

Ερευνητική εργασία Α' Λυκείου του Α' Αρσακείου Γενικού Λυκείου Ψυχικού

Προγραμματίζοντας ψηφιακές αφηγήσεις: “To Scratch or not to Scratch?”



Υπεύθυνη καθηγήτρια : Γλέζου Κατερίνα
Σχολικό έτος 2014- 2015

Ομάδα IBANΣ
Ιάκωβος Παπαϊωάννου
Βασίλης Κολιάκος
Άννα Κονταξοπούλου
Νίκη Μαλακάση
Σμαράγδα Ξηνταράκου

Στην Αρχή...

- Θέσπιση κοινωνικού διδακτικού συμβολαίου.
- Εγγραφή- Συμμετοχή στην κοινότητα της Logo <http://logogreekworld.ning.com/>.
Ομάδα “To Scratch or not to Scratch?”
<http://logogreekworld.ning.com/group/to-scratch-or-not-to-scratch> .

SCRATCH

- Εγγραφή- Συμμετοχή στην κοινότητα του Scratch <http://scratch.mit.edu/>.



ΟΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΑΣ

SCRATCH



«Κυνήγι
Πεταλούδας»

SCRATCH

«Περιμένοντας
τον έρωτα»



SCRATCH

Χριστουγεννιάτικη
κάρτα



«Καντάδα»



«Περιμένοντας να
έρθει μια ιδέα»

«Κυνήγι Πεταλούδας»

Το έργο αφορά σε ένα ψηφιακό παιχνίδι: ένα πλήθος πεταλούδων μπορούν να πετούν προς όλες τις κατευθύνσεις και εξαφανίζονται όταν περνάει η απόψη από πάνω τους αυξάνοντας το σκορ.



Οι Πεταλούδες μας
από το χρήστη *knix*

12 σενάρια
ε αντικείμενα

Λείτε μέσα

Σημειώσεις και Ευχαριστίες

Shared from Scratch 2 Offline Editor

Έργο με βάση φύλλο δραστηριότητας στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας "Προγραμματίζοντας ψηφιακές αφηγήσεις: "To Scratch or not to Scratch?""

Α Λυκείου Α Αρσάκειο ΓΕΛ Ψυχικού

Όνομα ομάδας:
Ο ΙΑΚΩΒΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΧΑΡΕΜΙ ΤΟΥ

Μέλη:
ΣΜΑΡΑΓΔΑ ΞΗΝΤΑΡΑΚΟΥ
ΝΙΚΗ ΜΑΛΑΚΑΣΗ
ΑΝΝΑ ΚΟΝΤΑΞΟΠΟΥΛΟΥ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΟΛΙΑΚΟΣ
ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΠΑΥΔΑΝΟΥ

© Έγινε κοινή χρήση στις: 13 Ιαν 2015
Τελευταία τροποποίηση στις: 20 Ιαν 2015

★ 0 ♥ 0 👁 1 🌱 1

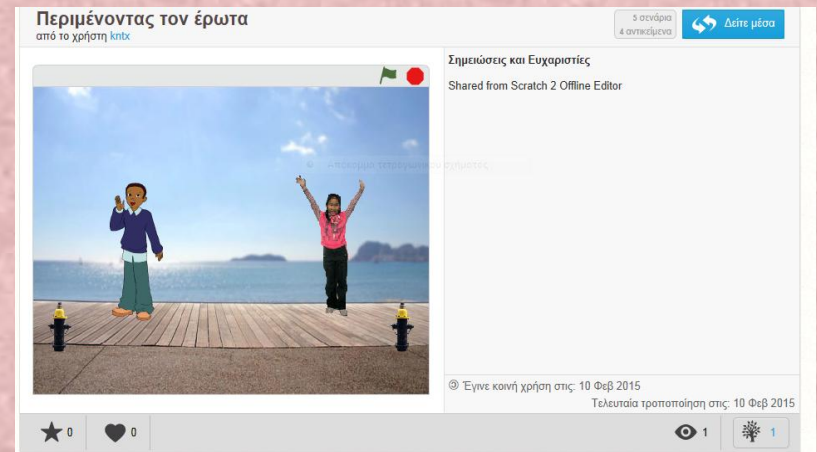
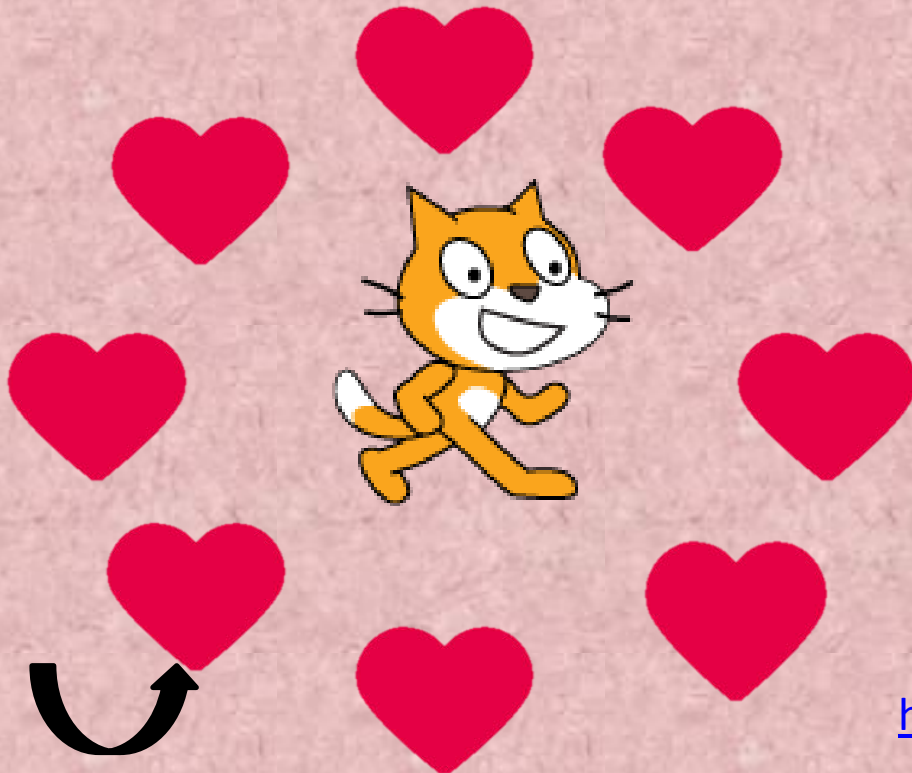
Σχόλια (0) Συλλογές (0) Προβολή όλων

