

Μάθημα 13: Επεκτείνετε την εργαλειοθήκη αφήγησης

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία Σχεδιασμού, αναπαράσταση
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία γραφής
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία περιεχομένου
Παλέτα αρετών	Υπομονή, Περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Να χρησιμοποιήσουν τα πλακίδια Μεγάλωσε, Μίκρυνε, Εξαφανίσου και Εμφανίσου στο ScratchJr. • Αναθεωρούν τα υπάρχοντα έργα τους προσθέτοντας νέα πλακίδια εντολών στην ιστορία τους. • Περιγράφουν τα αντικείμενα ως "μεγάλα" και "μικρά".
Λεξιλόγιο	• Εμφάνιση: ο τρόπος με τον οποίο κάποιος ή κάτι φαίνεται
Προετοιμασία Εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. • Εκτυπώστε τις σελίδες από το Αποκόμματα πλακιδίων εντολών ScratchJr και κόψτε την επικεφαλίδα από κάθε σελίδα. • Έχετε ένα μπαλόνι διαθέσιμο για επίδειξη. • Δείτε παραδείγματα έργων για να εξοικειωθείτε με τη δραστηριότητα σχετικά με την χρήση των αποκομμάτων των πλακιδίων του έργου. • Εκτυπώστε το Ημερολόγιο σχεδίασης του μαθήματος 13 για κάθε παιδί ή ανατρέξτε στο Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδίασης.
Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης • Ο Προγραμματιστής λέει: Μέγεθος! (Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά) ○ Χρησιμοποιείτε το Αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr για αυτή την δραστηριότητα. ○ Όπως έχουμε ξαναπαιξει, ο Προγραμματιστής Λέει είναι σαν το παιχνίδι ο Σαΐμον λέει, αλλά ο προγραμματιστής μας λέει τι να κάνουμε. Σε αυτή την έκδοση του παιχνιδιού, οι οδηγίες που θα δοθούν στα παιδιά από τον προγραμματιστή θα πρέπει να επικεντρωθούν στο μέγεθος.	

- Παρουσιάστε εν συντομία κάθε εντολή προγραμματισμού και τι σημαίνει (χρησιμοποιήστε μόνο τα μπλοκ που αναφέρονται στο [Αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr](#)).
- Βάλτε την τάξη να σηκωθεί όρθια. Κρατήστε ψηλά ένα μεγάλο πλακίδιο από το αποκόμματα του ScratchJr κάθε φορά και πείτε: "Ο προγραμματιστής λέει (Όνομα κίνησης)". Κατά διαστήματα, κρατήστε ψηλά το μπλοκ και πείτε "(Όνομα κίνησης)" χωρίς να πείτε "Ο προγραμματιστής λέει". Τα παιδιά θα πρέπει να ολοκληρώσουν την κίνηση όταν ο προγραμματιστής λέει να, αλλά θα πρέπει να παραμείνουν ακίνητα όταν ο δάσκαλος δεν λέει "Ο προγραμματιστής λέει". Επαναλάβετε κάθε πλακίδιο εντολής πολλές φορές.

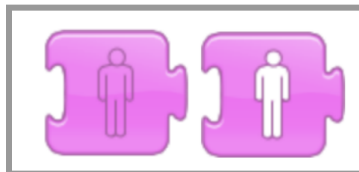
Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Μεγέθυνση και απόκρυψη** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Εξηγήστε ότι η μεγέθυνση, η συρρίκνωση και η απόκρυψη είναι όλα παραδείγματα αλλαγής της **εμφάνισης** ή του τρόπου με τον οποίο κάτι φαίνεται. Ακριβώς όπως τα παιδιά άλλαξαν τη δική τους εμφάνιση, θα μάθουν πώς να κάνουν τα διάφορα αντικείμενα να μεγαλώνουν, να συρρικνώνονται, να κρύβονται και να εμφανίζονται στο ScratchJr.

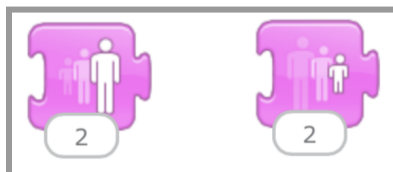
Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- **Πλακίδια εμφάνισης** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Εισάγετε τα πλακίδια Εξαφανίσου/Εμφανίσου: Δείξτε ότι η προσθήκη ενός πλακιδίου Εξαφανίσο στον κώδικα ενός χαρακτήρα θα τον εξαφανίσει! Μπορείτε να τον κάνετε να ξαναεμφανιστεί χρησιμοποιώντας ένα πλακίδιο Εμφανίσου.



- Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε τα πλακίδια Μεγάλωσε/Μίκρυνε για να δείξετε πώς μπορεί να μοιάζει ένας χαρακτήρας καθώς μεγαλώνει κατά τη διάρκεια της ιστορίας.



- Εισάγετε το πλακίδιο Επανάφερε Μέγεθος: Δείξτε ότι με την προσθήκη ενός πλακιδίου Επανάφερε Μέγεθος στον κώδικα ενός χαρακτήρα, ο χαρακτήρας σας θα επιστρέψει στο αρχικό του μέγεθος.

