



Διαδικτυακό Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής



Η Επανάσταση στη Χαλκιδική- Αφιέρωμα στα 200 χρόνια από την Επανάσταση



Η Επανάσταση στη Χαλκιδική- Αφιέρωμα στα 200 χρόνια από την Επανάσταση

- Η εργασία μας φέτος εναρμονίζεται με την επέτειο των 200 χρόνων από την Ελληνική Επανάσταση του '21.
- Ασχολείται :
 - ❖ με την τοπική ιστορία και τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στην περιοχή μας εκείνη την περίοδο.
 - ❖ με τα ήθη και έθιμα που λαμβάνουν χώρα στη Χαλκιδική μας κάθε χρόνο προς τιμή των ηρώων του τόπου μας.

Η Επανάσταση στη Χαλκιδική- Αφιέρωμα στα 200 χρόνια από την Επανάσταση

- Η εργασία έγινε εξ' ολοκλήρου με το πρόγραμμα scratch 2 και έχει τη μορφή μιας παρουσίασης.
- Τα υπόβαθρα και τα αντικείμενα του έργου ζωντανεύουν καθώς εξελίσσεται το έργο.
- Το έργο έχει ενσωματωμένο ηχογραφημένο ήχο με τις αφηγήσεις των μαθητών-τριών.

Επιλογή ηχογραφημένου κειμένου

- Η επιλογή του ηχογραφημένου κειμένου έγινε από το ετήσιο ημερολόγιο που εκδόθηκε από το σχολείο μας.
- Η συντακτική ομάδα του ημερολογίου αποτελείται από εκπαιδευτικούς του σχολείου μας.
- Εκπονήθηκαν δώδεκα ηχογραφήσεις που περιλαμβάνουν γεγονότα που διαδραματίστηκαν στην Χαλκιδική κατά την Επανάσταση του 1821 και που μέχρι τώρα δεν βρήκαν την προβολή που τους αξίζει.

Προγραμματισμός σε *scratch* 2₍₁₎

- Ύστερα από ενδελεχή συζήτηση μέσα στην τάξη αποφασίστηκε να γίνει μια παρουσίαση του ημερολογίου με *scratch*, ένα πρόγραμμα που είναι αρκετά οικείο στους μαθητές.
- Το έργο αποτελείται από 15 Υπόβαθρα και 35 αντικείμενα.
- Επιλέχτηκαν προσεκτικά όλα τα υπόβαθρα και τα αντικείμενα του έργου που τα περισσότερα από αυτά είναι φωτογραφίες ηρώων, χαρτών και τοποθεσιών.
- Κάθε υπόβαθρο και αντικείμενο έχει το δικό του κώδικα με αποτέλεσμα η παρουσίαση των γεγονότων, των εθίμων και των ηρώων να είναι ελκυστική και ενδιαφέρουσα.

Προγραμματισμός σε *scratch* 2 ⁽²⁾

- Στην αρχή του έργου υπάρχει το εισαγωγικό υπόβαθρο με τα αντικείμενα του, όπου προετοιμάζει τον θεατή για αυτό που θα ακολουθήσει. Στην συνέχεια εμφανίζεται το υπόβαθρο με το βασικό μενού. Σε αυτό υπάρχουν 12 κουμπιά. Το κάθε κουμπί ανοίγει με τη σειρά του ένα νέο υπόβαθρο με άλλα αντικείμενα και το αντίστοιχο ηχογραφημένο κείμενο που περιγράφει το γεγονός, το έθιμο ή τον ήρωα της επανάστασης.
- Επίσης, στο κεντρικό μενού υπάρχει και το κουμπί «τέλος» όπου ο θεατής μπορεί να επιλέξει για να τερματίσει την παρουσίαση.
- Ο διαδραστικός χαρακτήρας της παρουσίασης δίνει τη δυνατότητα στον θεατή να προσεγγίσει και να γνωρίσει την ιστορία του τόπου μας με όποια σειρά επιθυμεί.

