

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

Όνομα ομάδας:

UOL

SCRATCH



Μέλη ομάδας:

- Ασημόπουλος Δημήτρης
- Δασκαλάκης Παναγιώτης
- Καρλής Νικόλας
- Στρατής Γιώργος
- Σταματόπουλος Άγης



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

Υπεύθυνη Καθηγήτρια : κ. Γλέζου Κατερίνα

Σχολικό έτος 2014 - 2015

Γενικές πληροφορίες ομάδας - Εργασίες

Εργασίες

- Φωτογραφική αφήγηση « Χαμπού ο Ζητιάνος»
- Video «Περιμένοντας»
- Scratch «Κυνήγι Πεταλούδας»
- Scratch « wanna see a movie»
- Pivot « Circus»
- PowerPoint Animation « Imaginarium»



Γενικές πληροφορίες ομάδας

Είμαστε μια πενταμελής ομάδα η οποία ασχολήθηκε με δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων με προγράμματα όπως: **Scratch, Pivot, Movie maker, PowerPoint.**

Η σχολική χρονιά, αν και κουραστική, ήταν αποδοτική, παραγωγική, συναρπαστική και εποικοδομητική.

Φωτογραφική αφήγηση « Χαμπού ο Ζητιάνος»

Επίσκεψη στο Σχολείο του Παιχνιδιού

Την Τρίτη 18 Νοεμβρίου 2014 επισκεφθήκαμε το Σχολείο του Παιχνιδιού (<http://www.sxoleiopaixnidiou.gr>) προκειμένου να συμμετέχουμε σε ένα εργαστήριο πάνω στη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης.

Παρακολουθήσαμε την παρουσίαση της κ. Λεωνίδα, γνωστής σκηνοθέτιδας πάνω στη δημιουργία φωτογραφικής αφήγησης με εστίαση στα είδη των πλάνων της φωτογραφίας (κοντινά, ενδιάμεσα, μακρινά).

Δημιουργήσαμε, μαζί με την ομάδα 5 την **φωτογραφική αφήγηση «Χαμπού ο Ζητιάνος»** με 5 φωτογραφίες (1 κοντινής λήψης, 3 ενδιάμεσης λήψης, 1 μακρινής λήψης).

<https://drive.google.com/folderview?id=0B9Jn0NoC7tcWVEctd3phMUM1Zm8&usp=sharing&tid=0B9Jn0NoC7tcWNkpWbWZIV3YwZ0k>

Video «Περιμένοντας»

- ❖ Στο πλαίσιο της συνεργασίας μας με την κ. Λεωνίδα μας επισκέφτηκε στο σχολείο όπου δημιουργήσαμε μια ταινία μικρού μήκους αξιοποιώντας το πρόγραμμα **movie maker**.
- ❖ Η ομάδα μας έφτιαξε το **video «Περιμένοντας»**.

Το θέμα του video αφορούσε την αναμονή των μαθητών να χτυπήσει το κουδούνι διαλείμματος προκειμένου να τελειώσει μια διδακτική ώρα.



Scratch «Κυνήγι Πεταλούδας»

- «Κυνήγι Πεταλούδας»: ψηφιακή αφήγηση που δημιουργήθηκε με αξιοποίηση του Scratch.
- Το «Κυνήγι Πεταλούδας» αποτελεί ένα ψηφιακό παιχνίδι που σκοπός του είναι να κυνηγήσεις και να μαζέψεις όλες τις πεταλούδες. Το παιχνίδι έχει τρεις πίστες διαβαθμισμένης δυσκολίας.

