



HELLAS

Κατηγορία: Οι μεγάλες στιγμές της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 (Scratch Advanced)

Το 2021 η χώρα μας γιορτάζει τα 200 χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση, από τότε που γενναίοι και σπουδαίοι άνθρωποι πολέμησαν για το όνειρο μίας καλύτερης Ελλάδας. Τιμώντας τη μνήμη των ηρώων της Επανάστασης του 1821 και έχοντας ως φάρο φωτεινό τη θετική σκέψη, τη δημιουργικότητα και το όραμα μίας ακόμα καλύτερης και πιο δυνατής Ελλάδας, ο Οργανισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής & Επιστήμης **WRO Hellas** προσκαλεί τους μαθητές των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού (Γ'-Στ') να λάβουν μέρος στον Πανελλήνιο Διαδικτυακό Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής 2021 και να ζωντανέψουν σε ένα ψηφιακό θέατρο σκιών, τις ιστορίες των προσώπων εκείνων που αγωνίστηκαν για την ύπαρξη, την ενίσχυση και την πρόοδο του ελληνικού έθνους. Η κατηγορία [Scratch Advanced](#) απευθύνεται σε παιδιά 7-12 ετών και τους δίνει την ευκαιρία να παρουσιάσουν σε ομάδες των 2-6 τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους στο σχεδιασμό animation και στη δημιουργία εικονικών αυτοματισμών. Με σεβασμό στην ιστορία, οδηγό τη φαντασία τους και βοηθό τον Καραγκιόζη, οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν φιγούρες της Ελληνικής Επανάστασης και να τις προγραμματίσουν με τηλεχειρισμό, ώστε να κινούνται ταυτόχρονα και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους αλλά και με το περιβάλλον, συνθέτοντας έτσι μία διασκεδαστική ψηφιακή παράσταση!

Συμμετέχοντες

- Ηλικίες: Γ' – Στ' Δημοτικού (7-12 ετών)
- Άτομα ανά ομάδα: 2-6 παιδιά

Περιγραφή

Η κατηγορία Scratch Advanced έχει ως στόχο την εισαγωγή των μαθητών στις αρχές του προγραμματισμού με εύκολο και διασκεδαστικό τρόπο. Χρησιμοποιώντας εντολές με τη μορφή τούβλων, τα παιδιά μαθαίνουν να συνθέτουν τους δικούς τους κώδικες, ώστε να σχεδιάζουν και να ελέγχουν το ψηφιακό περιβάλλον. Παράλληλα, μαθαίνουν και αξιοποιούν τις τεχνικές που βρίσκονται πίσω από τη δημιουργία των αγαπημένων τους κινούμενων σχεδίων και ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι συμμετέχοντες στο διαγωνισμό μπορούν να προγραμματίσουν την κίνηση των χαρακτήρων/αντικειμένων είτε με τη χρήση του πληκτρολογίου είτε με σύνδεση joystick ή με διάφορους αισθητήρες-διακόπτες. Μπορούν επίσης, να χρησιμοποιήσουν βιντεοκάμερα για να προγραμματίσουν την εφαρμογή να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον.

Κανονισμοί

- Για τη δημιουργία του ψηφιακού έργου θα χρησιμοποιηθεί η εφαρμογή Scratch 3.0.
- Επιτρέπονται η εισαγωγή εικόνας στο έργο, καθώς και η εισαγωγή μουσικής ή/και άλλων ήχων.
- Στο project θα πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο χαρακτήρες και ένα διαμορφωμένο υπόβαθρο.
- Η τελική παρουσίαση του έργου θα περιλαμβάνει:
 - ο ένα αρχείο mp4 (βίντεο), στο οποίο θα παρουσιάζεται η εκτέλεση του προγράμματος-αναπαράσταση της ιστορίας σε πλήρη οθόνη,
 - ο ένα αρχείο word ή powerpoint, στο οποίο θα παρουσιάζονται αναλυτικά οι κώδικες που αντιστοιχούν σε κάθε χαρακτήρα του project, καθώς και στο υπόβαθρο.
- Κάθε ομάδα μπορεί να έχει από δύο έως και έξι μαθητές.
- Ο προπονητής πρέπει να είναι τουλάχιστον 20 ετών.