Προγραμματισμός σε *scratch* 2 ⁽³⁾

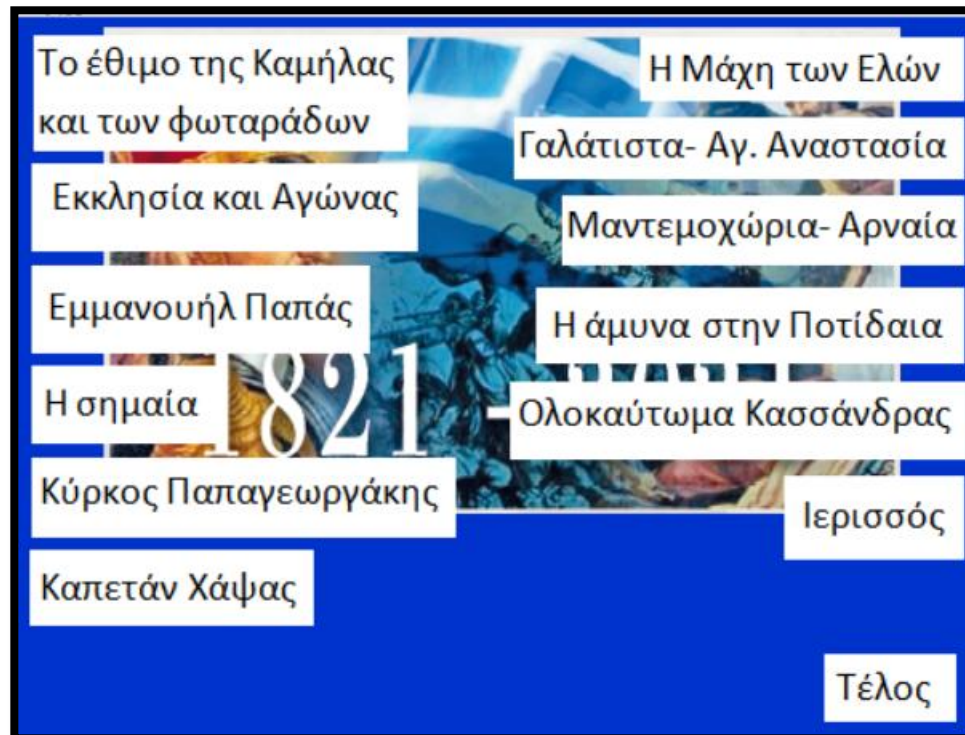
- Οι κεντρικοί «παρουσιαστές» του έργου είναι δύο χαρακτήρες- αντικείμενα, ένα κορίτσι και ένα αγόρι.



