


ΘΕΜΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3
«ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ SCRATCH»

ΘΕΜΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	<p>Το Scratch είναι ένα προγραμματιστικό περιβάλλον το οποίο δίνει την δυνατότητα στους χρήστες να εξερευνήσουν βασικές έννοιες του προγραμματισμού μέσα από ένα πολύ φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον.</p> <p>Η γλώσσα προγραμματισμού Scratch έχει υλοποιηθεί από το MIT Media Lab και εμφανίστηκε για πρώτη φορά το καλοκαίρι του 2007. Το περιβάλλον του Scratch έχει μεταφραστεί σε πολλές γλώσσες του κόσμου, ανάμεσα τους και τα ελληνικά. Το σύνθημα των κατασκευαστών του είναι: <i>Φαντάσου – Φτιάξε – Μοιράσου</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Να κατασκευάσετε μια πολυμεσική εφαρμογή με τη χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Scratch. Η εφαρμογή που θα φτιάξετε μπορεί να είναι μια ιστορία, ένα παιχνίδι, μια εκπαιδευτική εφαρμογή κλπ.</p>
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ	<p>Επίσημος δικτυακός τόπος : http://scratch.mit.edu Μαθήματα στα ελληνικά : http://scratchplay.gr/index.html Ιστοσελίδα Καθηγητή : http://www.zioulas.gr (Scratch Tutorial)</p>
ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	<p style="text-align: center;">Παγκόσμιο Πλαίσιο : Προσωπική & Πολιτιστική Έκφραση</p> <p>Έρευνα & Ανάλυση (κλίμακα 0 - 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εξηγήστε την εφαρμογή (ιστορία, πλοκή, στόχοι, κίνδυνοι, κουμπιά) (2/8) ▪ Περιγράψτε τους χαρακτήρες (ήρωες, σύμμαχοι, εχθροί, αντικείμενα, εμπόδια) (3/8) ▪ Παρουσιάστε ενδεικτικές εικόνες που περιγράφουν την εφαρμογή σας (3/8) <p>Παραγωγή Ιδεών (κλίμακα 0 - 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Αναφέρετε 2 εναλλακτικές ιδέες (σχέδια) που επηρέασαν το έργο σας (3/8) ▪ Επιλέξτε ένα από τα σχέδια αυτά για να υλοποιήσετε την εφαρμογή σας (2/8) ▪ Εξηγήστε γιατί επιλέξατε να υλοποιήσετε το συγκεκριμένο σχέδιο; (3/8) <p>Δημιουργία (κλίμακα 0 - 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Υλοποιήστε το τελικό προϊόν (εφαρμογή) βάσει του σχεδίου σας (6/8) ▪ Δικαιολογήστε πιθανές αλλαγές ως προς τις προδιαγραφές που θέσατε ▪ Παρουσιάστε το τελικό προϊόν (εφαρμογή) στην τάξη (2/8) <p>Αξιολόγηση (κλίμακα 0 - 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Αξιολογήστε την επιτυχία ή αποτυχία του έργου σας (2/8) ▪ Αναφέρετε 2 τουλάχιστον θετικά και 2 αρνητικά σημεία του έργου σας (4/8) ▪ Προτείνετε μερικές ιδέες που θα βελτίωναν το τελικό σας προϊόν (2/8)

Τάξη Β – Εργασία 3

ΤΕΛΙΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Εφαρμογή Scratch (αρχείο .sb) Το αρχείο αυτό περιλαμβάνει την εφαρμογή σε εκτελέσιμη μορφή. ▪ Γραπτή Αναφορά - Παρουσίαση (αρχείο .pptx) Το αρχείο αυτό περιλαμβάνει την εξήγηση της εφαρμογής (ιστορία, σενάριο, εικόνες) τα εναλλακτικά σχέδια (εξήγηση και εικόνες), την δικαιολόγηση του επιλεγμένου σχεδίου και την αξιολόγηση της ομάδας. <p style="text-align: center;"><i>Κάθε ομάδα θα παραδώσει ένα φάκελο με τα απαραίτητα αρχεία .sb και .pptx. Το folder θα έχει για όνομα τα επίθετα των μελών της ομάδας.</i></p>
ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	<p>O βαθμός της εργασίας συνεισφέρει 50% στο βαθμό του 2^{ου} τετραμήνου</p> <p>Η εργασία αυτή είναι υποχρεωτική για όλους τους μαθητές</p> <p>Η εργασία αυτή είναι ομαδική (έως 2 άτομα) ή ατομική.</p>
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	Παρασκευή 18/05/2018

SCRATCH

