

Μάθημα 6: Πες μια ιστορία

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αλγόριθμοι, Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Αλληλουχία, επεξεργασία και ευαισθητοποίηση του κοινού
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργικότητα, Δημιουργία περιεχομένου
Παλέτα αρετών	Αισιοδοξία, Ανοιχτόμυαλο, Περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Προσδιορίζουν τις ομοιότητες μεταξύ της συγγραφής και του προγραμματισμού. • Αναγνωρίζουν τους χαρακτήρες μιας ιστορίας. • Σχεδιάζουν έναν νέο χαρακτήρα στο ScratchJr χρησιμοποιώντας το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής. • Προσθέτουν ένα φόντο στο ScratchJr. • Χρησιμοποιούν το εργαλείο κειμένου στο ScratchJr για να προσθέσουν κείμενο σε ένα έργο.
Λεξιλόγιο	• Σφάλμα: ένα λάθος σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. • Εκτυπώστε το Μάθημα 6 Έλεγχος Κατανόησης για κάθε παιδί ή ετοιμάστε για προβολή το Μάθημα 6 Έλεγχος Κατανόησης - Διαφάνειες. • Έχετε το βιβλίο Υπατία (συγγραφείς Σοφία Ζωράκη, Σταμάτιος Παπαδάκης, ISBN: 9798868217128) διαθέσιμο. • Δείτε παραδείγματα έργων στο προαιρετικό υλικό για να εξοικειωθείτε με τη δραστηριότητα του έργου.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- **Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα ανακαλέσουν και θα τραγουδήσουν ξανά το τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού. Εμφανίστε το [Σχήμα της Διαδικασίας Σχεδιασμού](#) ενώ αναπαράγετε το τραγούδι για να το ακούσουν τα παιδιά. Αναπαράγετε το Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού για δεύτερη φορά και καλέστε τα παιδιά να τραγουδήσουν μαζί!

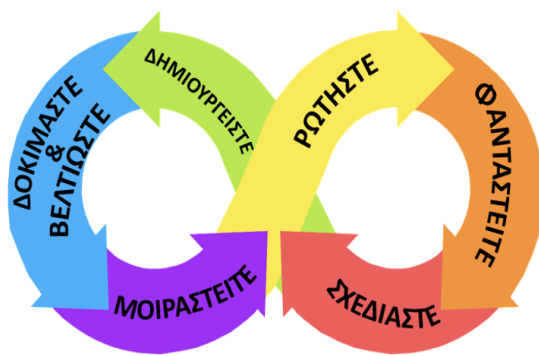
Ρωτήστε και φανταστείτε, σχεδιάστε και δημιουργήστε,

να δοκιμάζουμε και να βελτιώνουμε και να μοιραζόμαστε αυτά που φτιάχνουμε.

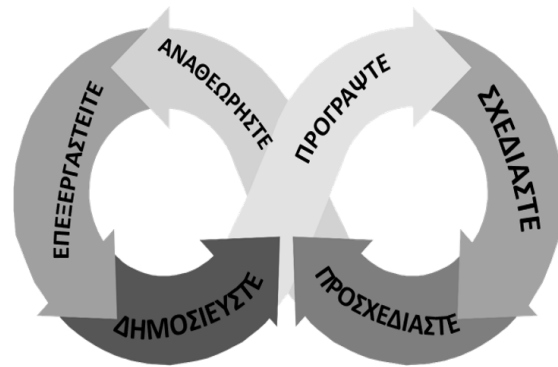
(Επανάληψη)

Εναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Η διαδικασία σχεδιασμού και συγγραφής** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Συζητήστε πώς οι συγγραφείς περνούν μια παρόμοια διαδικασία με τη σύνταξη έργου τους.
 - Δείξτε στα παιδιά το [Διάγραμμα της Διαδικασίας Σχεδιασμού και της Διαδικασίας Συγγραφής](#). Εξηγήστε στα παιδιά ότι και οι δύο είναι δημιουργικές διαδικασίες που απαιτούν φαντασία, σχεδιασμό, δημιουργία, αναθεώρηση, ανατροφοδότηση και ανταλλαγή. Τόσο οι προγραμματιστές όσο και οι συγγραφείς μετατρέπουν τις ιδέες σε έργα που μοιράζονται με άλλους. Ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν καταγίγισμο ιδεών για άλλες δραστηριότητες που περιλαμβάνουν μια διαδικασία (π.χ. μαγείρεμα, ζωγραφική, βελτίωση σε ένα άθλημα κ.λπ.).
 - Συζητήστε τους τρόπους με τους οποίους οι προγραμματιστές και οι συγγραφείς είναι ίδιοι και διαφορετικοί.
 - Ακριβώς όπως οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν τη Διαδικασία Σχεδιασμού για να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν έργα, οι συγγραφείς χρησιμοποιούν τη Διαδικασία Συγγραφής για να σκεφτούν ιδέες, να γράψουν ένα προσχέδιο, να κάνουν αναθεωρήσεις και να μοιραστούν τα γραπτά τους με άλλους. Η Διαδικασία Συγγραφής είναι επίσης ένας κύκλος - δεν υπάρχει επίσημο σημείο έναρξης ή λήξης και μπορείτε να μετακινείστε μπρος και πίσω μεταξύ των βημάτων!



Διαδικασία Σχεδίασης



Διαδικασία Γραφής

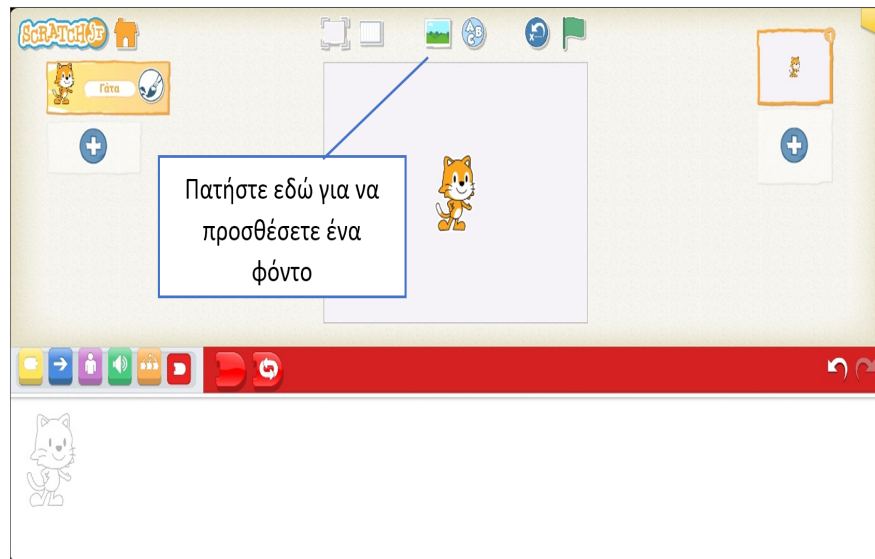
Ωρα λέξεων

- Διαβάστε το βιβλίο [Υπατία](#) (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά).
 - Κάντε παύση στην πρώτη σελίδα. Καθώς διαβάζετε “Ήταν το 370 μ.Χ. όταν άνοιξε τα μάτια της για πρώτη φορά, η κόρη του Θέωνα. Από τις πρώτες κιόλας ημέρες της ζωής της, ο πατέρας της πίστευε πως η κόρη του μπορεί να γίνει σπουδαία. Γι’ αυτό και την ονόμασε «Υπατία», που σημαίνει «πολύ σημαντική».” βάλτε τα παιδιά να μαντέψουν τι μπορεί να αφορά η ιστορία.
 - Κάντε παύσεις σε διάφορα σημεία κατά τη διάρκεια του βιβλίου για έλεγχο κατανόησης.

Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

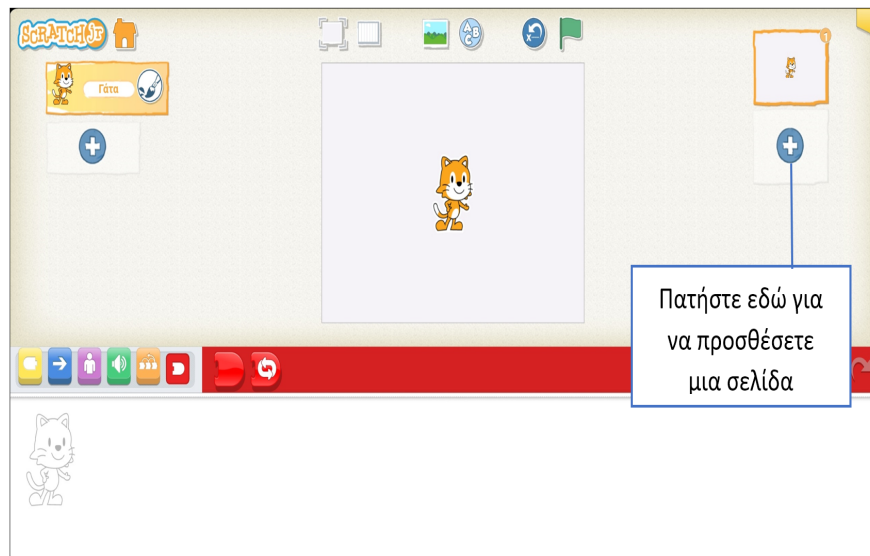
- Επανάληψη γνώσεων στο ScratchJr (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Ανατρέξτε στο κουμπί εντολής Αλλαγή φόντου και του πλακιδίου Προσθήκη σελίδας χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:
 1. Δείξτε στα παιδιά πώς να αλλάζουν το φόντο στο ScratchJr πατώντας το κουμπί Προσθήκη φόντου.



2. Επιλέξτε ένα φόντο και πατήστε το σημάδι ελέγχου για να το προσθέσετε στη σελίδα σας! Βάλτε τα παιδιά να επιλέξουν το δικό τους φόντο.

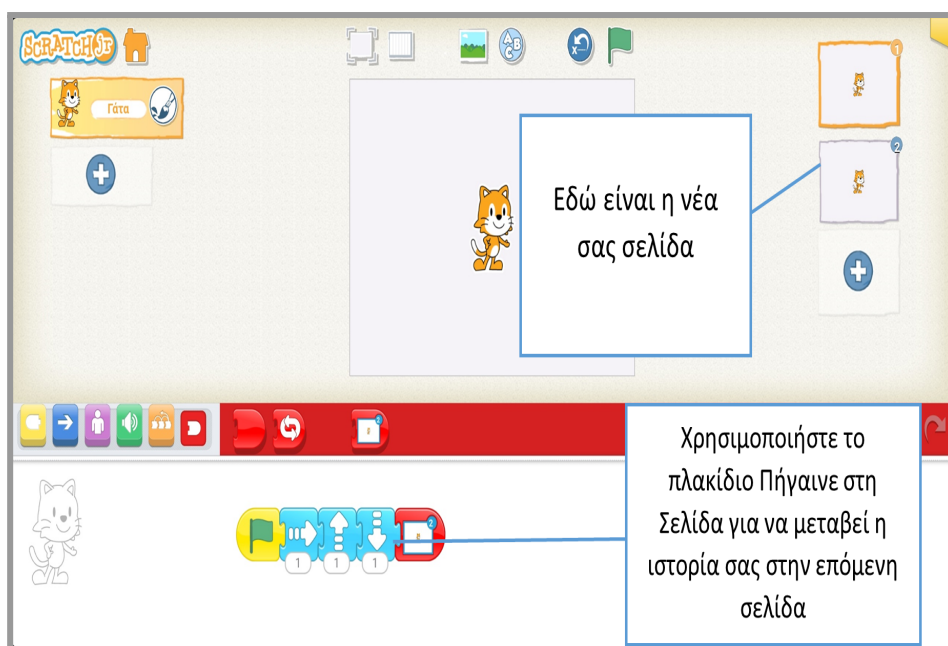


3. Τώρα που έχετε προσθέσει ένα φόντο, συνεχίστε την ιστορία προσθέτοντας άλλη μια σελίδα. Ρωτήστε τους πρώτα αν γνωρίζουν πώς να προσθέσουν μια νέα σελίδα.



Για να συνεχίσετε μια ιστορία σε άλλη σελίδα, προσθέστε το κόκκινο πλακίδιο Τέλος με την εικόνα της επόμενης σελίδας σε ένα από τα προγράμματά σας. Αυτό δημιουργεί μια λειτουργία προγράμματος "Γύρισμα σελίδας". Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Μόλις προσθέσετε μια νέα σελίδα, το πλακίδιο Πήγαινε στη Σελίδα θα εμφανιστεί στην κόκκινη παλέτα πλακιδίων εντολών.



