**Σχέδιο Μαθήματος στο Scratch**

**Σχολική Μονάδα:** Πειραματικό Σχολείο του Πανεπιστημίου Αθηνών

**Τάξη:** Α Γυμνασίου

**Καθηγητής:** Ανδρεοπούλου Γεωργία

**Διάρκεια :** Μια διδακτική ώρα

**Θέμα: : Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης**

**Σκοπός:** Ο σκοπός του μαθήματος είναι οι μαθητές να εξοικειωθούν με το περιβάλλον scratch, να κατανοήσουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού για την κατασκευή διαλόγου και να δημιουργούν μια μικρή ψηφιακή ιστορία με χαρακτήρες.

**Στόχοι Μαθήματος:**

* Να δημιουργούν μια διαδραστική ψηφιακή ιστορία με χαρακτήρες και διάλογο χρησιμοποιώντας το Scratch.
* Να κατανοήσουν την χρήση των εντολών «Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα»

 «μετάδωσε μήνυμα» και «όταν λάβω μήνυμα» στο Scratch για να δημιουργήσουν διαλόγους.

* Θα ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο ελέγχουν τη ροή των διαλόγων και να κατανοήσουν την σημασία της αλληλεπίδρασης μεταξύ των χαρακτήρες.
* Να σχεδιάζουν ή να επιλέγουν κατάλληλα υπόβαθρα και ενδυμασίες για να ενισχύσουν την αφήγηση της ιστορίας.

 **Δομή Μαθήματος**

1. **Αναφορά στις εντολές:**

 Α. Εξηγούμε τις εντολές που θα χρησιμοποιήσουμε:

* + - **Εντολές Συμβάντων**: Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία, Όταν λάβω μήνυμα, μετάδωσε μήνυμα.
		- **Εντολές Όψεων**: πες [κείμενο] για [χ] sec

 Β. Εξηγούμε την έννοια των **μηνυμάτων** στο Scratch και πώς επιτρέπουν στους χαρακτήρες να αλληλεπιδρούν.

* + - 1. **Παράδειγμα Αφήγησης**:

α. Θα τους δοθεί ένα έτοιμο αρχείο με μια αφήγηση.

β. Εκτέλεση του προγράμματος.

γ. παρατήρηση του αποτελέσματος

**3. Δραστηριότητες**

 Δραστηριότητα1 . Διορθώστε τον διάλογο του προγράμματος ώστε να μην μιλάνε ταυτόχρονα.

 Δραστηριότητα2: Φτιάξτε την δική σας ιστορία διαλέγοντας 2 χαρακτήρες, υπόβαθρο και ενδυμασίες.

Δραστηριότητα3: Φτιάξτε τον πρώτο διάλογο χρησιμοποιώντας τις εντολές:

"Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα", "μετάδωσε μήνυμα", "όταν λάβω μήνυμα"

Δραστηριότητα4: Συνέχισε τον διάλογο και με ακόμη ένα μηνύματα.

 Δραστηριότητα 5: Πρόσθεσε τώρα και έναν τρίτο χαρακτήρα

**4. Συζήτηση και Ανατροφοδότηση**

 Συζήτηση για τα αποτελέσματα και τα προβλήματα που τυχόν προκύψαν.

**5. Ερωτήσεις για Αξιολόγηση.**

**Φύλλο Δραστηριοτήτων: Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης στο Scratch**

**Δραστηριότητα1:** Ανοίξτε το αρχείο που βρίσκεται στον φάκελο σας με το όνομα Abby1.

* 1. Εκτελέστε το πρόγραμμα.
	2. Τι παρατηρείτε;
	3. Διορθώστε τον διάλογο ώστε να μην μιλάνε ταυτόχρονα. Χρησιμοποίησε τις εντολές

**Ερωτήσεις:**

1. Τι ακριβώς κάνουν αυτές οι εντολές;

*Απάντηση-------------------------------------------------------------------------------------------------------*

1. Τι κάνατε για να διορθώσετε τον διάλογο;

 *Απάντηση-------------------------------------------------------------------------------------------------------*

 **Δραστηριότητα 2. Δημιουργία Δικής Σας Ιστορίας**

Πάμε τώρα να φτιάξεις τη δική σας ιστορία επιλέγοντας:

* **Δύο χαρακτήρες**
* **Υπόβαθρο** (από τα προτεινόμενα ή σχεδιάστε το δικό σας)
* **Ενδυμασίες για τους χαρακτήρες**

**Ερώτηση:** Πώς λέγονται οι χαρακτήρες που έβαλες;

**Δραστηριότητα 3:** Φτιάξτε τον πρώτο διάλογο μεταξύ των δύο χαρακτήρων χρησιμοποιώντας:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Εικόνα που περιέχει κείμενο, λογότυπο, γραμματοσειρά, κίτρινο  Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα |  |  |  |

* Αποφάσισε ποιος θα αρχίσει την συζήτηση και στην συνέχεια δώσε την Εντολή **Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα**
* Εντολή **"μετάδωσε μήνυμα"**
* Και συνέχισε με τον άλλο χαρακτήρα Εντολή **"όταν λάβω μήνυμα"**

**Ερωτήσεις:**

1. Τι ακριβώς κάνουν αυτές οι εντολές;

 *Απάντηση:*

* **"μετάδωσε μήνυμα":**
* **"όταν λάβω μήνυμα"**
1. Υπάρχει κάποια εντολή που δεν χρειαστήκαμε και γιατί;

*Απάντηση:*

**Δραστηριότητα4:** Συνέχισε τον διάλογο και με άλλα μηνύματα χρησιμοποιώντας μόνο τις εντολές που είπαμε.

**Δραστηριότητα 5:** Προσθέστε έναν τρίτο χαρακτήρα στην ιστορία και δημιουργήστε έναν διάλογο μεταξύ των τριών χαρακτήρων.

**Μέρος 4: Συζήτηση και Ανατροφοδότηση**

* + Τι προβλήματα παρουσιάστηκαν αρχικά στην αλληλεπίδραση των χαρακτήρων του αρχείου Abby1;
	+ Πώς καταφέρατε να λύσετε τα προβλήματα ώστε οι χαρακτήρες να μην μιλάνε ταυτόχρονα;
	+ Ποιες εντολές ήταν πιο χρήσιμες για να δημιουργήσετε τον διάλογο και γιατί ;

**Μέρος 5: Ερωτήσεις Αξιολόγησης**

**1. Ποιες είναι οι βασικές εντολές που χρησιμοποιήσαμε για να δημιουργήσουμε διαλόγους στο Scratch; (βάλε  )**

* Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία
* Όταν λάβω μήνυμα:
* Περίμενε [x] δευτερόλεπτα:
* Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα
* Μετεδοσε μνμ

**2. Ποιες εντολές χρησιμοποίησες για να προσθέσεις καθυστέρηση στον διάλογο;**

* Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία
* Όταν λάβω μήνυμα:
* Περίμενε [x] δευτερόλεπτα:
* Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα
* Πες [κείμενο]:

**3. Ποιο ήταν το πιο ενδιαφέρον μέρος της δραστηριότητας για εσένα; Ποιες προκλήσεις αντιμετώπισες;**

**Αναφορά στις Εντολές**

**1. Εντολές που θα χρησιμοποιήσουμε:**

* **Εντολές Συμβάντων:**
	+ **Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία:** Χρησιμοποιείται για να ξεκινήσει το πρόγραμμα.
	+ **Όταν λάβω μήνυμα:** Επιτρέπει σε έναν χαρακτήρα να περιμένει και να ανταποκριθεί όταν λάβει το συγκεκριμένο μήνυμα.
* **Εντολές Ελέγχου:**
	+ **Περίμενε [x] δευτερόλεπτα:** Χρησιμοποιείται για να καθυστερήσει την εκτέλεση μιας εντολής, π.χ., για να δώσει χρόνο στον χαρακτήρα να μιλήσει.
* **Εντολές Όψεων:**
	+ **Πες [κείμενο] για [x] δευτερόλεπτα:** Ο χαρακτήρας εμφανίζει ένα μήνυμα στην οθόνη για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.
	+ **Πες [κείμενο]:** Ο χαρακτήρας εμφανίζει ένα μήνυμα χωρίς χρονικό περιορισμό.

 Τέλος φόρμας