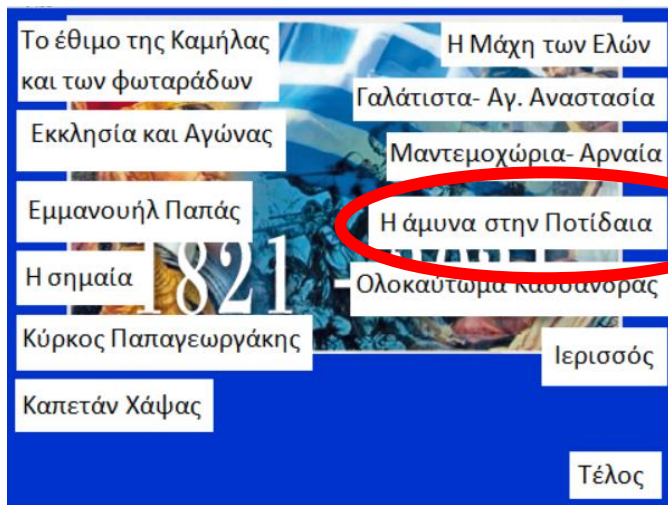
Στιγμιότυπο Εισαγωγικής Οθόνης



Στιγμιότυπο Κεντρικού Μενού

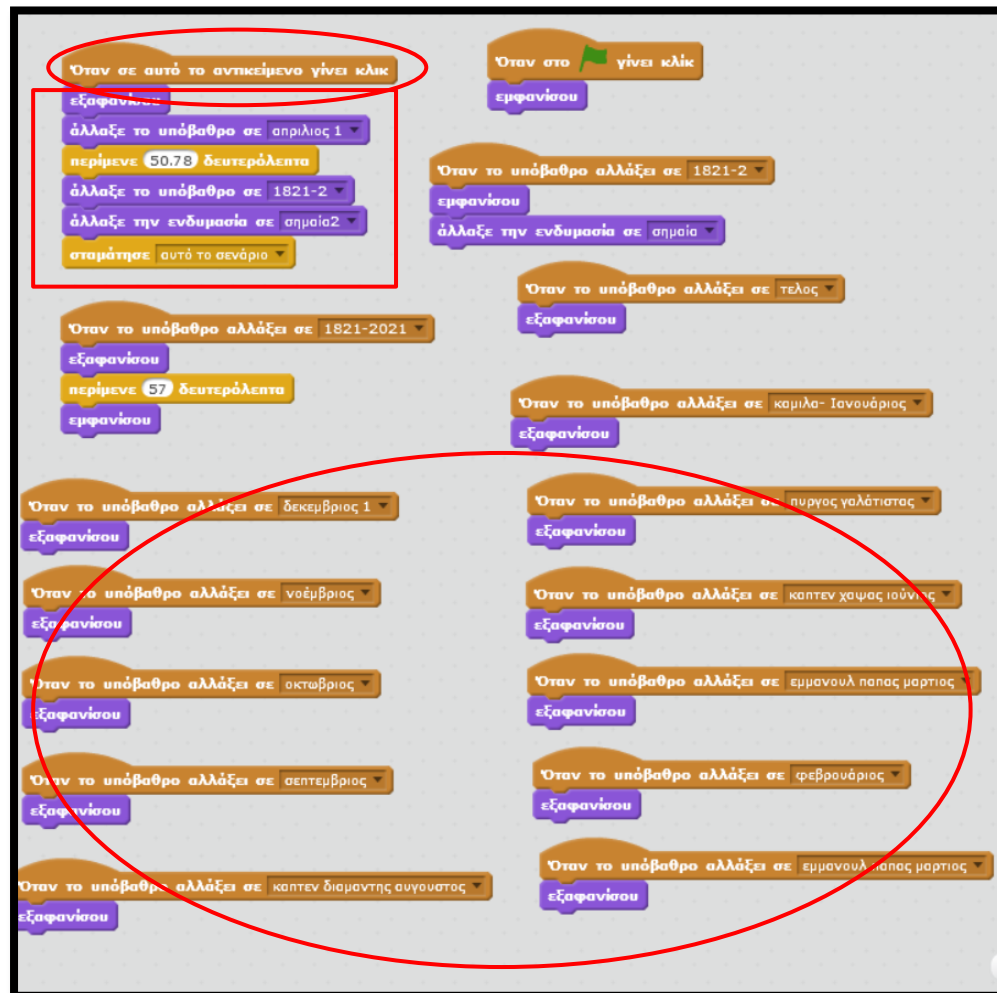


Στιγμιότυπο «Η άμυνα στην Ποτίδαια»



Στιγμιότυπο από των κώδικα του κουμπιού «Σημαία»

