

### Lesson II: Tell A Story

**Επισκόπηση μαθήματος 11:** Στο μάθημα 11 τα παιδιά συζητούν την αλληλουχία και τη σημασία της λογικής σειράς στην αφήγηση ιστοριών. Μαθαίνουν πώς να αλλάζουν φόντο και να χρησιμοποιούν το μπλοκ Επανάληψη για πάντα στο ScratchJr.

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Διαδικασία σχεδιασμού, Αρθρωτότητα  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Αλληλουχία, εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας

#### 1. Ώρα λέξεων: Ένας υπολογιστής που ονομάζεται Katherine

- Ξαναδιαβάστε το βιβλίο 'Ένας υπολογιστής που ονομάζεται Katherine'. Ζητήστε από τα παιδιά να επικεντρωθούν στα διάφορα μέρη της ιστορίας.

#### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Η σειρά έχει σημασία

- Μοιραστείτε με την τάξη μερικές σκηνές από το βιβλίο. Ζητήστε από τα παιδιά να αναγνωρίσουν αν η σκηνή βρίσκεται στην αρχή, στη μέση ή στο τέλος της ιστορίας.
- Ζητήστε από τα παιδιά να βάλουν τις σκηνές στη σειρά.

#### 3. Ώρα ScratchJr: Φτιάχνοντας την αγαπημένη σας σκηνή

- Παρουσιάστε τον τρόπο αλλαγής φόντου στο ScratchJr.
- Εισαγωγή του πλακιδίου "Επανάληψη για πάντα". Δείξτε ότι με την προσθήκη του πλακιδίου "Επανάληψη για πάντα" στο τέλος του κώδικα ενός χαρακτήρα, αυτός ο χαρακτήρας θα εκτελεί τον κώδικα συνεχώς.
- Βάλτε τα παιδιά να διαλέξουν μία από τις σκηνές που συζητήθηκαν προηγουμένως και να την προγραμματίσουν!

#### 4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τη δική τους σκηνή με την τάξη.

#### Λεξιλόγιο:

Φόντο  
Σκηνή  
Ρύθμιση  
Αρχή  
Μέση  
Τέλος

#### Πλακίδια ScratchJr:

Επανάληψη για πάντα

