

Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

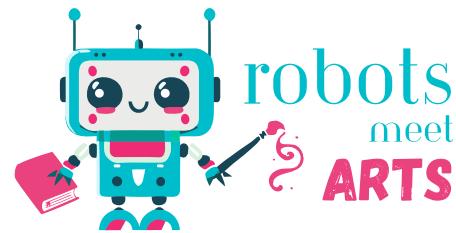
Αριθμός έργου: 2023-1-
FR01-KA220-SCH-
000151881

ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΜΕ TO SCRATCH



STIMULI
for social change





Θέμα:

Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά)

Περιεχόμενο:

λεξιλόγιο, συμπεριλαμβανομένων χαρακτήρων, ενεργειών, τόπων, χρονικών λέξεων και συναισθημάτων

Υπολογιστικές πρακτικές: επιλέξτε τι σας ταιριάζει

- Αλγόριθμοι
- Επίλυση προβλημάτων

Αποσυνδεδεμένος/ συνδεδεμένος: συνδεδεμένος



Χρόνος προετοιμασίας:

περίπου 30 λεπτά



Ηλικία:

11-12 ετών



Διάρκεια:

2 ώρες



Τοποθεσία:

σχολείο, τάξη ΤΠΕ



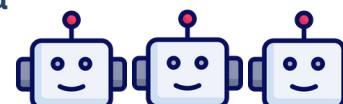
Κατανομή ομάδας:

ζεύγη μαθητών



Δυσκολία

3/3



Μετά από αυτό το μάθημα, τα παιδιά θα είναι σε θέση να...

- χρησιμοποιούν αγγλικό λεξιλόγιο και δομές που σχετίζονται με χαρακτήρες, ενέργειες και σκηνικά για να γράφουν και να αφηγηθούν ένα ψηφιακό παραμύθι
- να εφαρμόζουν τεχνικές αφήγησης ιστοριών χρησιμοποιώντας χρονικές εκφράσεις, αφήγηση και διάλογο στα αγγλικά
- συνεργάζονται σε ζεύγη για να σχεδιάσουν, να γράψουν σενάριο και να δημιουργήσουν μια ιστορία κινουμένων σχεδίων χρησιμοποιώντας ένα πρότυπο Scratch
- αυτοαξιολογούν την εργασία τους χρησιμοποιώντας μια λίστα ελέγχου για τα στοιχεία της ιστορίας



Απαιτούμενα υλικά:

- Ένας υπολογιστής ανά ζεύγος μαθητών με πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Υπολογιστής και προβολέας καθηγητή, συνδεδεμένοι με ηχεία για την αναπαραγωγή αφήγησης και ηχητικών εφέ
- Ακουστικά με μικρόφωνα για κάθε ζεύγος μαθητών για την ηχογράφηση αφήγησης
- Παράδειγμα έργου αφήγησης ιστοριών για εκπαιδευτικούς - Η ιστορία της τεμπέλας αλεπούς και του νεοσσού (σύνδεσμος)
- Έργο Προτύπου Μαθητή (σύνδεσμος)
- Φύλλο εργασίας 1: Φύλλο εργασίας τράπεζας λεξιλογίου (βλ. Παράρτημα)
- Φύλλο εργασίας 2: Σενάριο (βλ. Παράρτημα)
- Φύλλο εργασίας 3: Λίστα ελέγχου στοιχείων ιστορίας (βλ. Παράρτημα)

Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

<https://scratch.mit.edu/>



STIMULI
for social change



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

💡 Συμβουλές:

- Δοκιμή σύνδεσης στο διαδίκτυο και ρύθμισης του προβολέα.
- Εκτυπώστε ένα αντίγραφο κάθε φύλλου εργασίας ανά ζεύγος.
- Προετοιμάστε ένα οπτικό χρονόμετρο για τον ρυθμό των δραστηριοτήτων.
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές είναι συνδεδεμένοι στο Scratch ή έχουν πρόσβαση στους λογαριασμούς της τάξης.

Προθέρμανση 10'

Να ενεργοποιηθούν οι προηγούμενες γνώσεις των μαθητών και να καλλιεργηθεί ο ενθουσιασμός για την αφήγηση ιστοριών.

Βήματα:

1. Χαιρετήστε τους μαθητές και εξηγήστε σύντομα: «Σήμερα θα δημιουργήσουμε το δικό μας παραμύθι χρησιμοποιώντας το Scratch!»
2. Δείξτε το παράδειγμα έργου (Η Τεμπέλα Αλεπού και η Κοτοπουλίτσα) χρησιμοποιώντας προβολέα και ήχο.
3. Κάντε καθοδηγούμενες ερωτήσεις:
 - «Τι συμβαίνει στην ιστορία;»
 - «Ποιοι είναι οι χαρακτήρες;»
 - «Ποια μέρη βλέπεις;»
 - «Τι άκουσες;»
4. Παρουσίαση του στόχου: Οι μαθητές θα αναμείξουν ένα έργο Scratch και θα δημιουργήσουν το δικό τους αφηγηματικό παραμύθι!

