









# Εισαγωγή στη δραστηριότητα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές και οι μαθήτριες μαθαίνουν να φτιάχνουν μία ιστορία με το Scratch. Στην ιστορία αυτή μπορούν να συμπεριλάβουν τους χαρακτήρες, τις σκηνές και τους διαλόγους που επιθυμούν. Η διάρκεια της δραστηριότητας είναι 45 λεπτά. Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες συνδυάζουν τις γνώσεις που απέκτησαν για την εκπαιδευτική πλατφόρμα Scratch και το storytelling.

#### Δραστηριότητα

### Απευθύνεται σε:

Παιδιά, εκπαιδευτικούς και κάθε ενδιαφερόμενο χρήστη που θέλει να εφαρμόσει τις γνώσεις που έχει αποκτήσει από την εκπαιδευτική πλατφόρμα Scratch για να αναπτύξει μία ιστορία.

#### Στόχοι

Οι διδακτικοί στόχοι της δραστηριότητας περιλαμβάνουν:

- Εκμάθηση του
  προγραμματιστικού τρόπου
  σκέψης
- Ενδυνάμωση των μαθητών/τριών ως προς την κατεύθυνση του προγραμματισμού μέσω της βιωματικής δραστηριότητας
- Εξοικείωση με τη λογική της δοκιμής και του λάθους (trial and error)
- Εξοικείωση με το storytelling







- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
- Προτζέκτορας





## Ξεκινάμε;

Αρχικά επιλέγουμε το χαρακτήρα που θέλουμε να αποτελεί τον/την βασικό/ή ήρωα/ηρωίδα της ιστορίας μας. Από τη συλλογή με τα αντικείμενα μπορούμε να επιλέξουμε έναν από τους ήδη υπάρχοντες χαρακτήρες ή εναλλακτικά μπορούμε να σχεδιάσουμε το δικό μας μοναδικό χαρακτήρα από την καρτέλα "Ενδυμασίες". Εναλλακτικά, μπορούμε να ανεβάσουμε κάποια έτοιμη εικόνα από τον υπολογιστή μας.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε, ότι απαραίτητο συστατικό μιας ιστορίας εκτός από τον ήρωα, είναι το μέρος που διαδραματίζεται, δηλαδή το σκηνικό. Για να φτιάξουμε το σκηνικό της δικής μας ιστορίας, προσθέτουμε ένα υπόβαθρο. Όπως και στην περίπτωση του/της ήρωα/ηρωίδας, μπορούμε να επιλέξουμε ένα υπάρχον υπόβαθρο για σκηνικό ή να φτιάξουμε το δικό μας, ανεβάζοντας μία εικόνα από τον υπολογιστή μας.



Ας μην ξεχνάμε ότι τους/τις ήρωες/ηρωίδες της ιστορίας μας, μπορούμε να τους/τις σχεδιάσουμε όπως θέλουμε, αλλάζοντας τις ιδιότητές τους. Για παράδειγμα, μπορούμε να τους αλλάξουμε μέγεθος ή να τους/τις περιστρέψουμε αν χρειάζεται.





Σε μία ιστορία όμως, δεν αρκεί η ύπαρξη σκηνικών και ηρώων. Χρειάζεται να υπάρχει **επικοινωνία και αλληλεπίδραση** μεταξύ των χαρακτήρων. Μπορούμε λοιπόν να σχεδιάσουμε την επικοινωνία μεταξύ των χαρακτήρων μας. Για παράδειγμα, στην ιστορία μας έχουμε προσθέσει τους τρεις χαρακτήρες που φαίνονται στην παραπάνω εικόνα. Οι τρεις χαρακτήρες μας θέλουμε να ξεκινήσουν μία συζήτηση, όταν γίνει κλικ στην πράσινη σημαία. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε, από την ομάδα εντολών "Συμβάντα", την εντολή "όταν γίνει κλικ".

**Προσοχή!** Για κάθε χαρακτήρα χρειάζεται να χρησιμοποιηθεί ξεχωριστό σύνολο εντολών που να περιέχει τα λόγια του, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.

