



**Επισκόπηση μαθήματος 20:** : Στο μάθημα 20 δημιουργήστε το δικό σας χαρακτήρα "Knuffle Bunny" στο ScratchJr.

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αλγόριθμοι  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Ακολουθία

### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: "Knuffle

Διαβάστε το βιβλίο Knuffle Bunny.

- Κατά την ανάγνωση: Παρατηρήστε τις εκφράσεις των χαρακτήρων. Κάντε παύσεις για να ελέγξετε την κατανόηση. Συζητήστε τους διαφορετικούς χαρακτήρες του βιβλίου και πώς συμπεριφέρονται διαφορετικά και παρουσιάζουν διαφορετικά συναισθήματα.

### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Σειρά γεγονότων

- Ανακαλέστε την αλληλουχία των γεγονότων στην ιστορία Knuffle Bunny. Δείξτε παραδείγματα από το βιβλίο. Διαλέξτε 3 σκηνές για να μιλήσετε και ρωτήστε τα παιδιά που ανήκουν στην ιστορία - στην αρχή, στη μέση ή στο τέλος. Τα παιδιά εξασκούνται στη διάταξη των γεγονότων της ιστορίας

### 3. Ωρα ScratchJr: Φτιάξτε το Knuffle Bunny σας

- Βάλτε τα παιδιά να δημιουργήσουν το δικό τους ξεχωριστό Knuffle Bunny. Εξηγήστε ότι την επόμενη φορά θα χρησιμοποιήσουν αυτόν τον χαρακτήρα για να προγραμματίσουν την ιστορία του Knuffle Bunny!

### 4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Προκλήσεων

- Τα παιδιά μοιράζονται τυχόν προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίζουν με την ομάδα για βοήθεια.

Λεξιλόγιο:

Έκφραση

