υπόβαθρα:</p> <p>Χειμώνας </p> <p>Ανοιξη </p> <p> Φθινόπωρο</p> <p> Καλοκαίρι</p>
	20-30 λεπτά	<p><b>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</b>  <b>10β. Ο δάσκαλος μπορεί να δώσει προτάσεις σε εκείνες τις ομάδες που είναι αποκλεισμένες.</b></p>	<p>Για παράδειγμα: Ένας χαρακτήρας με το πρόσωπο ενός από τους μαθητές μπορεί να εισαγάγει τις εποχές (voice-over) ενώ αλλάζει τα 4 φόντα.</p>
	20-30 λεπτά	<p><b>Καθοδηγούμενες Δραστηριότητες:</b>  <b>10γ. Κάθε ομάδα πρέπει να παρουσιάσει το έργο στην υπόλοιπη τάξη, εξηγώντας ποιες λειτουργίες χρησιμοποίησε για να δημιουργήσει το κολάζ της και τι εμφανίζεται στην οθόνη.</b></p>	<p>Ο δάσκαλος πρέπει να ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των μελών της ομάδας. Να αξιολογήσει εάν όλοι οι μαθητές συμμετείχαν και πέτυχαν τους προτεινόμενους στόχους.</p>

## Άσκηση αξιολόγησης

Αυτή η άσκηση αξιολόγησης μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομάδες, λαμβάνοντας υπόψη ότι όλα τα μέλη πρέπει να συμμετέχουν.

1. Ο μαθητής μπόρεσε να εργαστεί συνεργατικά σε μια ομάδα για να αφηγηθεί μια ιστορία

Έχει σεβαστεί ο ένας τη γνώμη και την πρόταση του άλλου

Έχει αναλάβει την ευθύνη για τα καθήκοντά τους

Συμμετείχε ενεργά κατά τη διάρκεια του μαθήματος

2. Όλοι οι μαθητές θα πρέπει να βρουν δημιουργικές ιδέες για να δημιουργήσουν την ιστορία.

3. Η ιστορία πληροί τις καθιερωμένες απαιτήσεις. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές έπρεπε να χρησιμοποιήσουν τις ακόλουθες λειτουργίες:

Συνδυάστε διαφορετικά μπλοκ κίνησης σε προγραμματισμένες ακολουθίες

Προσαρμόστε τους χαρακτήρες

Ηχογραφήστε ήχους και προσθέστε τους σε έργα

Εφαρμόστε διαφορετικά υπόβαθρα

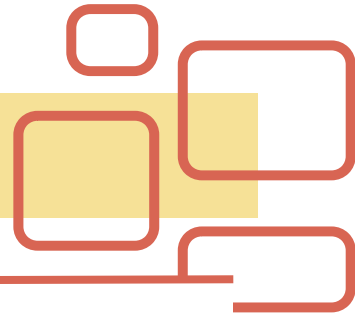
## Συμπεράσματα και Προτάσεις

- Πριν εκτελέσετε αυτό το μάθημα, θα συνιστούσαμε να ολοκληρώσετε το προηγούμενο σχέδιο μαθήματος (Το πρώτο μας πρόγραμμα υπολογιστή)
- Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να εισαγάγει τους μαθητές στην έννοια του προγραμματισμού μέσα από μια αστεία εφαρμογή. Για να μπορούν να προγραμματίσουν τις δικές τους διαδραστικές ιστορίες και παιχνίδια
- Το μάθημα μπορεί να επεκταθεί επαναλαμβάνοντας τις προηγούμενες ασκήσεις και εισάγοντας πιο σύνθετα μπλοκ.



STEAMERS

# ΣΧ'ΕΔΙΟ ΛΕΚCJΙ



Stwórzmy opowieść o porach roku  
Jak zaprojektować naszą pierwszą graficzną przygodę z aplikacją ScratchJr?

## Podsumowanie

<b>Δεδομένα</b>	xxx	<b>Χαs trwania</b>	3-4 godz.
<b>Przedmiot</b>	ScratchJr to język programowania dla dzieci w wieku od pięciu lat. Dzieci stworzą własną interaktywną animowaną historię. Historia będzie opisywać pory roku.		
<b>Grupa wiekowa lub klasa</b>	Od 5 roku życia		
<b>Θέμα γλυκού</b>	Uczniowie stworzą swoją pierwszą graficzną opowieść o porach roku. Wykorzystają θα κάνει το tego bezpłatną εφαρμογή "Scratch Jr".		
<b>Podtematy lub pojęcia kluczowe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Definicja animowanej opowieści graficznej</li><li>Οpracowanie algorytmu przy użyciu bloków ScratchJr</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Nauka korzystania ze Scratch Jr.</li></ul>	

## Cele Nauczania

- Dostosowywanie postaci
- Nagrywanie dźwięków i dodawanie ich do projektów
- Wdrażanie różnych teł
- Łączenie różnych bloków ruchu w zaprogramowane sekwencje
- Kreatywne myślenie.
- Współpraca.

## Potrzebne materiały

- Jeden tablet και ομάδα. Z pobraną i zainstalowaną aplikacją Scratch Jr.
- Przewodnik po interfejsie ScratchJr