ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

**ΖΩΝΤΑΝΕΥΩ ΕΝΑΝ ΠΙΝΑΚΑ**

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ **SCRATCH**

**ΒΗΜΑΤΑ:**

1. ΨΑΧΝΩ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΈΝΑ ΕΡΓΟ ΤΟΥ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΥ ΜΟΥ ΖΩΓΡΑΦΟΥ (καλό θα ήταν να βρω πληροφορίες για τον ζωγράφο και τον συγκεκριμένο πίνακα)
2. Βρίσκω ένα αντικείμενο –μορφή- μοτίβο από τον ίδιο πίνακα ή από ένα άλλο έργο του ίδιου ζωγράφου sprite1
3. Βρίσκω ένα δεύτερο αντικείμενο από άλλον πίνακα του ίδιου ζωγράφου sprite 2
4. Κατεβάζω ένα αρχείο ήχου ( τραγούδι- μουσική)
5. Αποθηκεύω σε έναν φάκελο στον υπολογιστή μου αυτά που επέλεξα
6. Ανοίγουμε το λογισμικό scratch και κατεβάζουμε ως εξής:

 τον πρώτο πίνακα ως σκηνικό ( τον επεξεργαζόμαστε μέσα από το περιβάλλον ζωγραφικής του λογισμικού), εισάγουμε τη μουσική , επιλέγουμε την μορφή 1 και την επεξεργαζόμαστε στο περιβάλλον ζωγραφικής αφού σβήσουμε από τον πίνακα το φόντο, αποθηκεύουμε, επιλέγουμε τη δεύτερη μορφή , επεξεργαζόμαστε , αποθηκεύουμε

1. Προγραμματίζω εντολές σε διάδραση με τις μορφές : όπως να υπάρχει, έστω μιας μορφής, κίνηση χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο του υπολογιστή μου( βέλη), κίνηση με συγκεκριμένες μεταβλητές της άλλης μορφής, συνάντηση των δύο sprites με αποτέλεσμα π.χ. σταμάτημα της μουσικής ή βάζοντας μια άλλη μορφή sprite 3 με κείμενο «σκορ», να παίρνει πόντους ο μαθητής .
2. Να αναφέρετε δύο διδακτικούς στόχους της δραστηριότητας
3. Να αναφέρετε την προστιθέμενη αξία της χρήσης του λογισμικού στην διαδικασία μάθησης
4. Αξιολογείστε την εκπαιδευτική διαδικασία και προτείνετε τυχόν προεκτάσεις της στην διδακτική ενότητα τέχνη- πολιτισμός και νέες τεχνολογίες.