

Lesson 23:  
Our Coding  
Community

**Μάθημα 23 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 23 εισάγει τη λειτουργία " Διαμοιρασμός " στην εφαρμογή ScratchJr. Τα παιδιά στέλνουν τις τελικές εργασίες τους στο δάσκαλό τους & στο DevTech χρησιμοποιώντας τη λειτουργία Διαμοιρασμός (με τη βοήθεια ενός ενήλικα, εφόσον είναι απαραίτητο).

**Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αλγόριθμοι, Διαδικασία Σχεδιασμού  
**Ισχυρές Ιδέες από τον Εφαρμοσμένο:** Διαδικασία συγγραφής

**I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Ιστορία μίας πρότασης**

- Ο δάσκαλος ξεκινά την ιστορία με: "Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας προγραμματιστής". Τα παιδιά και οι δάσκαλοι κάνουν τον κύκλο τους και προσθέτουν από μία πρόταση στην ιστορία, καταλήγοντας τελικά με μία ιστορία από την τάξη.

**II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Χέρι βοήθειας**

- Συζητήστε για τα παιδιά που μπορεί να έχουν βοηθήσει το ένα το άλλο και να χρειάζονται βοήθεια κατά τη διάρκεια έργων ή δραστηριοτήτων. Η συνεργασία και η αλληλοϋποστήριξη είναι μέρος του να είσαι μια κοινότητα προγραμματισμού και είναι ο τρόπος με τον οποίο οι προγραμματιστές συνεργάζονται.

**III. Ώρα ScratchJr: Ονομασία έργου**

- Καλέστε τα παιδιά να ονομάσουν τις τελικές εργασίες τους και εξηγήστε ότι οι γονείς τους θα τα βοηθήσουν να μοιραστούν τις τελικές εργασίες τους. Οι γονείς θα λάβουν έναν οδηγό για να βοηθήσουν το παιδί τους εάν χρειαστεί.

**IV. Ώρα λέξεων: Ιστός συνεργασίας & ευχαριστήριες κάρτες**

- Αναρτήστε στον τοίχο έναν ιστό συνεργασίας της τάξης με φωτογραφίες από όλα τα παιδιά. Βάλτε τα παιδιά να τραβήξουν γραμμές ή να συνδέσουν νήματα στις εικόνες από άλλα παιδιά που τα βοήθησαν.
- Τα παιδιά γράφουν ευχαριστήριες κάρτες σε δύο συμμαθητές τους που τα βοήθησαν.

**V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Εκπέμποντας ευγνωμοσύνη**

- Τα παιδιά θα παραδώσουν ευχαριστήριες κάρτες στους συμμαθητές τους.

**Λεξιλόγιο:**  
Ευγνωμοσύνη