Χτίστε 60'

Εδώ θα πρέπει να καθοδηγήσετε τους μαθητές στην ανάπτυξη των ιδεών τους για ιστορίες και στην έναρξη του έργου remix στο Scratch.

Βήματα:

Λεξιλόγιο & Σχεδιασμός.(30 λεπτά)

1. Μοιράστε το Φύλλο Εργασίας 1: Τράπεζα Λεξιλογίου.
 - Οι μαθητές κάνουν καταγραφή ιδεών και επιλέγουν χαρακτήρες, ενέργειες, τόπους, συναισθήματα.
 - Ενθαρρύνετε τα παιδιά να προσθέσουν νέες λέξεις ή να χρησιμοποιήσουν μεταφράσεις.
2. Μοιράστε το Φύλλο Εργασίας 2: Storyboard.
 - Οι μαθητές σχεδιάζουν την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας τους.
 - Παροτρύνετε τους μαθητές να συμπεριλάβουν διάλογο και αφήγηση.

Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Συμβουλές:

- Παρακολούθηση ζευγών, βοήθεια με το λεξιλόγιο, τη γραμματική και τα μπλοκ Scratch.
- Βοηθήστε τους να χωρίσουν τις εργασίες (ένας μαθητής κάνει κίνηση, ένας γράφει/καταγράφει).

Εξερεύνηση Προτύπων & Αναμίξη (30 λεπτά)

Ανοίξτε το Έργο Προτύπου Μαθητή σε όλους τους υπολογιστές. Οδηγός μαθητών:

- Άλλαγή φόντων (τουλάχιστον 4 συμπεριλαμβανομένης της οθόνης τίτλου).
- Προσθήκη ή τροποποίηση 3 χαρακτήρων.
- Ξεκινήστε να γράφετε σύντομες αφηγηματικές γραμμές χρησιμοποιώντας λέξεις που ακολουθούν την αλληλουχία τους (Πρώτα, Μετά, Ξαφνικά...).
- Προσθέστε διάλογο χρησιμοποιώντας συννεφάκια ομιλίας ή ήχο.
- Εισαγάγετε μπλοκ κίνησης για να ζωντανέψετε την ιστορία.

Πρόβα 40'

Εδώ θα πρέπει να βοηθήσετε τους μαθητές σας στον προγραμματισμό, την ηχογράφηση και την πρόβα της ψηφιακής ιστορίας, ενσωματώνοντας όλα τα στοιχεία της ιστορίας.

Υποστηρίξτε τους μαθητές καθώς:

- Ηχογραφείτε αφήγηση χρησιμοποιώντας το μικρόφωνο του Scratch ή τη λειτουργία μετατροπής κειμένου σε ομιλία.
- Προσθέτετε ηχητικά εφέ από τη βιβλιοθήκη ήχων του Scratch ή ηχογραφείτε τα δικά σας.
- Δοκιμάζετε και αναθεωρείτε τη ροή της ιστορίας: φόντο, χρονισμό, κίνηση χαρακτήρων και ήχο.

Μοιράστε το φύλλο Εργασίας 3: Λίστα Ελέγχου Στοιχείων Ιστορίας.

Οι μαθητές εξετάζουν την ιστορία τους και ελέγχουν αν έχουν:

- 4 φόντα
- 3 χαρακτήρες
- Αφήγηση
- Διάλογο
- Ηχητικά εφέ
- Κίνηση χαρακτήρα
- Αρχή, μέση και τέλος

Δώστε στους μαθητές τη δυνατότητα να κάνουν τις τελικές βελτιώσεις.

Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Καθαρισμός 20'

Ζητήστε από τα ζευγάρια να παρουσιάσουν τα έργα τους χρησιμοποιώντας τον προβολέα και τα ηχεία. Ενθαρρύνετε το κοινό να ακούει προσεκτικά και να δίνει θετικά σχόλια.

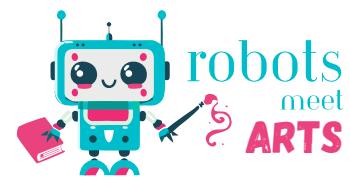
Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 1 - Φύλλο εργασίας τράπεζας λεξιλογίου

Χρησιμοποιήστε αυτό το φύλλο εργασίας για να συλλέξετε χρήσιμες λέξεις για την ιστορία σας. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε τις δικές σας μεταφράσεις ή επιπλέον λέξεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Κυκλώστε τις λέξεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και γράψτε τις δικές σας λέξεις στις κενές γραμμές.