2. Προσθέστε το πλακίδιο Πήγαινε στη σελίδα στο τέλος του προγράμματός σας στην πρώτη σελίδα για να μετακινηθεί ο χαρακτήρας στην επόμενη σελίδα μόλις τελειώσει το πρόγραμμα.



- Βάλτε τα παιδιά να προγραμματίσουν τη Γάτα ώστε να μεταβαίνει από την πρώτη σελίδα στην επόμενη σελίδα!
- Για να αφαιρέσετε μια σελίδα, πατήστε παρατεταμένα το δάχτυλό σας στην αριθμημένη σελίδα που θέλετε να αφαιρέσετε. Ένα κόκκινο "x" θα εμφανιστεί στην κορυφή του μπλοκ αριθμημένων σελίδων. Πατήστε το "x" για να αφαιρέσετε τη σελίδα. Δείτε το παρακάτω παράδειγμα:



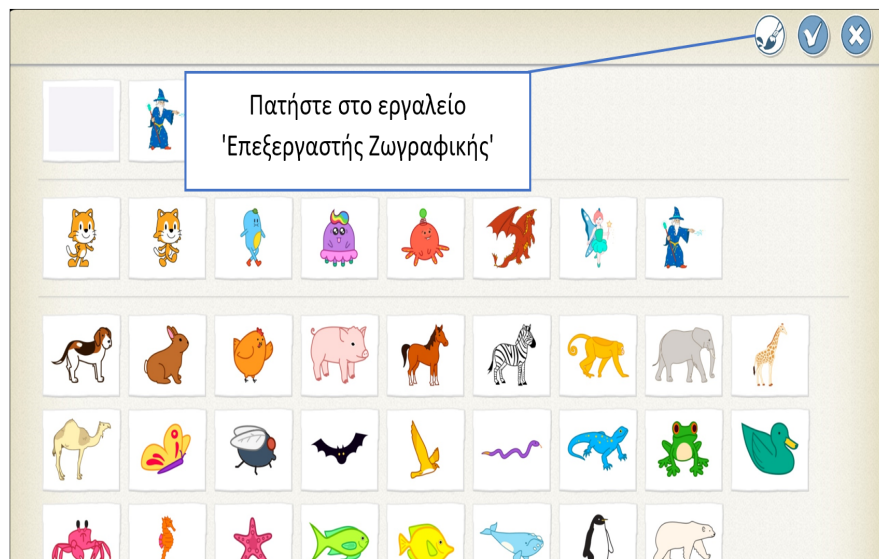
- Το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)

Εξηγήστε το [Εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής](#), χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα βήματα:

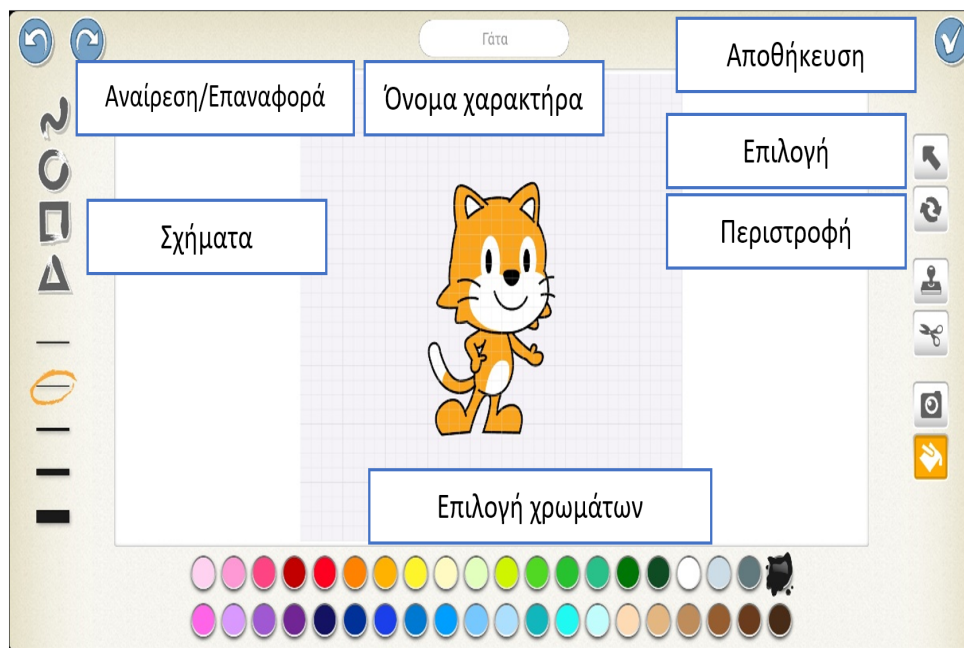
1. Πατήστε το σύμβολο συν (+) για να προσθέσετε έναν χαρακτήρα.



