

Μάθημα 19: Περιπετειώδης ιστορία

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αλγόριθμοι, Αναπαράσταση
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Λογοτεχνικές συσκευές
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία περιεχομένου, Δημιουργικότητα
Παλέτα αρετών	Περιέργεια, Ανοικτότητα
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χρήση παράλληλου προγραμματισμού στο ScratchJr. - Χρησιμοποιήστε το πλακιδίου Σταμάτησε στο ScratchJr. - Χρησιμοποιήστε λεπτομέρειες για να αυξήσετε την πολυπλοκότητα των έργων του ScratchJr.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Έχετε σε έντυπη ή σε ψηφιακή μορφή το βιβλίο Τριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου της Σοφίας Ζωράκη (ISBN: 979886225980).

Δραστηριότητες εργήγορσης της τάξης

- **Παντομίμα - Έκδοση σκηνής** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Παίξτε παντομίμα χρησιμοποιώντας σκηνές από το βιβλίο “Τριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου” ως προτροπές.
 - Τα παιδιά παίζουν εναλλάξ διάφορες σκηνές και τα άλλα παιδιά μαντεύουν ποια σκηνή αναπαριστούν.
 - Υποδείξεις: Η Τριδα κυλιέται στο χορτάρι για να βάψει πράσινο το φόρεμά της.

- Η Ίριδα παίρνει το ραβδί της μάγισσας και βάφει την τελευταία ρίγα του φορέματός της.
- Η Ίριδα, μαζί με τη μάγισσα κρεμούν στο σκοινί της μπουγάδας το φόρεμά της για να στεγνώσει.

Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Οι λεπτομέρειες είναι σημαντικές!** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Συζητήστε με τα παιδιά πώς επέλεξαν να αναπαραστήσουν σκηνές στους συνομηλίκους τους. Ποιες λεπτομέρειες ήταν οι πιο σημαντικές για να τις αναπαραστήσουν;
 - Εξηγήστε ότι η προσθήκη συγκεκριμένων λεπτομερειών, όπως μοτίβα κινήσεων, συντονισμένες κινήσεις κ.λπ. βοηθούν στο να ζωντανέψει μια ιστορία.
 - Κάντε καταγισμό ιδεών στην τάξη για το ποια πλακίδια εντολών του ScratchJr μπορούν να είναι χρήσιμα για την προσθήκη λεπτομερειών σε μια ιστορία.

Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- **Παράλληλος προγραμματισμός και πλακίδιο Σταμάτησε** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παράλληλος προγραμματισμός
 - Ανασκόπηση του παράλληλου προγραμματισμού: Σημαίνει ότι δύο προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, στο Μάθημα 10, συζητήσαμε πώς ο παράλληλος προγραμματισμός μπορεί να επιτρέψει σε έναν χαρακτήρα να μιλάει ενώ κινείται.
 - Ο παράλληλος προγραμματισμός μπορεί επίσης να σας επιτρέψει να δημιουργήσετε νέα μοτίβα κίνησης. Ως παράδειγμα:



- Τα παραπάνω παράλληλα προγράμματα επιτρέπουν στη Γάτα να κινείται προς τα δεξιά την ίδια στιγμή που η Γάτα κινείται προς τα πάνω. Αυτό επιτρέπει στη Γάτα να κινείται διαγώνια. Αν το πρόγραμμα είχε γραφτεί ως εναλλασσόμενη κίνηση προς τα δεξιά και προς τα πάνω, η Γάτα θα κινούνταν σε σχήμα σκάλας.
- Πλακίδιο Σταμάτησε
 - Εισάγετε το πλακίδιο Σταμάτησε. Αυτό το πλακίδιο χρησιμοποιείται για να σταματήσει όλα τα προγράμματα που εκτελούνται για έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα.



Εκφραστικές Διερευνήσεις:

- **Κάντε τα πουλιά να πετούν!** (Προτεινόμενη διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Σκεφτείτε πώς πετούν ζώα όπως τα πουλιά και οι νυχτερίδες. Με τον ίδιο τρόπο πετούν και οι νεράιδες. Μπορούν να πετάξουν προς πολλές κατευθύνσεις και να κινηθούν στον αέρα ενώ πετούν.
 - Τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν τον παράλληλο προγραμματισμό προκειμένου να δημιουργήσουν μοτίβα πτήσης για τις νεράιδες.
 - Ρωτήστε τα παιδιά πόσα διαφορετικά μοτίβα πτήσης μπορούν να κάνουν. Μπορεί ένα σχέδιο πτήσης να γίνει με περισσότερα από 1 προγράμματα; Περισσότερα από 2;
 - Ενθαρρύνετε τα παιδιά να χρησιμοποιούν το πλακίδιο Σταμάτησε στα προγράμματα μοτίβων πτήσης τους. Αυτό μπορεί να γίνει με πολλαπλούς τρόπους, για παράδειγμα: να πετάξουν προς την άλλη κατεύθυνση ενώ συνεχίζουν να πετούν προς τα πάνω και προς τα κάτω, να τερματίσουν ένα πρόγραμμα περιστροφής ενώ πετούν προς τα εμπρός ή να τερματίσουν ολόκληρη τη διαδρομή όταν τα ζώα πέφτουν το ένα πάνω στο άλλο.

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός της διαδικασίας** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τα πλακίδια που συνδύασαν χρησιμοποιώντας παράλληλο προγραμματισμό.
 - Τα παιδιά μοιράζονται τυχόν νέες γνώσεις ή προκλήσεις που μπορεί να αντιμετώπισαν κατά τον προγραμματισμό.