

Lesson 19:
Eventful Story

Μάθημα 19 Επισκόπηση: Το Μάθημα 19 δίνει χρόνο στα παιδιά να σχεδιάσουν ένα πολυσέλιδο έργο ScratchJr χρησιμοποιώντας τρεις σκηνές της επιλογής τους από το βιβλίο 'Νεραίδα και το ουράνιο τόξο'.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, Διαδικασία σχεδιασμού, Αναπαράσταση

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, Διαδικασία συγγραφής

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Παντομίμα – Έκδοση σκηνής

- Παίξτε παντομίμα χρησιμοποιώντας σκηνές από το βιβλίο ως προτροπές.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Οι λεπτομέρειες είναι σημαντικές!

- Συζητήστε με τα παιδιά ποιες λεπτομέρειες της σκηνής ήταν πιο σημαντικές για να τις αναπαραστήσουν.
- Κάντε καταιγισμό ιδεών στην τάξη για το ποιοι τύποι πλακιδίων εντολών του ScratchJr μπορούν να είναι χρήσιμοι για την προσθήκη λεπτομερειών σε μια ιστορία.

III. Ώρα ScratchJr: Παράλληλος προγραμματισμός και πλακίδιο Σταμάτησε.

- Ανασκόπηση Παράλληλου Προγραμματισμού. Δείξτε ένα παράδειγμα από το πώς μπορεί να σας επιτρέψει να δημιουργήσετε νέα μοτίβα κίνησης (π.χ. να κινηθείτε διαγώνια). Σκεφτείτε πώς ζώα όπως τα πουλιά και οι νυχτερίδες μπορούν να πετάξουν προς πολλές κατευθύνσεις και πώς τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον παράλληλο προγραμματισμό για να το αναπαραστήσουν αυτό.
- Ενθαρρύνετε τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το πλακίδιο Σταμάτησε στα προγράμματα μοτίβων πτήσης τους.

IV. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός της διαδικασίας

- Τα παιδιά μοιράζονται τα πλακίδια εντολών που συνδύασαν χρησιμοποιώντας παράλληλο προγραμματισμό.

**Πλακίδια ScratchJr:
Σταμάτησε**