Όταν επιλέξει ο χρήστης το κουμπί θα αλλάξει το υπόβαθρο και η ενδυμασία του

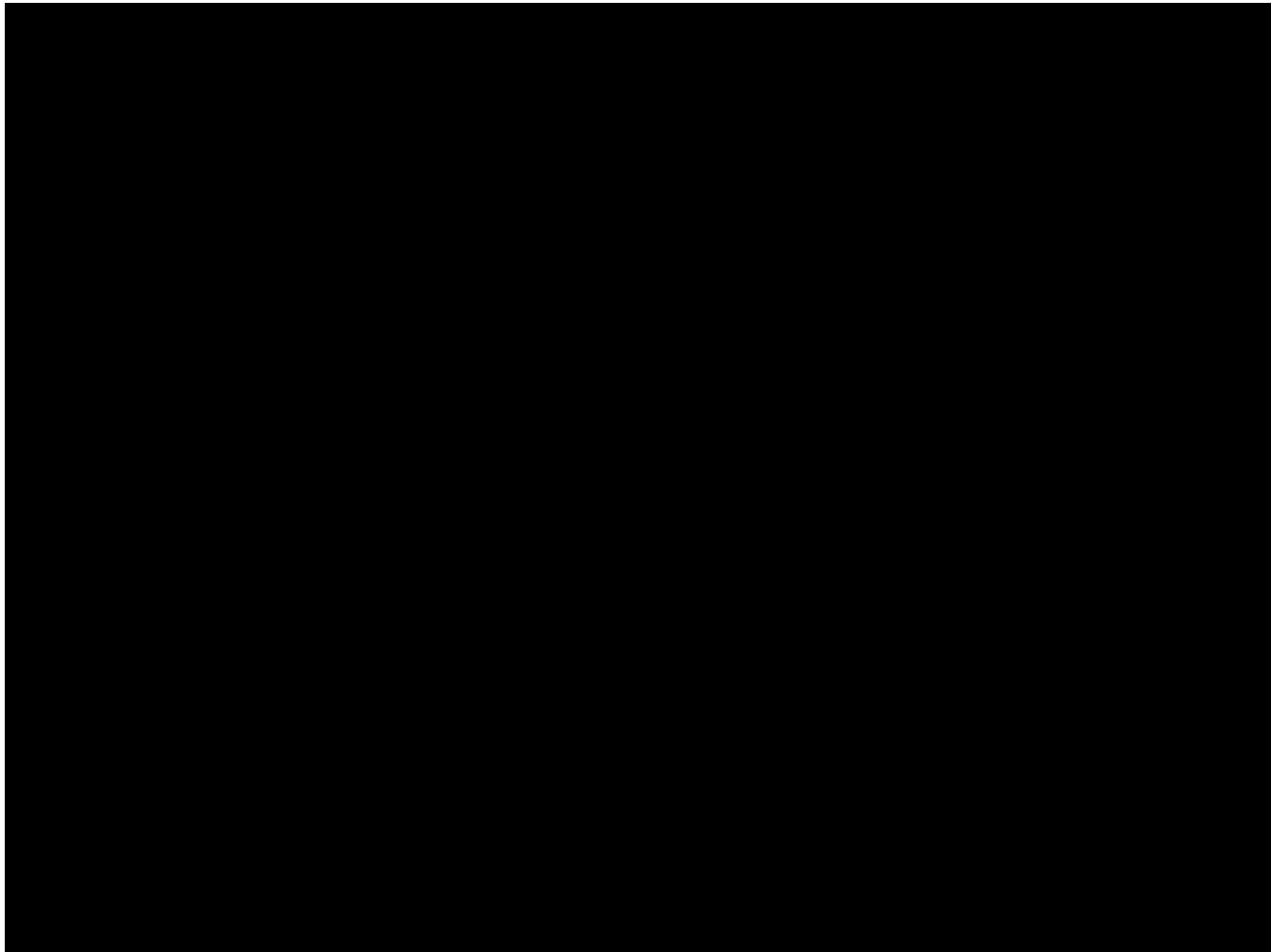


Στιγμιότυπο από τον κώδικα της παρουσιάστριας

