

### Lesson 20: Your Final Project II

**Μάθημα 20 Επισκόπηση:** Στο Μάθημα 20, τα παιδιά δημιουργούν συγχρονισμένα προγράμματα και αντιγράφουν ένα σενάριο από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο στο ScratchJr.

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

**Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό:** Αλληλουχία, Φωνολογική επίγνωση

#### I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Βήμα ένα-δύο

- Τα παιδιά θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο από συγχρονισμένα χορευτικά ρομπότ.

#### II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι είναι ένας συγχρονισμένος χορός;

- Μιλήστε για το πώς οι χορευτές πρέπει να μάθουν όλα τα βήματα και να κάνουν ακριβώς τα ίδια βήματα για να κάνουν τους χορούς τους να φαίνονται συγχρονισμένοι, σχεδόν σαν να είχαν τα ίδια πλακίδια στο πρόγραμμά τους! Συζητήστε χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες προτροπές: Πώς μπορούμε να κάνουμε όλους τους χαρακτήρες να έχουν το ίδιο πρόγραμμα; Υπάρχει κάποιο μέρος από το 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου' που θα μπορούσαμε να το εντάξουμε σε έναν συγχρονισμένο χορό;

#### III. Ώρα ScratchJr: Προγραμματίστε έναν χαρακτήρα στην ιστορία σας

- Εισάγετε την αντιγραφή σεναρίων στο ScratchJr. Τα παιδιά μπορούν να σύρουν ένα σενάριο από έναν χαρακτήρα σε έναν άλλο χαρακτήρα. Τότε και οι δύο χαρακτήρες θα έχουν το ίδιο σενάριο!
- Για την τελική εργασία, τα παιδιά θα χρησιμοποιήσουν πλακίδιο Πήγαινε στην Σελίδα και θα έχουν 3 σελίδες για την ιστορία τους.

#### IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Τι θα γινόταν αν...;

- Ως τάξη, συζητήστε την πιθανότητα από εναλλακτικές ιστορίες ή καταλήξεις.

Λεξιλόγιο:  
Συγχρονισμός

Πλακίδια ScratchJr:  
Πήγαινε στη σελίδα

