Μάθημα 12: Γυρίζοντας τη σελίδα

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία σχεδιασμού, Αλγόριθμοι, Αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία γραφής, Αλληλουχία
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Οικοδόμηση κοινότητας, συνεργασία
Παλέτα αρετών	Ανοιχτότητα, δικαιοσύνη
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Προσθέτουν μια νέα σελίδα σε ένα έργο ScratchJr • Χρησιμοποιούν το πλακίδιο 'Πήγαινε στην Σελίδα' στο ScratchJr. • Χρησιμοποιούν το εργαλείο Πλέγμα στο ScratchJr.
Λεξιλόγιο	• Σελίδα: όπου γράφεται ή σχεδιάζεται ένα βιβλίο ή μια ιστορία • Πλέγμα: γραμμές που διασταυρώνονται μεταξύ τους και σχηματίζουν πολλά τετράγωνα
Προετοιμασία Εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος • Έχετε διαθέσιμο ένα αντίγραφο του βιβλίου Υπατία (ISBN: 9798868217128) είτε σε ψηφιακή είτε σε έντυπη μορφή. • Εκτυπώστε το Μάθημα 12 Έλεγχος Κατανόησης ή ανακτήστε τις Διαφάνειες του μαθήματος 12 Έλεγχος Κατανόησης.

Δραστηριότητες Εγρήγορσης της τάξης

- **Ιστορία μίας πρότασης (φράσης)** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)*
  - Εξηγήστε στα παιδιά ότι η ιστορία μιας πρότασης είναι όταν κάθε παιδί έχει τη δυνατότητα να πει ένα κομμάτι της ιστορίας. Μοντελοποιήστε το για την τάξη (είτε με συνδιδάσκοντες είτε αν είναι μόνο ένας δάσκαλος, αναφέρετε ότι πριν από κάθε φράση θα μιλάει διαφορετικό άτομο (π.χ. "Μετά ο Μανώλης λέει... Μετά η Μαρία λέει...").
  - Ο εκπαιδευτικός ξεκινά την ιστορία με το *Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας προγραμματιστής*.
  - Τα παιδιά και οι εκπαιδευτικοί περιφέρονται και προσθέτουν από μία πρόταση στην ιστορία, καταλήγοντας τελικά με μία ιστορία από την τάξη.

Ώρα λέξεων

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- **Υπατία** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)*
    - Ξαναδιαβάστε και επανεξετάστε με προσοχή την αλληλουχία των γεγονότων. Χρησιμοποιήστε αυτές τις υποδείξεις για να καθοδηγήσετε τη συζήτηση:
        - Θυμάστε τι συμβαίνει στη συνέχεια;
        - Με βάση αυτά που έχουμε ήδη διαβάσει, γιατί πιστεύετε ότι συνέβη αυτό;

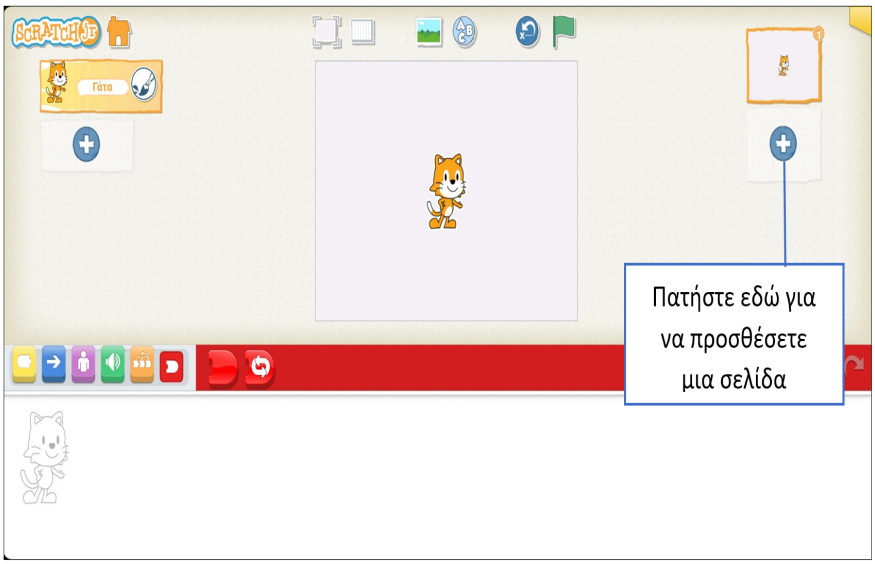
Άνοιγμα Κύκλου Τεχνολογίας

- **Ξεφυλλίζοντας μια σελίδα** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)*
    - Εξηγήστε ότι κατά τη διάρκεια της ιστορίας μιας πρότασης, συνεχίσαμε την ιστορία μας προσθέτοντας μια ακόμη πρόταση. Με τα βιβλία και τα έργα ScratchJr, μπορείτε να συνεχίσετε την ιστορία προσθέτοντας νέες **σελίδες**.

Ώρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- **Σελίδες ScratchJr** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)*
    - Εξηγήστε ότι για να συνεχίσετε μια ιστορία σε άλλη σελίδα, προσθέστε το κόκκινο πλακίδιο εντολής ‘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. Προσθήκη νέας σελίδας.



Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten **© [2020 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

2. Μόλις προσθέσετε μια νέα σελίδα, το πλακίδιο εντολής ‘Μετάβαση σε σελίδα’θα εμφανιστεί στην κόκκινη παλέτα πλακιδίων.



3. Προσθέστε το πλακίδιο ‘Μετάβαση στη Σελίδα’ στο τέλος του προγράμματός σας στην πρώτη σελίδα για να αλλάζουν οι σελίδες μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος.

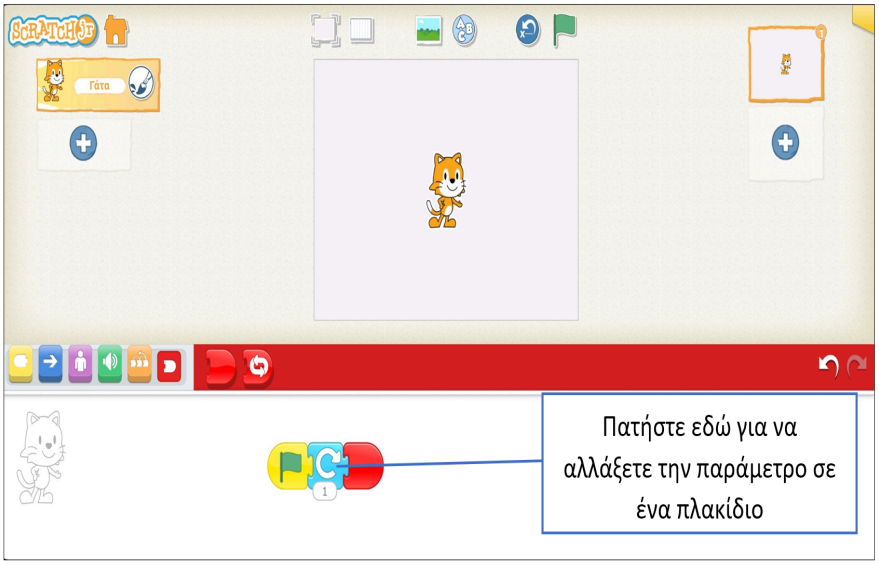


4. Για να αφαιρέσετε μια σελίδα, πατήστε παρατεταμένα το δάχτυλό σας στην αριθμημένη σελίδα που θέλετε να αφαιρέσετε. Ένα κόκκινο "x" θα εμφανιστεί στην κορυφή του πλακιδίου αριθμημένων σελίδων. Πατήστε το "x" για να αφαιρέσετε τη σελίδα. Δείτε το παρακάτω παράδειγμα:

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten **© [2020 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.



- Παράμετροι αναθεώρησης. Εξηγήστε πώς λειτουργεί στο ScratchJr χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:
    1. Επιλέξτε το πλακίδιο στο οποίο θέλετε να αλλάξετε την παράμετρο. Πατήστε στη φυσαλίδα με τον αριθμό για να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο για να αλλάξετε τον αριθμό.



    2. Το πληκτρολόγιο θα εμφανιστεί στη δεξιά πλευρά της οθόνης.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten **© [2020 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

3. Χρησιμοποιήστε το πληκτρολόγιο για να αλλάξετε την παράμετρο (μέγιστος διψήφιος αριθμός).