Οι χαρακτήρες μας, λοιπόν, συμμετέχουν με τη σειρά σε ένα διάλογο. Στο διάλογο των τριών χαρακτήρων χρειάζεται να υπολογίσουμε το χρόνο ομιλίας του καθενός και να προσθέσουμε τις απαραίτητες παύσεις. Οι παύσεις προστίθενται με την εντολή "περίμενε… δευτερόλεπτα" από την ομάδα εντολών "Ελεγχος" (βλ. περισσότερα στη δραστηριότητα «Τα πρώτα μας βήματα στην εκπαιδευτική πλατφόρμα Scratch», της ενότητας «Visual Coding με Scratch»). Στη συνέχεια, παρουσιάζεται ένα παράδειγμα εντολών για την πραγματοποίηση ενός διαλόγου των τριών χαρακτήρων.

Όπως βλέπουμε στο παράδειγμα, ο ένας από τους ήρωές μας προτείνει να μεταφερθούν στην αρχαία Ελλάδα με τη χρονομηχανή που διαθέτει ο καθηγητής τους.

όταν γίνει κλικ σε περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Ποιά ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα πες Ουάου για 2 δευτερόλεπτα πες μακάρι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε για 2 δευτερόλεπτα πες μακάρι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε για 2 δευτερόλεπτα πες Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα σταν γίνει κλικ σε πες Γεταί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακόλυψη? για 2 δευτερόλεπτα πες Γεταί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακόλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα πες Γεταί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακόλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα πες Γεταί το μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακόλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα											
όταν γίνει κλικ σε Τομά ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα περίμενε 2 δευτερόλεπτα πες Ουάου για 2 δευτερόλεπτα πες μακάρι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε για 2 δευτερόλεπτα πες Φιαθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα σταν γίνει κλικ σε πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την κοινούργια ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την κοινούργια ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την κοινούργια ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα											
περίμενε    2    δευτερόλεπτα      σταν γίνει κλικ σε    1      περίμενε    4    δευτερόλεπτα      σταν γίνει κλικ σε    1      περίμενε    4    δευτερόλεπτα      περίμενε    4    δευτερόλεπτα      περίμενε    4    δευτερόλεπτα      περίμενε    4    δευτερόλεπτα      περίμενε    6    δευτερόλεπτα	όταν γίνει κλικ σε 🏴										
πες    Ποιά ανακάλυψη?    για    2    δευτερόλεπτα      περίμενε    2    δευτερόλεπτα      πες    Ψιάδαι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε    για    2    δευτερόλεπτα      πες    Ψιάδαι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε    για    2    δευτερόλεπτα      πες    Ψιάδαι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε    για    2    δευτερόλεπτα      περίμενε    4    δευτερόλεπτα    2    δευτερόλεπτα      πες    Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή    για    2    δευτερόλεπτα      πες    Γεαί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη?    για    2    δευτερόλεπτα      περίμενε    3    δευτερόλεπτα    1    2    δευτερόλεπτα      περίμενε    3    δευτερόλεπτα    1    2    δευτερόλεπτα	τερίμενε 2 δευτερόλεπτα										
περίμενε    2    6ευτερόλεπτα      πες    Ουάου    για    2    6ευτερόλεπτα      σταν γίνει κλικ σε    Π      πες    Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή    για    2    6ευτερόλεπτα      πες    Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή    για    2    6ευτερόλεπτα      σταν γίνει κλικ σε    Π    2    6ευτερόλεπτα      πες    Γεια! τα μόθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη ?    για    2    6ευτερόλεπτα      περίμενε     6    ουτερόλεπτα    2    6ευτερόλεπτα      περίμενε     6    ουτερόλεπτα    2    6ευτερόλεπτα	πες Ποιά ανακάλυψη? για	2	δευτι	ερόλε	πτα						
