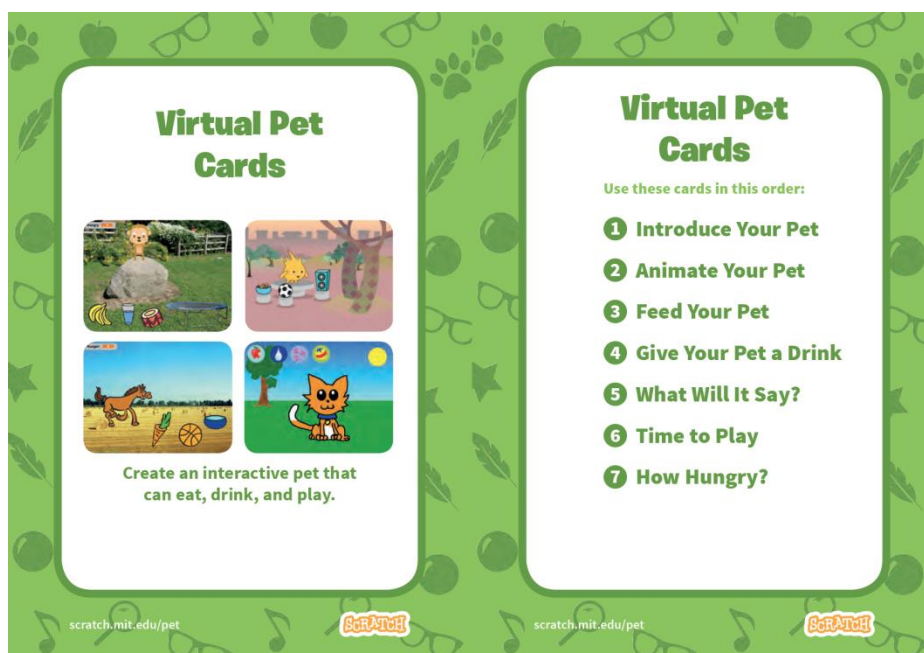


Δημιουργώντας το πρώτο έργο

Την επόμενη φορά που οι Μαθητές σας θα χρησιμοποιήσουν Scratch, θα έχουν ήδη μια βασική κατανόηση της γλώσσας και ποιες είναι οι δυνατότητές της. Τώρα έφτασε η ώρα να δημιουργήσουν το πρώτο τους έργο ή παιχνίδι. Ευτυχώς, ο ιστότοπος Scratch παρέχει ήδη πολλά ενδιαφέροντα παραδείγματα έργων, τα οποία μπορούν να δοκιμάσουν γρήγορα. Ακριβώς όπως και τις κάρτες αρχαρίου, μπορείτε να βρείτε διασκεδαστικές και ευκολονόητες κάρτες έργου: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/ScratchCardsAll.pdf> .

Διάρκεια Δραστηριότητας: 60 λεπτά



Οδηγίες

Κάντε λήψη των καρτών από το διαδίκτυο, εκτυπώστε τις περίπου πέντε φορές και βάλτε τις σε διατεταγμένες στοίβες στο μπροστινό μέρος της αίθουσας. Αφήστε κάθε Μαθητή να επιλέξει ένα έργο που θα ήθελε να ολοκληρώσει κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας. Από εκεί και πέρα, είναι απλά μια εύκολη διαδικασία ακολουθώντας οδηγίες.

Εάν ένας Μαθητής τελειώσει νωρίς, προκαλέστε τον/την είτε να βελτιώσει το έργο που έκανε (προσθέτοντας σκορ, αυξάνοντας τη δυσκολία, αλλάζοντας το θέμα του παιχνιδιού, κ.λπ.) ή δημιουργώντας ένα δεύτερο, πιο δύσκολο.

Στο τέλος, αφιερώστε 10 λεπτά ώστε οι Μαθητές να μπορούν να δοκιμάσουν τα έργα των άλλων Μαθητών και να συζητήσουν στα γρήγορα τι έμαθαν μέχρι στιγμής.