

Παιχνίδια σε Scratch

Εισαγωγή

Αυτό το τετράμηνο, η ερευνητική έκθεση που μας ανατέθηκε ήταν να δημιουργήσουμε δικά μας παιχνίδια με την εφαρμογή Scratch που μας παρέχεται από το πανεπιστήμιο του MIT. Ιδέες υπήρξαν ποικίλες και υπήρχε γενικός ενθουσιασμός ανάμεσα σε όλους μας τις πρώτες, τουλάχιστον, μέρες. Αν και πολλοί μαθητές δεν είχαν εκτεθεί στο περιβάλλον του Scratch παλαιότερα, έβαλαν τα δυνατά τους να καταλάβουν πως να το χρησιμοποιήσουν και ως αποτέλεσμα, έφτιαξαν ενδιαφέροντα παιχνίδια.

Αλλαγή στην επόμενη έκδοση

Ως μέλος τεχνικής υποστήριξης (έχοντας χριστεί έτσι από την υπεύθυνη καθηγήτρια) έπρεπε να μάθω εγώ το περιβάλλον, πριν από όλους τους υπολοίπους, ώστε να τους το διδάξω. Μερικές ώρες και πολλά πειράματα αργότερα, συνειδητοποίησα πως το περιβάλλον του Scratch 1.6 ήταν αρκετά ελλιπές. Κοιτώντας γρήγορα στην ιστοσελίδα, βρήκα την επόμενη μεγάλη αναβάθμιση (2.0) που περιείχε “κλώνους”, δίνοντας έναν αντικειμενοστραφή προσανατολισμό στο περιβάλλον, προσδίδοντας του μεγάλη ευελιξία. Χρησιμοποιώντας αυτούς τους κλώνους αντί για κανονικά αντικείμενα, υπάρχει μεγάλη εξοικονόμηση μνήμης και σειρών κώδικα.

Συεντεύξεις μαθητών σε σχέση με την υποστήριξη

Μαθητής 1

--Προτιμάς να διαβάζεις τα manual στο Scratch ή να έχεις ένα εξειδικευμένο άτομο για να σε βοηθά;

--Πιστεύω πως το να έχεις ένα εξειδικευμένο άτομο είναι πιο ευεργετικό από ένα manual καθώς μπορείς να έχεις ακριβείς λύσεις για τα προβλήματα που αντιμετωπίζεις. Ούτως ή άλλως, ένα manual δεν μπορεί να περιγράψει κάθε περίπτωση σε ένα τόσο ευρύτατο πεδίο όπως ένα περιβάλλον προγραμματισμού.

--Θεωρείς πως ήταν καλή επιλογή να χρησιμοποιηθεί το Scratch ή/και Scratch2.0 σαν το περιβάλλον προγραμματισμού του παιχνιδιού σας;

--Ναι, πιστεύω ήταν το εύκολο στην εκμάθηση, οπότε βοήθησε όλους μας.

--Πιστεύετε πως φτάσατε τον αρχικό σας στόχο/ιδέα; Βοήθησε καθόλου η υποστήριξη;

--Όχι, είχαμε διαφορετικές φιλοδοξίες στην αρχή, αλλά ομολογώ πως δεν ήταν ιδιαίτερα εφικτές. Βέβαια πιστεύω πως η βοήθεια που μας δόθηκε ήταν χρήσιμη, κυρίως στις μεταβλητές οι οποίες ήταν ένα καινούριο κομμάτι θεωρίας που δεν ήξερα.

Μαθητής 2

--Προτιμάς να διαβάζεις τα manual στο Scratch ή να έχεις ένα εξειδικευμένο άτομο για να σε βοηθά;

--Τον βοηθό, εάν είναι πραγματικά ενημερωμένος.

--Θεωρείς πως ήταν καλή επιλογή να χρησιμοποιηθεί το Scratch ή/και Scratch2.0 σαν το περιβάλλον προγραμματισμού του παιχνιδιού σας;

--Ναι, ήταν η καταλληλότερη για το επίπεδο μας.

--Πιστεύετε πως φτάσατε τον αρχικό σας στόχο/ιδέα; Βοήθησε καθόλου η υποστήριξη;

--Όχι, δυστυχώς δεν τα καταφέραμε αλλά η υποστήριξη που μας δόθηκε βοήθησε να φτάσουμε πολύ κοντά στον αρχικό μας στόχο.

Μαθητής 3

--Προτιμάς να διαβάζεις τα manual στο Scratch ή να έχεις ένα εξειδικευμένο άτομο για να σε βοηθά;

--Το εξειδικευμένο άτομο.

--Θεωρείς πως ήταν καλή επιλογή να χρησιμοποιηθεί το Scratch ή/και Scratch2.0 σαν το περιβάλλον προγραμματισμού του παιχνιδιού σας;

--Ναι, διότι ήταν μια καλή εφαρμογή, και ικανοποιητική για το επίπεδο μας.

--Πιστεύετε πως φτάσατε τον αρχικό σας στόχο/ιδέα; Βοήθησε καθόλου η υποστήριξη;

--Αν και αντιμετωπίσαμε κάποιες δυσκολίες και υπήρξε μια στροφή από την αρχική μας ιδέα πιστεύουμε ότι καταφέραμε να φτιάξουμε ακριβώς αυτό που είχαμε φανταστεί, την δεύτερη φορά. Ναι, διότι μας έλυσε βασικές απορίες και μας βοήθησε να προχωρήσουμε στα επόμενα μας βήματα και να φτάσουμε εκεί που είμαστε. Για αυτό, τον ευχαριστούμε πάρα πολύ.

Παρατηρήσεις/Κλείσιμο

Προσωπικά, πιστεύω πως η ερευνητική εργασία ήταν ενδιαφέρουσα και έκλεισε ομαλά, όπως και της αρμόζει. Τα παιχνίδια είναι καλύτερης ποιότητας από ό,τι κανείς περιμένει, ίσως επειδή είχαν κάποιο γνώστη βοηθό κατά την δημιουργία των παιχνιδιών τους. Πιστεύω πως όλοι περάσαμε ευχάριστα και πως πλέον τα παιδιά έχουν αποκτήσει καινούριες γνώσεις που θα τα βοηθήσουν στο υπόλοιπο της ζωής τους.