πες Ουάου για 2 δευτερόλεπτα πες μακάρι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε για 2 δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε περίμενε 4 δευτερόλεπτα πες Ο καθηγητής μας ανακάλιψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε πες Γειαί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλιψη ? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα περίμενε 3 δευτερόλεπτα	περίμενε 2 δευτερόλεπτα										
πες μακάρι να μπορούσαμε να την χρησιμοποιήσουμε για 2 δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε περίμενε 4 δευτερόλεπτα πες Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 6 δευτερόλεπτα περίμενε 6 δευτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε? για 2 δευτερόλεπτα	πες Ουάου για 2 δευτε	ερόλε	πτα								
όταν γίνει κλικ σε περίμενε Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για Ο καθηγητής μας ανακάλισμας για Ο καθηγοι μας και Ο και Ο καθηγοι μας και Ο και Ο και Ο και Ο καθηγοι Ο και Ο και	πες μακάρι να μπορούσαμε ν	α την	χρησ	ψοπο	ιήσοι	эцк	για (	2	δευτ	ερόλι	πτα
όταν γίνει κλικ σε περίμενε Τας Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα σταν γίνει κλικ σε πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη ? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε δ συτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε? για 2 δευτερόλεπτα											
περίμενε () δευτερόλεπτα πες Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για (2) δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε () πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη ? για (2) δευτερόλεπτα περίμενε (3) δευτερόλεπτα περίμενε (3) δευτερόλεπτα περίμενε (3) δευτερόλεπτα	όταν γίνει κλικ σε 📕										
πες Ο καθηγητής μας ανακάλυψε μια χρονομηχανή για 2 δευτερόλεπτα όταν γίνει κλικ σε πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη ? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε & δευτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε? για 2 δευτερόλεπτα	περίμενε 👍 δευτερόλεπτα	Ì.									
όταν γίνει κλικ σε 🔽 πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλιψη ?) για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 🚯 δευτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε?) για 2 δευτερόλεπτα	πες Ο καθηγητής μας ανακά	λυψε	μια χ	ρονομ	ιηχαν	ήV	ia (	2 0	δευτε	ρόλει	πα
όταν γίνει κλικ σε 📕 πες Γειαί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλιψη ? για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 🚯 δευτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε? για 2 δευτερόλεπτα		1									1
όταν γίνει κλικ σε 🔽 πες (Γεια! τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλιψη ?) για 2) δευτερόλεπτα περίμενε 🚯 δευτερόλεπτα πες (Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε?) για 2) δευτερόλεπτα											
πες Γειαί τα μάθατε τα νέα για την καινούργια ανακάλυψη ?) για 2 δευτερόλεπτα περίμενε 8 δευτερόλεπτα πες Μπορούμε ! που θέλετε να πάμε?) για 2 δευτερόλεπτα	όταν γίνει κλικ σε 📕										
περίμενε 🚯 δευτερόλεπτα πες Μπορούμε Ι που θέλετε να πάμε? για 2 δευτερόλεπτα	πες Γεια! τα μάθατε τα νέα για	την κα	ιινούρ	για αν	ακάλι	<i>γ</i> ψη ?	) για	2	δευ	τερόλ	επτα
πες Μπορούμε Ι που θέλετε να πάμε?) για 2 δευτερόλεπτα	περίμενε 8 δευτερόλεπτα										
	πες Μπορούμε ! που θέλετε να	πάμε?	?) yıc	1 2	δευ	περό	λεπτα	1			







Για να συμβεί αυτή η μετάβαση στην ιστορία μας, χρειαζόμαστε μία αλλαγή στο σκηνικό μας. Αρχικά, επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε ένα καινούργιο, κατάλληλο με την ιστορία μας, υπόβαθρο. Από την ομάδα εντολών "Οψεις" επιλέγουμε την εντολή "άλλαξε υπόβαθρο σε". Επίσης προσθέτουμε ένα καινούργιο block εντολών με το οποίο δηλώνουμε ότι όταν γίνει κλικ στη σημαία, η ιστορία μας ξεκινάει με το αρχικό υπόβαθρο.

