

Μάθημα 8: Δούλεψε με χαρακτήρες

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία Γραφής
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Επικοινωνία, Δημιουργία Περιεχομένου, Δημιουργικότητα
Παλέτα αρετών	Περιέργεια, Ανοικτότητα, Επιμονή
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Αναγνωρίζουν τις ομοιότητες μεταξύ συγγραφής και προγραμματισμού - Αναγνωρίζουν τους χαρακτήρες μιας ιστορίας. - Σχεδιάζουν έναν νέο χαρακτήρα στο ScratchJr - Χρησιμοποιούν το εργαλείο κειμένου στο ScratchJr για να προσθέσουν κείμενο σε ένα έργο
Λεξιλόγιο	- Τίτλος: όνομα βιβλίου ή έργου - Συγγραφέας: πρόσωπο που γράφει ένα βιβλίο
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Έχετε έτοιμο για προβολή το αρχείο Διάγραμμα Διαδικασίας Σχεδιασμού. - Έχετε έτοιμο το βιβλίο Υπατία είτε σε φυσική είτε σε ψηφιακή μορφή και έτοιμο για παρουσίαση. - Μελετήστε το λεξιλόγιο για το βιβλίο της Υπατίας: Υπατία Λίστα Λεξιλογίου.

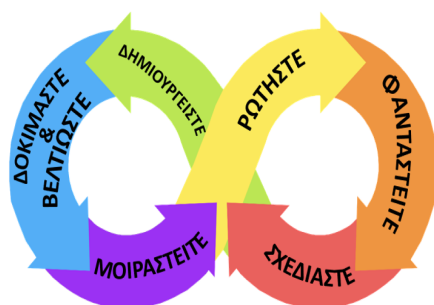
Δραστηριότητες εργήγορσης της τάξης

- **Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Προβάλετε το αρχείο [Διαφάνειες Διαδικασίας Σχεδιασμού](#) ξανά και τραγουδήστε το τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού!

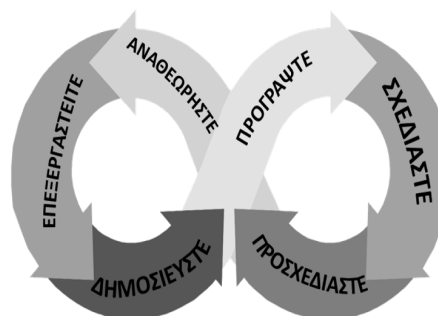
Ρωτήστε και φανταστείτε,
σχεδιάστε και δημιουργήστε,
Δοκιμάζουμε και βελτιώνουμε
και μοιραζόμαστε αυτά που φτιάχνουμε.
 (Επανάληψη)

Έναρξη κύκλου τεχνολογίας

- **Διαδικασία Σχεδιασμού και Διαδικασία Γραφής** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Συζητήστε πώς οι **συγγραφείς** ακολουθούν μια παρόμοια διαδικασία με τη συγγραφικό έργο τους.
 - Δείξτε στα παιδιά το διάγραμμα της [Διαδικασίας Σχεδιασμού και 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. Ρωτήστε τα παιδιά ποιες άλλες δραστηριότητες απαιτούν μια διαδικασία (π.χ. το μαγείρεμα, η ζωγραφική, το να γίνεσαι καλύτερος σε ένα άθλημα κ.λπ.)
 - Συζητήστε τι είναι το ίδιο και τι διαφορετικό μεταξύ των προγραμματιστών και των συγγραφέων. Διαδικασία συγγραφής: Ακριβώς όπως οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν τη Διαδικασία Σχεδιασμού για να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν έργα, οι συγγραφείς χρησιμοποιούν τη Διαδικασία Συγγραφής για να κάνουν καταιγισμό ιδεών, 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 μετακινήσετε μπρος και πίσω μεταξύ των βημάτων!



Διαδικασία Σχεδίασης



Διαδικασία Γραφής

Ωρα για λέξεις

- **Διαβάστε το βιβλίο Υπατία** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Χρησιμοποιήστε το ακόλουθο λεξιλόγιο [Υπατία - Λίστα Λεξιλογίου](#) για γρήγορες επεξηγήσεις του λεξιλογίου.
 - Κάντε παύσεις σε διάφορα σημεία κατά τη διάρκεια του βιβλίου [Υπατία](#) για ελέγχους κατανόησης.

