

Μάθημα 15: Νέα αρχή

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Δομές ελέγχου
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Λογοτεχνικά μέσα
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Επικοινωνία
Παλέτα αρετών	Υπομονή, περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Εντοπισμός καταστάσεων υπό όρους στην καθημερινή ζωή • Χρησιμοποιήστε το πλακίδιο 'Ξεκίνα με το χτύπημα' στο ScratchJr.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία Εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. • Εκτυπώστε τις αντίστοιχες σελίδες από το Αποκόμματα Εντολών ScratchJr και κόψτε την επικεφαλίδα από κάθε σελίδα.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- **Κόκκινο φως, πράσινο φως** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Εξηγήστε ότι σήμερα θα παίζουμε το παιχνίδι Κόκκινο φως, πράσινο φως. Αν ο χώρος το επιτρέπει, βάλτε τα παιδιά να παραταχθούν στη "γραμμή εκκίνησης" και να δημιουργήσουν ένα "σημείο τερματισμού" στην αίθουσα. Εξηγήστε ότι όταν λέτε "πράσινο φως", τα παιδιά θα πρέπει να αρχίσουν να περπατούν προς το "σημείο τερματισμού" και όταν λέτε "κόκκινο φως", θα πρέπει να σταματήσουν να περπατούν. Εάν ένα παιδί δεν ξεκινήσει στο "πράσινο φως" ή δεν σταματήσει στο "κόκκινο φως", τότε το παιδί αυτό είναι "άκυρο" και πρέπει να επιστρέψει στη θέση του. Φροντίστε να επαναλαμβάνετε τις ίδιες οδηγίες διάφορες φορές στη σειρά, καθώς και να τις αλλάζετε κατά διαστήματα.

Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

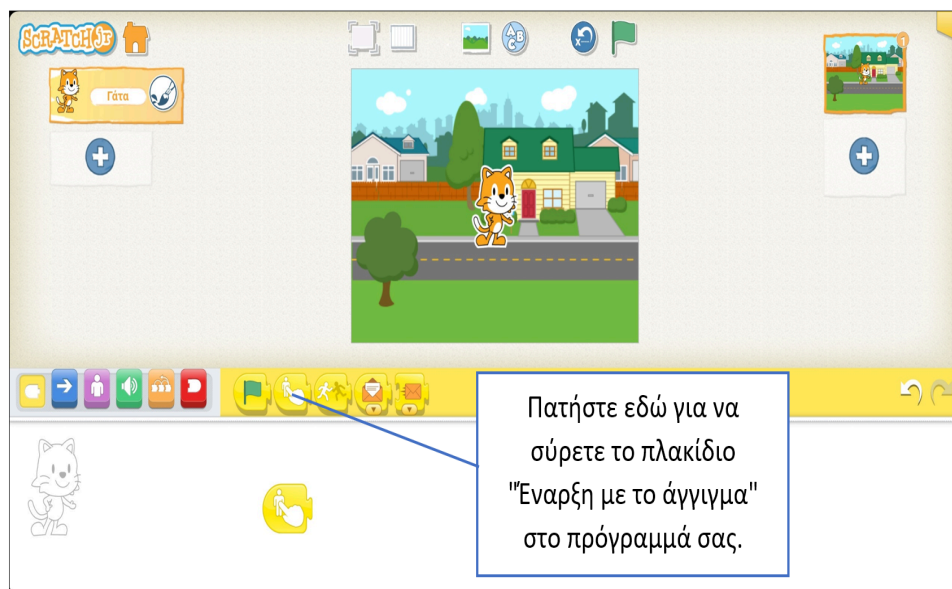
- **Αν και μόνο αν!** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Συζητήστε το παιχνίδι 'Κόκκινο φως, πράσινο φως'.
 - Στο παιχνίδι, πρέπει να προσέχουμε τι λέει ο δάσκαλος. Ανάλογα με το αν λέει "κόκκινο φως" ή "πράσινο φως", κάνουμε διαφορετικά πράγματα.