Τέλος, στην περίπτωση που επιθυμούμε να μην υπάρχει κάποιος από τους ήρωές μας σε κάποια σκηνή ή να εξαφανιστεί το υπόβαθρο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή "εξαφανίσου". Αν αντίστοιχα, θέλουμε ένας ήρωας ή το υπόβαθρο να εμφανιστεί, ξαναχρησιμοποιούμε την εντολή "εμφανίσου". Για παράδειγμα, αν επιθυμούμε κάποιος ήρωας να μην υπάρχει όταν αλλάζει η σκηνή και το υπόβαθρο, χρησιμοποιούμε την εντολή "εξαφανίσου" σαν συνέχεια της εντολής "όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε…". Στο σημείο αυτό χρειάζεται προσοχή, ώστε να μην ξεχάσουμε να επανεμφανίσου", οταν πατάμε τη σημαία για να ξεκινήσει η ιστορία.







Μια άλλη επιλογή που έχουμε στην εκπαιδευτική πλατφόρμα του Scratch, είναι να ορίσουμε την τοποθεσία των ηρώων στο καινούριο υπόβαθρο. Για να γίνει αυτό, αφού επιλέξουμε τον ήρωα του οποίου θέλουμε να ορίσουμε τη θέση, χρησιμοποιούμε την εντολή "πήγαινε σε θέση x.... y...." της ομάδας εντολών "Κίνηση", ως συνέχεια της εντολής "όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε...".



#### Εναλλακτική υλοποίηση διαλόγου χωρίς τις παύσεις

Σε μεγάλες ιστορίες είναι δύσκολο να μετράμε τους χρόνους για να υπολογίσουμε τη διάρκεια των διαλόγων. Μπορούμε εναλλακτικά να στήσουμε ένα διάλογο, χωρίς να υπολογίσουμε τις παύσεις που χρειάζονται. Για τη δυνατότητα αυτή προσθέτουμε την εντολή "μετέδωσε μήνυμα1", στη συνέχεια του πρώτου μηνύματος που διατυπώνεται στην ιστορία μας, από την ομάδα εντολών "Συμβάντα". Στη συνέχεια, όπως φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα, χρησιμοποιούμε την εντολή "μετέδωσε μήνυμα1" ώστε να δώσουμε το λόγο σε άλλον ήρωα. Για να λάβει, όμως, ο άλλος ήρωας το μήνυμα που μεταδόθηκε, χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε από την ομάδα εντολών "Συμβάντα", την εντολή "όταν λάβω μήνυμα1".





**Προσοχή!** Κάθε φορά που θέλουμε να μεταδοθεί ένα καινούριο μήνυμα, το μήνυμα αυτό χρειάζεται να έχει ένα δικό του όνομα ώστε να μπορεί να μεταδοθεί από κάποιον χαρακτήρα και να ληφθεί από κάποιον άλλο. Στο παράδειγμά μας, μετά το μήνυμα 1 χρησιμοποιούμε τα νούμερα 2,3,4 κ.ο.κ. για τα επόμενα μηνύματα του διαλόγου.







## Πηγές

• E. Parfitt, Young People, Learning and Storytelling, Palgrave Studies in Alternative Education, Edinburgh 2019.

- https://www.uow.edu.au/student/learning-co-op/assessments/digital-storytelling/
- https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=24&cid=24

• L. Blazer, Animated Storytelling: Simple steps for creating animation and motion graphics, Peachpit Press, 2nd edition, 2020.

• BBC Bitesize, KS3: Introduction to computational thinking , https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zp92mp3/revision/1

• Wing, J. M. (2006). Computational thinking. Communications of the ACM, 49(3), 33-35. Surname, A. (2010). Book title. City: Publisher.

https://scratch.mit.edu/about

#### Σημείωση

Το υλικό πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων (εικόνες με ή χωρίς προσαρμογή, προσαρμοσμένοι κώδικες, προσαρμοσμένο κείμενο κ.ά.) σημειώνεται ρητά και διανέμεται με την αντίστοιχη άδεια που ορίζεται από τους όρους χρήσης αυτού. Η χρήση στον παρόντα οδηγό γίνεται για δωρεάν εκπαιδευτικούς μη εμπορικούς σκοπούς.

