

### Lesson 12: Turning the Page

**Επισκόπηση μαθήματος 12:** Στο μάθημα 12 τα παιδιά μαθαίνουν πώς να δημιουργούν ένα έργο πολλών σελίδων στο ScratchJr

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Διαδικασία σχεδιασμού, Αλγόριθμοι, Αρθρωτότητα

**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Διαδικασία γραφής, Αλληλουχία

#### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Ιστορία μιας πρότασης

- Εξηγήστε ότι η ιστορία μιας πρότασης είναι όταν κάθε παιδί έχει τη δυνατότητα να πει ένα κομμάτι της ιστορίας. Τα παιδιά και οι δάσκαλοι περιφέρονται και προσθέτουν από μία πρόταση στην ιστορία, καταλήγοντας τελικά με μία ιστορία από την τάξη.

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

- Ξαναδιαβάστε το "Ένας υπολογιστής που λέγεται Katherine".

#### 3. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Ξεφυλλίζοντας μια σελίδα

- Εξηγήστε ότι κατά τη διάρκεια της ιστορίας μιας πρότασης, συνεχίσαμε να γραφουμε την ιστορία μας προσθετοντας μια ακόμη πρόταση. Με τα βιβλία, μπορείτε να συνεχίσετε την ιστορία γυρνώντας τη σελίδα. Στο ScratchJr, μπορούμε να συνεχίσουμε να γράφουμε το πρόγραμμά μας φτιάχνοντας νέες σελίδες.

#### 4. Ώρα ScratchJr: Σελίδες στο ScratchJr & Προσθήκη στην ιστορία σας

- Εξηγήστε ότι για να συνεχίσετε μια ιστορία σε άλλη σελίδα, προσθέτουμε το κόκκινο μπλοκ τέλους με την εικόνα της επόμενης σελίδας σε ένα από τα προγράμματά σας. Αυτό δημιουργεί μια λειτουργία προγράμματος "Γύρισμα σελίδας". - Επανεξέταση των παραμέτρων. Παρουσιάστε το πλέγμα για να καθοδηγήσετε τα παιδιά σχετικά με τον αριθμό που θα επιλέξουν για τις παραμέτρους τους. Το εργαλείο Πλέγμα μας δείχνει πόσα βήματα του ScratchJr κάνουμε!
- Θυμηθείτε το πρώτο μας πρόγραμμα από το μάθημα 6: Εκτόξευση! Εξηγήστε πώς μπορούν τώρα να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο Πλέγμα και τις παραμέτρους για να βοηθήσουν την Κάθριν να σχεδιάσει τη διαδρομή του πυραύλου. Βάλτε τα παιδιά να προγραμματίσουν μια νέα σελίδα στη σκηνή της Κάθριν από την προηγούμενη τάξη. Αυτή η σελίδα θα είναι ένα πρόγραμμα για την πορεία του πυραύλου της Κάθριν. Βάλτε τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το μπλοκ "Μετάβαση στη σελίδα" για να γυρίσουν τις σελίδες της ιστορίας τους.

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

- Ζητήστε από τα παιδιά να μοιραστούν πώς χρησιμοποίησαν τα μοβ πλακίδια στα έργα τους.

#### Λεξιλόγιο:

Σελίδα

Πλέγμα

#### Πλακίδια ScratchJr:

Μετάβαση σε σελίδα