2. Επιλέξτε έναν χαρακτήρα για επεξεργασία ή δημιουργήστε έναν από την αρχή χρησιμοποιώντας το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής.



3. Χρησιμοποιώντας τον παρακάτω [οδηγό](#), καθοδηγήστε τα παιδιά μέσω του Επεξεργαστή ζωγραφικής



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι χαρακτήρες μπορούν να μετακινηθούν και να προγραμματιστούν. Τα υπόβαθρα (σκηνικά) δεν μπορούν.

Για να αφαιρέσετε έναν χαρακτήρα, πατήστε και κρατήστε πατημένο το δάχτυλό σας στον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Ένα κόκκινο "x" θα εμφανιστεί στην κορυφή του χαρακτήρα. Πατήστε το "x" για να αφαιρέσετε τον χαρακτήρα.



Μπορείτε επίσης να αφαιρέσετε έναν χαρακτήρα πατώντας παρατεταμένα το δάχτυλό σας στο πλαίσιο με το όνομα του χαρακτήρα. Ένα κόκκινο "x" θα εμφανιστεί στην κορυφή του πλαισίου του χαρακτήρα. Παράδειγμα παρακάτω:



Μάθημα 6 Έλεγχος Κατανόησης: Πριν ξεκινήσετε ένα έργο, ελέγξτε την κατανόηση των νέων εννοιών που μόλις έμαθαν τα παιδιά σας. Διαβάστε κάθε ερώτηση στα παιδιά και ζητήστε από τα παιδιά να απαντήσουν με τον αντίχειρα πάνω για "ναι" ή με τον αντίχειρα κάτω για "όχι". Σταματήστε και εξηγήστε ξανά τις έννοιες, εφόσον χρειάζεται.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

1. Δημιουργήστε την Υπατία (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)

- Θυμηθείτε στην ιστορία της Υπατίας και τις εφευρέσεις της (Αστρολάβος, πυκνόμετρο, υδρόμετρο). Για το έργο αυτό, τα παιδιά θα αναπαραστήσουν την ιστορία της Υπατίας και την δημιουργία ενός μηχανήματος καθαρισμού του νερού.
- Σήμερα, τα παιδιά θα φτιάξουν τον χαρακτήρα της Υπατίας για την ιστορία τους και θα ξεκινήσουν τα έργα τους.
- Παρουσιάστε μερικές σκηνές από την ιστορία για να ανατρέξουν τα παιδιά.
 - Κάντε ερωτήσεις στα παιδιά σχετικά με τη Υπατία και την ιστορία της για την αποσφαλμάτωση για να συγκεντρώσετε λεπτομέρειες.
 - Π.χ., "Τι χρώμα έχουν τα μαλλιά της Υπατίας;" "Τι φοράει η Υπατία;"
 - Π.χ., "Πώς έμοιαζε το υδρόμετρο;" "Τι φόντο είχε το εργαστήριό της;"
 - Υπενθυμίστε στα παιδιά ότι η Υπατία που έχει δημιουργήσει κάθε μαθητής θα φαίνεται διαφορετική επειδή κάθε παιδί κάνει το δικό του έργο. Προκαλέστε τα παιδιά να πείσουν τον εαυτό τους να δοκιμάσει νέα πράγματα στο πρόγραμμα επεξεργασίας ζωγραφικής για να κάνουν τη δική τους Υπατία ξεχωριστή και μοναδική.



Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- Σύνδεσμος ανάγνωσης
 - Ανατρέξτε στον σύνδεσμο [Υπατία](#), εάν δεν είναι δυνατή η πρόσβαση στο φυσικό βιβλίο ή εάν η διδασκαλία γίνεται σε εικονική μορφή.