

Lesson 9:  
Tell A Story

**Μάθημα 9 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 9 ενθαρρύνει τα παιδιά να επεξεργαστούν την ιστορία τους από τη ζωή της Υπατίας προσθέτοντας πολλαπλές σελίδες και αλλάζοντας φόντο.

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

### I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Υποκριθείτε!

- Μιλήστε για 4 διαφορετικά γεγονότα που συνέβησαν στην Υπατία και στη συνέχεια δημιουργήστε ομάδες από 3-5 παιδιά. Κάθε ομάδα θα παίξει μια σκηνή με τη σειρά που συνέβη στην ιστορία.

### II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Αναθεώρηση σκηνών

- Μιλήστε για τα μέρη από κάθε σκηνή (τους χαρακτήρες, τη δράση κ.λπ.) και το σκηνικό (ή το χρόνο/τοποθεσία) που δεν είδαμε κατά τη διάρκεια της δράσης. Εξηγήστε πώς όλα από αυτά τα κομμάτια (χαρακτήρες, σκηνικό, δράση) είναι σημαντικά για την αφήγηση μιας ιστορίας.

### III. Ώρα ScratchJr: Δημιουργώντας την ιστορία σας

- Εισάγετε την αλλαγή σελίδας και προσθέστε το αντίστοιχο πλακίδιο. Παρουσιάστε μερικές από τις σκηνές του βιβλίου για να δουν τα παιδιά την ιστορία. Χρησιμοποιώντας τον χαρακτήρα της Υπατίας που δημιούργησαν στο Μάθημα 8, βάλτε τα παιδιά να προσθέσουν διάφορα μέρη από τη ζωή της Υπατίας για να δημιουργήσουν μια ιστορία.

### IV. Αποσυνδεδεμένη Ώρα: Η σειρά έχει σημασία

- Συζητήστε πώς οι ιστορίες πρέπει να έχουν αρχή, μέση και τέλος - με αυτή τη σειρά! Πείτε στα παιδιά ότι η ιστορία τους έχει μόνο μια σελίδα αυτή τη στιγμή, αλλά τελικά θα έχει πολλές σκηνές όπως το βιβλίο!

### V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Πότε είναι η σκηνή σας

- Αφού μιλήσετε για την αρχή, τη μέση και το τέλος, ρωτήστε τα παιδιά πού ανήκει η σκηνή που έφτιαξαν στην ιστορία.

### Λεξιλόγιο:

Σελίδες  
Φόντο  
Ρύθμιση