χαρακτήρες	ενέργειες	μέρη	λέξεις χρόνου	συναντήσεις
μάγος	τρέξιμο	δάσος	Μια φορά κι έναν καιρό	περίεργος
Ιππότης	άλμα	σχολείο	Αργότερα	νευρικός
ζώο	ανακαλύπτω	κάστρο	Στη συνέχεια	μοναχικός
γίγας	διαφυγή	μυστικός κήπος	Λίγο πριν τα μεσάνυχτα	ερεθισμένος
πλάσμα	εξαφανίζομαι	μαγικό χωριό	Στο τέλος	θυμωμένος

Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 2 - Σενάριο

ΤΙΤΛΟΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ



ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Σκηνή: _____

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ.
φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο,
κίνηση κ.λπ.);

-
-
-

Σκηνή: _____

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ.
φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο,
κίνηση κ.λπ.);

-
-
-

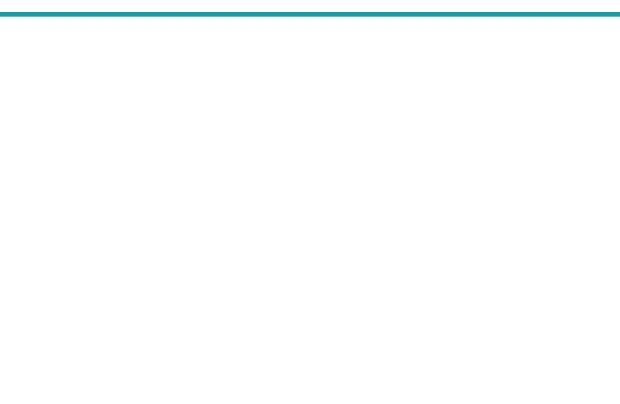


 Σκηνή: _____

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);

-
-
-

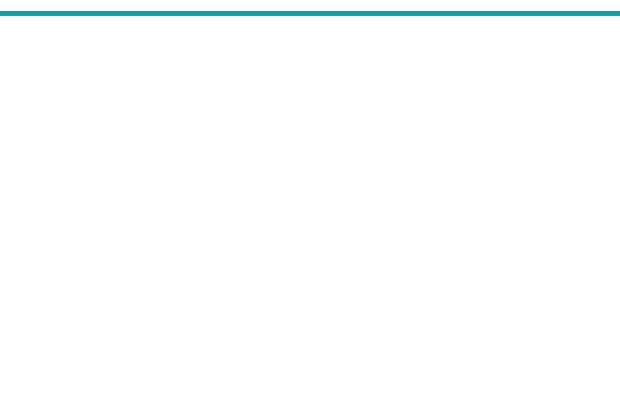


 Σκηνή: _____

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);

-
-
-



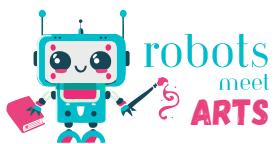
 Σκηνή: _____

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);

-
-
-

Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 3 - Λίστα ελέγχου στοιχείων ιστορίας



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρησιμοποιήστε αυτήν τη λίστα ελέγχου για να βεβαιωθείτε ότι η ιστορία σας στο Scratch περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα.

Ελέγξτε κάθε πλαίσιο καθώς ολοκληρώνετε την εργασία.

1. Χαρακτήρες □ Συμπεριέλαβα τουλάχιστον 3 διαφορετικούς χαρακτήρες.

- Οι χαρακτήρες μου μιλούν χρησιμοποιώντας διάλογο (συννεφάκια ομιλίας ή ηχογραφημένη φωνή).
- Οι χαρακτήρες μου κινούνται στην ιστορία (περπατούν, γλιστρούν, πετούν, κ.λπ.).

2. Φόντα (Ρυθμίσεις)

- Χρησιμοποίησα τουλάχιστον 4 διαφορετικά φόντα.
- Ένα φόντο δείχνει τον τίτλο της ιστορίας μου.
- Κάθε φόντο ταιριάζει με το μέρος της ιστορίας (αρχή, μέση, τέλος).

3. Αφήγηση

- Πρόσθεσα αφήγηση χρησιμοποιώντας φωνή ή μετατροπή κειμένου σε ομιλία στο Scratch.
- Η αφήγησή μου χρησιμοποιεί λέξεις που ακολουθούν την αλληλουχία (Πρώτα, Έπειτα, Ξαφνικά, Στο τέλος).

4. Διάλογος

- Οι χαρακτήρες μιλούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας συννεφάκια ομιλίας ή φωνή.
- Χρησιμοποίησα τουλάχιστον 3 διαφορετικές ανταλλαγές διαλόγου.
- Ο διάλογος βοηθά στην αφήγηση της ιστορίας ή στην έκφραση συναισθημάτων.

5. Ηχητικά εφέ

- Πρόσθεσα τουλάχιστον ένα ηχητικό εφέ (π.χ. μουσική, γέλιο).
- Οι ήχοι μου ταιριάζουν με τις πράξεις στην ιστορία.

6. Κίνηση & Κίνηση

- Χρησιμοποίησα μπλοκ κίνησης (π.χ., γλίστρημα, μετακίνηση, στροφή) για να δώσω κίνηση σε χαρακτήρες.
- Οι χαρακτήρες κινούνται μεταξύ σκηνών ή αλληλεπιδρούν με αντικείμενα.

7. Δομή Ιστορίας

- Η ιστορία μου έχει σαφή αρχή, μέση και τέλος.
- Υπάρχει ένα πρόβλημα και μια λύση στην ιστορία μου.
- Η ιστορία τελειώνει με τρόπο που βγάζει νόημα.