- Παράμετροι για τα πλακίδια μεγέθους:
 - Πείτε στα παιδιά ότι και τα πλακίδια μεγέθους έχουν παραμέτρους, όπως και τα πλακίδια κίνησης. Αντί να μετράτε τα βήματα του ScratchJr, αυτές οι παράμετροι σας λένε πόσες φορές πρέπει να τα μεγαλώσετε.
 - Επίδειξη (ή προφορικό παράδειγμα εάν δεν υπάρχει μπαλόνι): Πείτε στα παιδιά ότι οι παράμετροι στα πλακίδια μεγέθους είναι σαν να φυσάτε σε ένα μπαλόνι.
 - Ζητήστε από τα παιδιά να επιλέξουν έναν αριθμό για την παράμετρο του μπαλονιού σας και, στη συνέχεια, βάλτε τα να εξασκηθούν στο μέτρημα μέχρι τον αριθμό αυτό. Κάθε φορά που μετρούν, φυσήξτε λίγο περισσότερο στο μπαλόνι. Στη συνέχεια, βάλτε τα να μετρήσουν ξανά μέχρι αυτόν τον αριθμό, αφήνοντας αυτή τη φορά λίγο αέρα να βγαίνει κάθε φορά, ώστε το μπαλόνι να συρρικνώνεται!
 - Πείτε τους ότι τα πλακίδια παραμέτρων μας επιτρέπουν να φτιάξουμε πολλά διαφορετικά μεγέθη για τους χαρακτήρες μας, όχι μόνο ένα μικρό και ένα μεγάλο. Μπορούμε να ελέγξουμε πόσο μεγαλώνει ο χαρακτήρας με τις παραμέτρους!
- Τώρα επιστρέψτε στην ιστορία! Πείτε ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτά τα πλακίδια για να δείξουμε ότι ο/η πρωταγωνιστής/στρια στην ιστορία μας μεγαλώνει. Πείτε στα παιδιά ότι θα προγραμματίσουν ένα νέο μέρος των ιστοριών τους για τον πρωταγωνιστή - όταν ήταν μικρός!

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- Προσθήκη πλακιδίων εμφάνισης *(Συνιστώμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)*
 - Βάλτε τα παιδιά να δημιουργήσουν μια νέα σελίδα ή να αλλάξουν μια υπάρχουσα σελίδα για να αφηγηθούν την ιστορία του πρωταγωνιστή που μεγαλώνει, ενθαρρύνοντάς τα να προσθέσουν πλακίδια εμφάνισης (απόκρυψη/εμφάνιση, μεγέθυνση/συρρίκνωση, επαναφορά μεγέθους) για να δείξουν ότι είναι νεότερος στο πρώτο μέρος της ιστορίας!
 - Ζητήστε από τα παιδιά να προσθέσουν το πλακίδιο εντολών 'Επαναλάβε για Πάντα' στο τέλος του προγράμματος και στη συνέχεια να ξεκινήσουν τα προγράμματά τους και να τα αφήσουν να λειτουργήσουν.
 - Ενθαρρύνετε τα να περπατούν στην τάξη παρατηρώντας έργα και τα προγράμματα άλλων παιδιών.
 - Χρησιμοποιώντας μια λίστα με εικόνες πλακιδίων εντολών, ζητήστε τους να διαγράψουν όλα τα σχετικά πλακίδια εντολών που εντοπίζουν στα προγράμματα άλλων παιδιών.

Ωρα λέξεων

- Μάθημα 13 Ημερολόγιο σχεδιασμού
 - Βάλτε τα παιδιά να κυκλώσουν και να ζωγραφίσουν ποια πλακίδια χρησιμοποίησαν στις ιστορίες του/της πρωταγωνιστή/στριας τους και ποια πλακίδια μπαίνουν στην αρχή, στη μέση και στο τέλος των προγραμμάτων τους!

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (*Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά*)
 - Ζητήστε από τα παιδιά να μοιραστούν πώς χρησιμοποίησαν τα πλακίδια εμφάνισης στα έργα τους. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να δείξουν στους συνομηλίκους τους τον κώδικά τους, να συγχαρούν ο ένας τα έργα του άλλου και να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο για τα έργα τους. Για παράδειγμα:
 - Ποιο ήταν το πιο ενδιαφέρον έργο που βρήκαν; Γιατί;
 - Πόσα διαφορετικά πλακίδια εντολών ανακάλυψαν;
 - Τι αναρωτιέστε για το έργο κάποιου;
 - Υπάρχει κάτι θετικό που μπορείτε να πείτε για το έργο κάποιου;

Δυνατότητες διαφοροποίησης

- **Επιπλέον Πρόκληση**
 - Αν τα παιδιά έχουν τελειώσει με τα προγράμματά τους, βάλτε τα σε ζευγάρια με άλλους μαθητές που έχουν εξίσου τελειώσει προκειμένου να εξασκηθούν στην αφήγηση της ιστορίας του προγράμματός τους πριν το μοιραστούν.