

### Lesson II: New Beginnings

**Μάθημα 14 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 14 εισαγάγει την έννοια του προγραμματισμού γεγονότων υπό όρους στο ScratchJr.

**Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Δομές ελέγχου

**Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό:** Λογοτεχνικές Συσκευές

### I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Τέσσερις γωνίες

- Ένα άτομο επιλέγεται ως "Αυτό" και στέκεται στη μέση του δωματίου με κλειστά μάτια. Οι υπόλοιποι μαθητές πηγαίνουν όλοι στις τέσσερις γωνίες του δωματίου. Το άτομο που είναι «Αυτό» δείχνει μια τυχαία γωνία και όλοι όσοι βρίσκονται σε αυτή βγαίνουν έξω.

### II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι είναι μια συνθήκη;

- Πότε θα μπορούσατε να πείτε το αγαπημένο σας χρώμα; Μόνο όταν κάποιος σας καλούσε! Αυτό ισχύει για πολλά από τα πράγματα (π.χ., μερικές φορές στην τάξη μπορείτε να μιλήσετε μόνο αν σας καλέσει ο δάσκαλος). Αυτά ονομάζονται υπό συνθήκες.
- Οι συνθήκες είναι όταν ένα γεγονός πρέπει να συμβεί πριν συμβεί το επόμενο γεγονός.

### III. Ώρα ScratchJr: Ελεύθερο παιχνίδι

- Επίδειξη των πλακιδίων Έναρξη με το Άγγιγμα, Σύγκρουση και Τέλος στο ScratchJr. Τα παιδιά έχουν ελεύθερο χρόνο παιχνιδιού για να εξερευνήσουν τα συγκεκριμένα πλακίδια στο ScratchJr.

### IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται πώς χρησιμοποίησαν το Έναρξη με την Σύγκρουση κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού.

**Λεξιλόγιο:**  
Συνθήκη

**Πλακίδια ScratchJr:**  
Έναρξη με το Άγγιγμα  
Έναρξη με τη  
Σύγκρουση