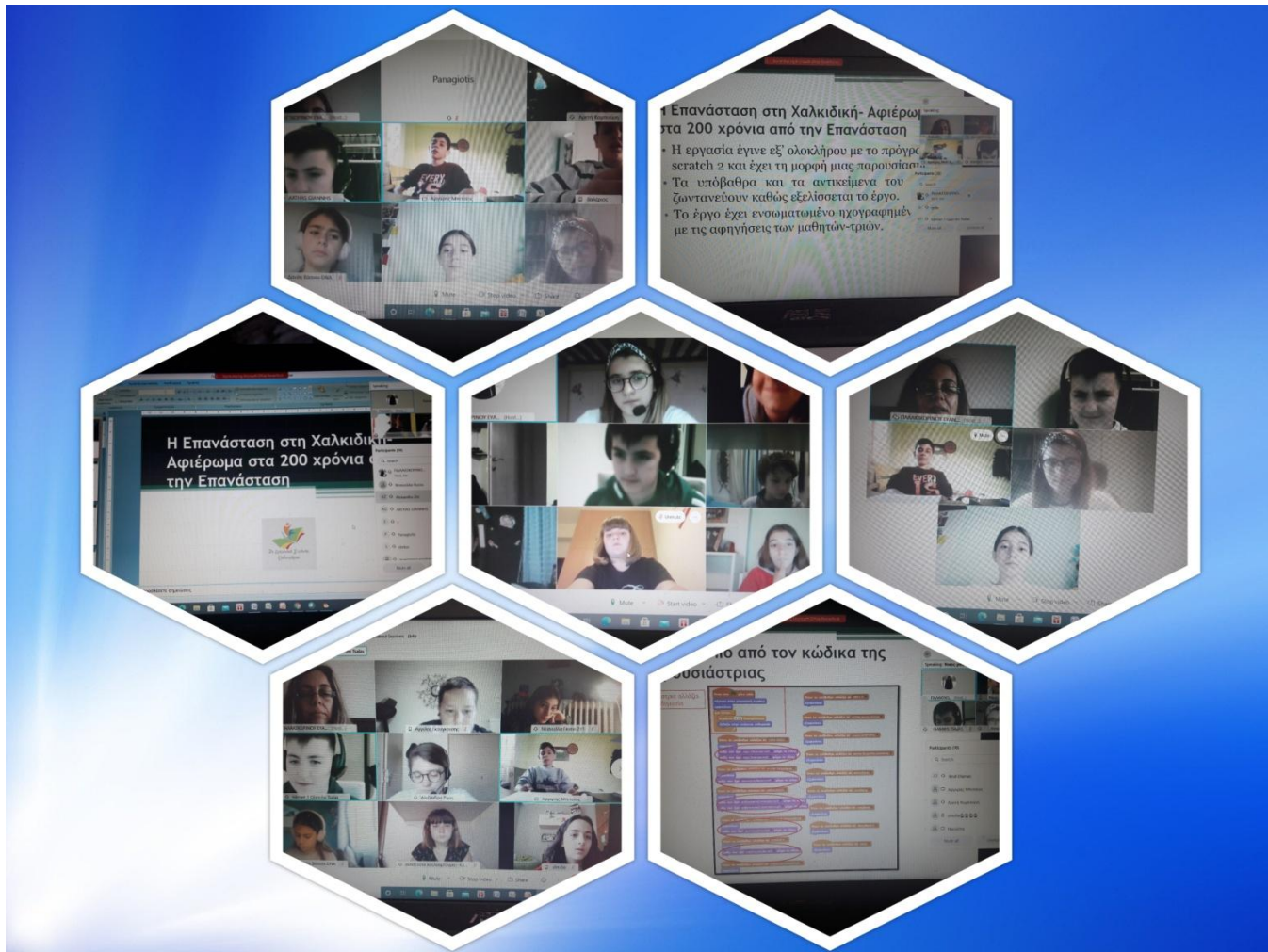
Η παρουσίαστρια αλλάζει συνέχεια ενδυμασία



Βίντεο



Φωτογραφίες



Ευχαριστούμε πολύ!