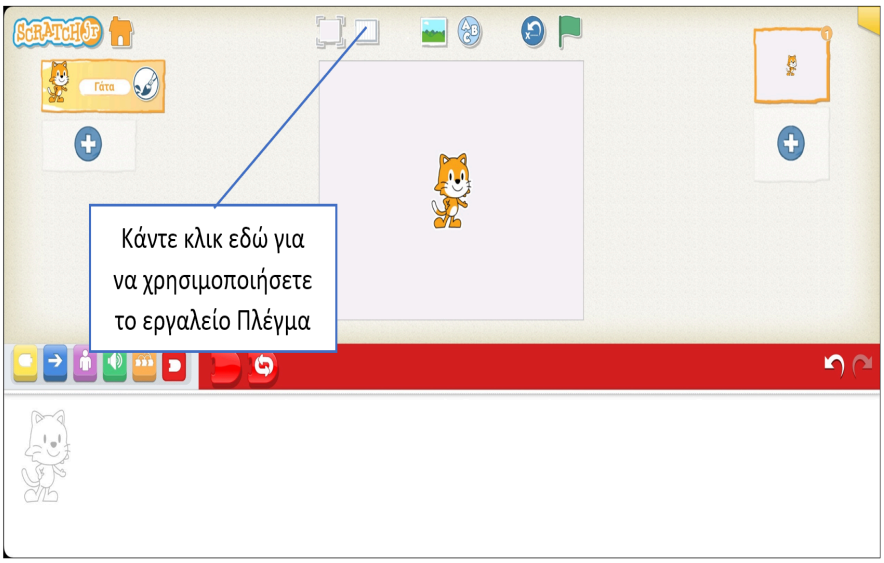


4. Μόλις εισαγάγετε τη νέα παράμετρο, πατήστε οπουδήποτε στην οθόνη και το πλήκτρο θα εξαφανιστεί.



- Παρουσιάστε το εργαλείο **Πλέγμα** για να καθοδηγήσετε τα παιδιά σχετικά με τον αριθμό που θα επιλέξουν για τις παραμέτρους τους. Το εργαλείο Πλέγμα μας δείχνει πόσα βήματα του ScratchJr κάνουμε!

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten **© [2020 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.





- Για να αφαιρέσετε το εργαλείο Πλέγμα, κάντε ξανά κλικ στο ίδιο εικονίδιο.

Μάθημα 12 Έλεγχος κατανόησης: Πριν ξεκινήσετε μια εργασία, 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 προς τα πάνω για "ναι" ή τον αντίχειρα προς τα κάτω για "όχι". Σταματήστε και εξηγήστε ξανά τις έννοιες, εφόσον χρειάζεται.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Προσθέτοντας στην ιστορία σας** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)*

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Θυμηθείτε το πρώτο μας πρόγραμμα από το Μάθημα 6: Απογείωση! Εξηγήστε πώς μπορούν τώρα να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο Πλέγμα και τις παραμέτρους για να βοηθήσουν τους αεροναυπηγούς να σχεδιάσουν τη διαδρομή του πυραύλου ως τη Σελήνη.
- Βάλτε τα παιδιά να προγραμματίσουν μια νέα σελίδα στην Ιστορία της Υπατίας από το προηγούμενο μάθημα. Αυτή η σελίδα θα είναι ένα πρόγραμμα για τη διαδρομή του πυραύλου από την εξέδρα εκτόξευσης μέχρι τη Σελήνη.Βάλτε τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το πλακίδιο 'Μετάβαση στη σελίδα' για να γυρίσουν τις σελίδες της ιστορίας τους.
- Αφήστε τα παιδιά να συζητήσουν τις ιστορίες τους σε ζευγάρια πριν τις παρουσιάσουν στην τάξη.

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός ιστοριών** *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)*
  - Αναθέστε στα παιδιά να μοιραστούν τις ιστορίες τους και βεβαιωθείτε ότι όλοι βλέπουν και τις δύο σελίδες. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να δείξουν στους συμμαθητές τους τον κώδικά τους, να συγχαίρουν ο ένας τα έργα του άλλου και να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο.

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Πρόσθετη πρόκληση**
  - Βάλτε τα παιδιά να προγραμματίσουν μια νέα σελίδα στο βιβλίο της Υπατίας από το προηγούμενο μάθημα. Αυτή η σελίδα θα είναι ένα πρόγραμμα για τη διαδρομή του πυραύλου προς τη Σελήνη.
  - Ωθήστε τα παιδιά να εξασκηθούν στην επιμονή, προσποιούμενοι την Υπατία προτού ολοκληρώσει το πρόγραμμα της. Ως εκπαιδευτικός μπορείτε να τονίσετε τη σύνδεση των αρετών δείχνοντας πώς η Υπατία χρειαζόταν και τις δύο αρετές για να επιτύχει τους στόχους της. Π.χ. «Η Υπατία δούλευε με επιμονή και υπομονή πιστεύοντας πάντα στον εαυτό της και ποτέ δεν εγκατέλειψε τους στόχους της, παρά τις προκλήσεις που αντιμετώπιζε».
- **Σύνδεσμος Ανάγνωσης**
  - Αναφερθείτε στο Υπατία, αν το φυσικό βιβλίο δεν είναι προσβάσιμο ή αν η διδασκαλία γίνεται σε ηλεκτρονική μορφή.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten **© [2020 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.