

Lesson 23:  
Our Coding  
Community

**Επισκόπηση μαθήματος 23:** Στο μάθημα 23, τα παιδιά αναγνωρίζουν τη βοήθεια που έλαβαν και έδωσαν σε άλλους. Εκφράζουν την ευγνωμοσύνη τους μέσω μιας ευχαριστήριας κάρτας.

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Διαδικασία Σχεδιασμού, Αποσφαλμάτωση  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Διαδικασία γραφής, επεξεργασία και ευαισθητοποίηση του κοινού

### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Μια πρόταση για την ιστορία

- Ο δάσκαλος ξεκινά την ιστορία με το "Μια φορά κι έναν καιρό ήταν μια γάτα". Τα παιδιά και οι εκπαιδευτικοί προσθέτουν εναλλάξ μία πρόταση στην ιστορία, καταλήγοντας τελικά με μία ιστορία από την τάξη.

### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Η συνεργασία είναι το παν

- Συζητήστε πώς τα παιδιά μπορεί να χρειάστηκαν βοήθεια κατά τη διάρκεια έργων ή δραστηριοτήτων. Είναι σημαντικό να ευχαριστείτε τους ανθρώπους που σας βοηθούν. Η δραστηριότητα της ιστορίας προθέρμανσης δεν θα ήταν η ίδια αν όλοι οι μαθητές δεν συνέβαλαν στην ιστορία.

### 3. Ώρα λέξεων: Ιστός συνεργασίας & ευχαριστήριες κάρτες

- Αναρτήστε στον τοίχο έναν ιστό συνεργασίας στην τάξη με φωτογραφίες παιδιών και βάλτε τα παιδιά να σχεδιάσουν γραμμές ή να συνδέσουν νήματα στις φωτογραφίες άλλων παιδιών που τα βοήθησαν. Τα παιδιά μπορούν επίσης να ζωγραφίσουν εικόνες του άλλου παιδιού ή να γράψουν τα αρχικά τους, αν αυτό είναι πιο εύκολο για τα παιδιά.
- Τα παιδιά θα αποφασίσουν για δύο συμμαθητές τους που τα βοήθησαν και θα τους γράψουν ευχαριστήριες κάρτες.

### 4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Εκδήλωση ευγνωμοσύνης

- Τα παιδιά θα περιφέρονται και θα επιδεικνύουν την ευχαριστήρια κάρτα που έφτιαξαν, εξηγώντας γιατί θέλουν να ευχαριστήσουν το συγκεκριμένο άτομο.