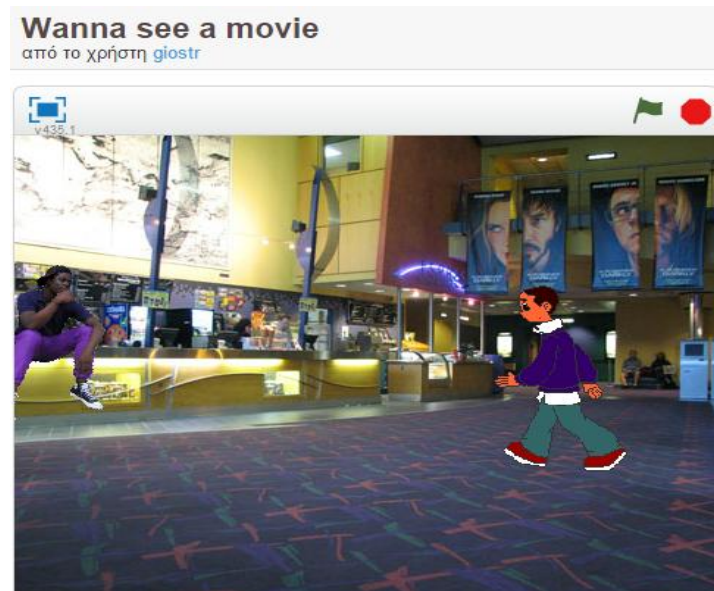
<http://scratch.mit.edu/projects/4508152/>



Scratch «wanna see a movie»

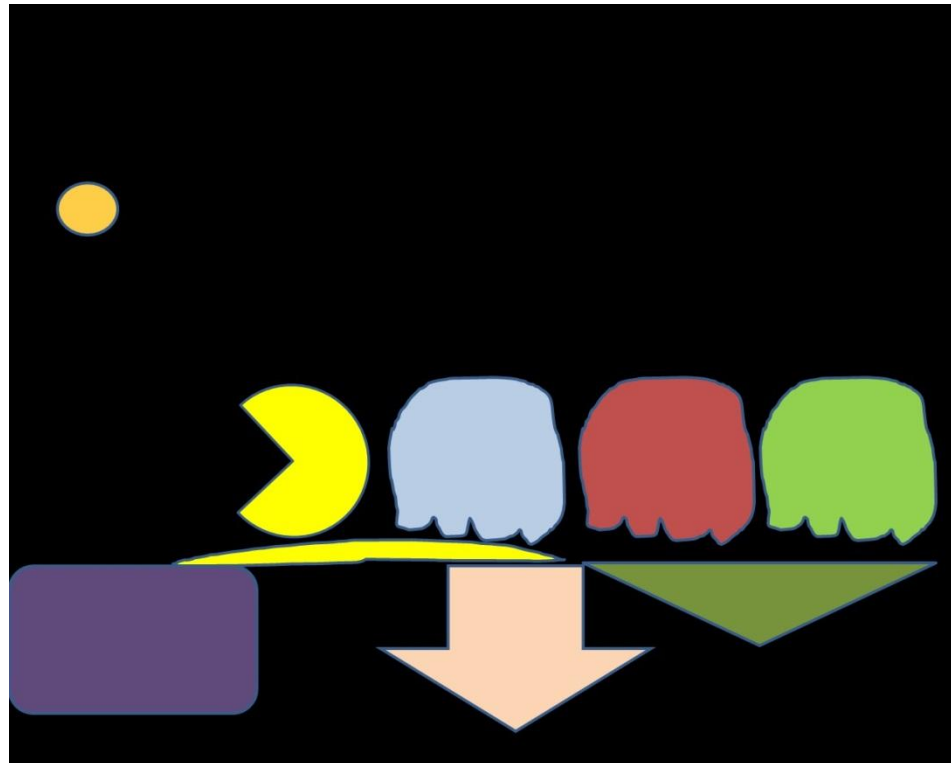
- ✓ «wanna see a movie»: ψηφιακή αφήγηση που δημιουργήθηκε με αξιοποίηση του Scratch.
- ✓ Το «wanna see a movie» αφορά τον διάλογο δύο παιδιών πριν και μετά από την προβολή μιας ταινίας. Η ιδιαιτερότητα σε αυτό το scratch είναι η χρήση της μετάδοσης μηνύματος .

<http://scratch.mit.edu/projects/46169448/>



PowerPoint Animation “Imaginarium”

- “Imaginarium”: Ελεύθερο frame by frame animation στο PowerPoint με βάση σχήματα σε κίνηση, μερικώς εμπνευσμένο από το ηλεκτρονικό παιχνίδι τύπου Arcade “Pac-Man”.



Ευχαριστούμε για την
προσοχή σας

Η χαρά είναι στο Σκρατσάρισμα.