- Κάποια πράγματα μπορούμε να τα κάνουμε μόνο αν συμβεί κάτι άλλο. Όπως, αν αρχίσουμε να χορεύουμε στο πράσινο φως, ενώ στην πραγματικότητα είναι κόκκινο φως, μπορούμε να αποχωρήσουμε από το παιχνίδι. Έτσι, είναι σημαντικό να ελέγχουμε πριν δράσουμε!
- Συζητήστε άλλα παραδείγματα γεγονότων που μπορούν να συμβούν μόνο αφού ελέγξουμε για κάτι άλλο.
 - Προσποιηθείτε ότι παίζετε κυνηγητό. Αν και μόνο αν σας πιάσουν, γίνεστε "Αυτό".
 - Προσποιηθείτε ότι θέλετε να διαβάσετε ένα βιβλίο. Αν και μόνο αν το βιβλίο υπάρχει στη βιβλιοθήκη, μπορείς να το δανειστείς.
 - Προσποιηθείτε ότι παίζετε το παιχνίδι 'Παγωμένος Χορός'. Αν και μόνο αν παίζει η μουσική, μπορείς να χορέψεις.
 - Τι άλλα παραδείγματα μπορείτε να σκεφτείτε;

Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- Έναρξη με το άγγιγμα (Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Δείξτε ότι η χρήση αυτού του πλακιδίου στην αρχή ενός προγράμματος κάνει έναν χαρακτήρα να εκτελεί το πρόγραμμά του μόνο αφού πατήσετε τον χαρακτήρα στην οθόνη. Δείξτε το σε λειτουργία παρουσίασης για να καταδείξετε με σαφήνεια τη διαφορά μεταξύ του πλακιδίου 'Έναρξη με το άγγιγμα' και του πλακιδίου 'Έναρξη με την πράσινη σημαία'.
 - Συνδέστε το με το 'Αν και μόνο αν'. Όταν έχετε το πλακίδιο 'Έναρξη με το άγγιγμα' στο πρόγραμμά σας, αν και μόνο αν πατήσετε τον χαρακτήρα, το πρόγραμμα θα ξεκινήσει!



Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Ολοκλήρωση του έργου μας** (*Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά*)
 - Πείτε στα παιδιά ότι σήμερα είναι η τελευταία μέρα των προγραμμάτων που δημιουργούν με βάση το βιβλίο! Το τελευταίο πράγμα που θα κάνουν για να δουλέψουν στο έργο είναι να εξασκηθούν στη χρήση του 'Εναρξη με το άγγιγμα' στην ιστορία τους!
 - Μοιραστείτε με τα παιδιά μια ρουμπρίκα με όλα τα στοιχεία που χρειάζεται να έχει το έργο για να ολοκληρωθεί και αφήστε τα να αυτοαξιολογήσουν τη δουλειά τους. Περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα στοιχεία ενός έργου; Για παράδειγμα: φόντο, χαρακτήρες, πλακίδια κίνησης, επανάληψης κ.λπ.

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (*Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά*)
 - Ζητήστε από τα παιδιά να μοιραστούν τα έργα τους και να δείξουν πού πρόσθεσαν το πλακίδιο 'Εναρξη με το άγγιγμα' στο έργο τους. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να δείξουν στους συνομηλίκους τους τον κώδικά τους, να επαινέσουν ο ένας τα έργα του άλλου και να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο.

Δυνατότητες διαφοροποίησης

- **Παραλλαγή Δραστηριότητας**
 - *Κόκκινο φως, Πράσινο φως:* Αντί να βάζετε τα παιδιά σε σειρά και να περπατούν, θα σηκωθούν και θα χορέψουν στη θέση τους. Εξηγήστε ότι όταν λέτε "πράσινο φως", τα παιδιά πρέπει να χορεύουν και όταν ο δάσκαλος λέει "κόκκινο φως", τα παιδιά πρέπει να σταματήσουν γρήγορα να χορεύουν. Εάν ένα παιδί δεν ξεκινήσει στο "πράσινο φως" ή δεν σταματήσει στο "κόκκινο φως", τότε το παιδί αυτό είναι "άκυρο" και θα πρέπει να καθίσει ήσυχα κάτω. Φροντίστε να επαναλαμβάνετε τις ίδιες οδηγίες διάφορες φορές στη σειρά, καθώς και να τις αλλάζετε κατά διαστήματα.
- **Πρόσθετη πρόκληση**
 - Αν η τάξη έχει τελειώσει με τις εργασίες του βιβλίου, συνδυάστε τον χρόνο που αφιερώνεται στις *Εκφραστικές Διερευνήσεις* και στον *Κύκλο Κλεισίματος Τεχνολογίας*, ώστε όλα τα παιδιά να έχουν την ευκαιρία να ανταλλάξουν απόψεις με την υπόλοιπη τάξη.