<http://scratch.mit.edu/projects/42909068/>



«Περιμένοντας τον έρωτα»

Στην ιστορία αυτή ένα αγόρι έχει δώσει ραντεβού με την φίλη του στην παραλία και την περιμένει. Η κοπέλα όμως αργεί και το παιδί αναρωτιέται αν τελικά θα έρθει. Στο τέλος της ιστορίας η κοπέλα εμφανίζεται ξαφνικά και χαιρετά το φίλο της.



<http://scratch.mit.edu/projects/47341668/>.

Χριστουγεννιάτικη κάρτα

Με αφορμή τα Χριστούγεννα φτιάξαμε μια χριστουγεννιάτικη κάρτα με κινούμενες εικόνες στο Scratch.



Μια Χριστουγεννιάτικη κάρτα
από το χρήστη [kntx](#)

1 σενάριο
2 αντικείμενα [Δείτε μέσα](#)

Σημειώσεις και Ευχαριστίες
Shared from Scratch 2 Offline Editor
Χριστουγεννιάτικο Έργο στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας
"Προγραμματίζοντας ψηφιακές αφηγήσεις: "To Scratch or not to Scratch?""
Α Λυκείου Α Αρσάκειο ΓΕΛ Ψυχικού
Όνομα ομάδας:
Ο ΙΑΚΩΒΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΧΑΡΕΜΙ ΤΟΥ
Μέλη:
ΣΜΑΡΑΓΔΑ ΞΗΝΤΑΡΑΚΟΥ
ΝΙΚΗ ΜΑΛΑΚΑΣΗ
ANNA ΚΟΝΤΑΞΟΠΟΥΛΟΥ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΟΛΙΑΚΟΣ
ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΑΠΑΓΩΑΝΟΥ

© Έγινε κοινή χρήση στις: 20 Ιαν 2015
Τελευταία τροποποίηση στις: 20 Ιαν 2015

★ 1 ❤ 0 👁 2 ❄ 1



<http://scratch.mit.edu/projects/44010814/>

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΞΟΡΜΗΣΗ

Στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας επισκεφτήκαμε το **Σχολείο του Παιχνιδιού** (<http://www.sxoleiopaixnidou.gr/>) και εκεί με την καθοδήγηση της δημοσιογράφου κ. Λεωνίδα ενημερωθήκαμε για τα πλάνα - τρόπους αναπαράστασης του χώρου σε μια ψηφιακή αφήγηση. Δημιουργήσαμε δύο σενάρια-βίντεο:

«Καντάδα»

Το σενάριο αφορούσε σε 10 φωτογραφίες οι οποίες συνδέονταν και δημιουργούσαν μια ιστορία με τίτλο «Καντάδα». Τα 2 αγόρια της ομάδας μας κάνανε καντάδα στα 3 κορίτσια κάτω από το μπαλκόνι του Σχολείου του Παιχνιδιού.

«Περιμένοντας να έρθει μια ιδέα»

Το σενάριο αποτελούνταν από 10 πλάνα με κοντινές, μεσαίες, και μακρινές φωτογραφίες όπου τα μέλη της ομάδας μας προσπαθούσαν να σκεφτούν μια ιδέα. Τελικά ο Ιάκωβος βρίσκει την καλύτερη ιδέα και καταστρώνουμε ένα σχέδιο.



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΠΟΛΥ



ΤΕΛΟΣ