



HELLAS

Κατηγορία: Το καλοκαίρι που ονειρεύομαι (Scratch for Beginners)

Μπορεί η πανδημία του Covid-19 να αναστάτωση την καθημερινότητα του σύγχρονου μαθητή, τίποτα όμως δεν μπορεί να σταθεί εμπόδιο στα όνειρά του για ένα καλύτερο μέλλον... για όλους. Για μία ακόμη χρονιά, ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής από τον Οργανισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και Επιστήμης **WRO Hellas** προσκαλεί τους μικρούς μαθητές αξιοποιήσουν δημιουργικά το χρόνο τους, να ονειρευτούν το όμορφο ελληνικό καλοκαίρι, να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να πάρουν μέρος στον Πανελλήνιο Διαδικτυακό Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής 2021, δημιουργώντας πρωτότυπες ταινίες μικρού μήκους ή/και παιχνίδια με τη βοήθεια του Scratch Junior! Η κατηγορία [Scratch for Beginners](#) απευθύνεται σε παιδιά των τριών πρώτων τάξεων του Δημοτικού και τους δίνει την ευκαιρία να παρουσιάσουν σε ομάδες των 2-4 ατόμων, τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους στα πρώτα τους βήματα στον προγραμματισμό και στη σκηνοθεσία. Έχοντας ως πηγή έμπνευσης τις καλοκαιρινές διακοπές, οι συμμετέχοντες μπορούν να σχεδιάσουν τους δικούς τους χαρακτήρες και να τους βοηθήσουν να φέρουν εις πέρας απίθανες αποστολές! Ως μικροί επιστήμονες, οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν τις γνώσεις τους πάνω στις απλές μηχανές και να δώσουν λύσεις στα προβλήματα και τις προκλήσεις των ηρώων τους!

Συμμετέχοντες

- Ηλικίες: Α' – Γ' Δημοτικού (5-8 ετών)
- Άτομα ανά ομάδα: 2-4 παιδιά

Περιγραφή

Η κατηγορία Scratch for Beginners έχει ως στόχο την εισαγωγή των μικρών μαθητών στη λογική σκέψη και στον προγραμματισμό. Απαντώντας σε ερωτήσεις, όπως:

- Ποιό είναι το θέμα της ιστορίας;
- Σε ποιο μέρος εκτυλίσσεται η ιστορία και τί καιρό έχει σε αυτό το μέρος;
- Ποιοί είναι οι ήρωες της ιστορίας και πώς συμπεριφέρονται;
- Ποιά είναι η αποστολή των ηρώων;
- Τι πρόβλημα αντιμετωπίζουν οι πρωταγωνιστές και πώς μπορούν να δώσουν λύση σε αυτό;
- Ποιές απλές μηχανές μπορούν να βοηθήσουν τους ήρωες στην επίλυση προβλημάτων και πώς;
- Πώς τελειώνει η ιστορία;

Τα παιδιά δοκιμάζουν να αναπαραστήσουν τις ιδέες τους και τις γνώσεις τους, να εξοικειωθούν με βασικές έννοιες της μηχανικής και της αλγοριθμικής σκέψης και φυσικά, να μάθουν κάνοντας (learning by doing) και λαμβάνοντας ανατροφοδότηση σε ζωντανό χρόνο, σχετικά με το πώς οι εντολές που δημιουργούν καθοδηγούν έναν χαρακτήρα και βοηθούν στη συνέχιση μίας ιστορίας. Παράλληλα, οι συμμετέχοντες εμπλέκονται σε μία διαδραστική ανταλλαγή ιδεών, με στόχο την πρόκληση δημιουργικών σκέψεων και ιδεών και αποκτούν τη δυνατότητα να μάθουν μέσα από τη διδακτική αμεσότητα του βιώματος.

Κανονισμοί

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