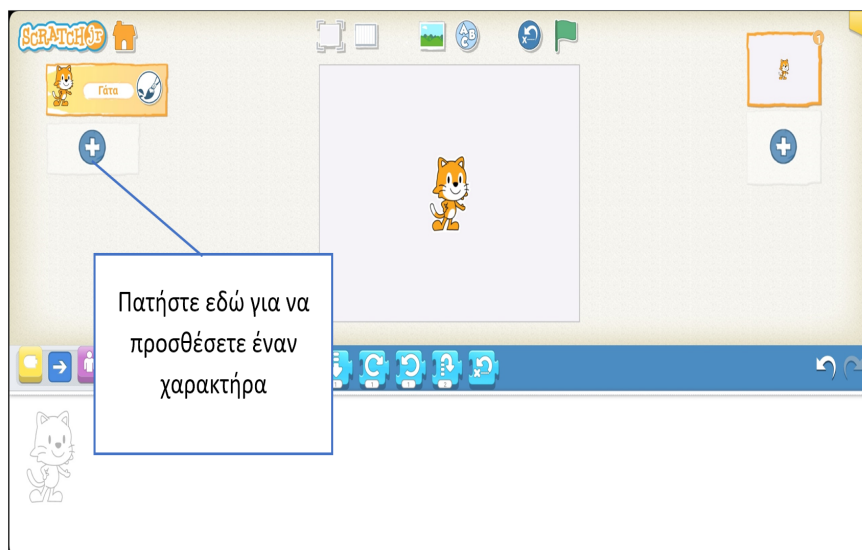
Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης: (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)

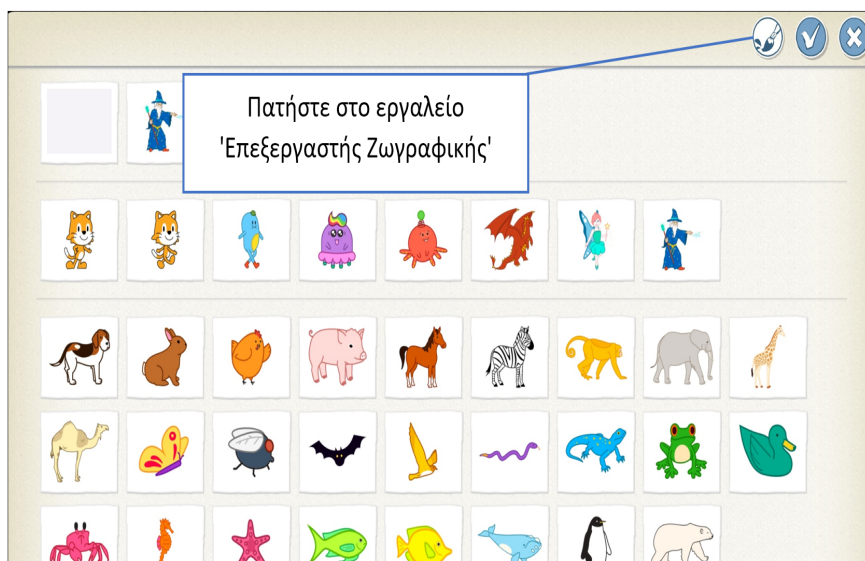
1. Το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής

Πείτε στα παιδιά ότι τώρα θα φτιάξουν τη δική τους Υπατία στο ScratchJr! Παρουσιάστε το εργαλείο [Επεξεργαστής Ζωγραφικής](#), χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:

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



2. Επιλέξτε έναν χαρακτήρα για επεξεργασία ή δημιουργήστε έναν από την αρχή χρησιμοποιώντας τον Επεξεργαστή Ζωγραφικής.

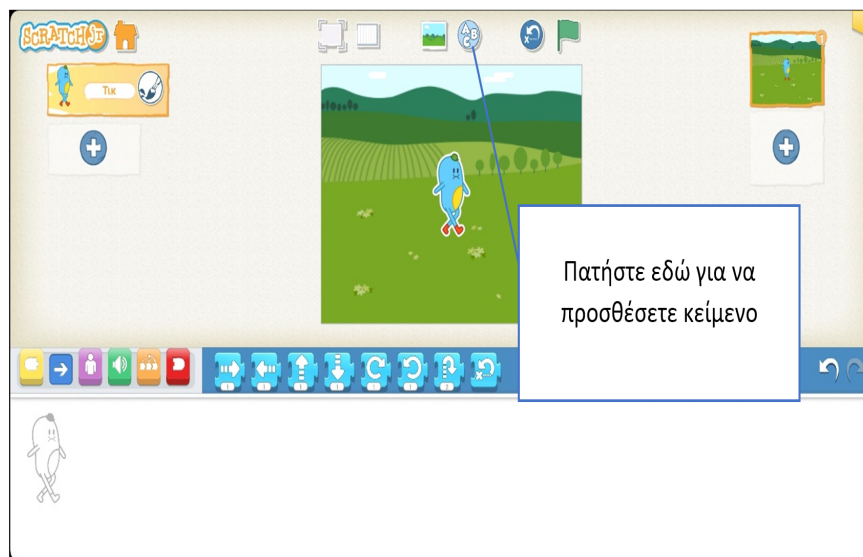


3. Χρησιμοποιώντας τον παρακάτω [οδηγό](#), καθοδηγήστε τα παιδιά μέσω του Επεξεργαστή Ζωγραφικής.

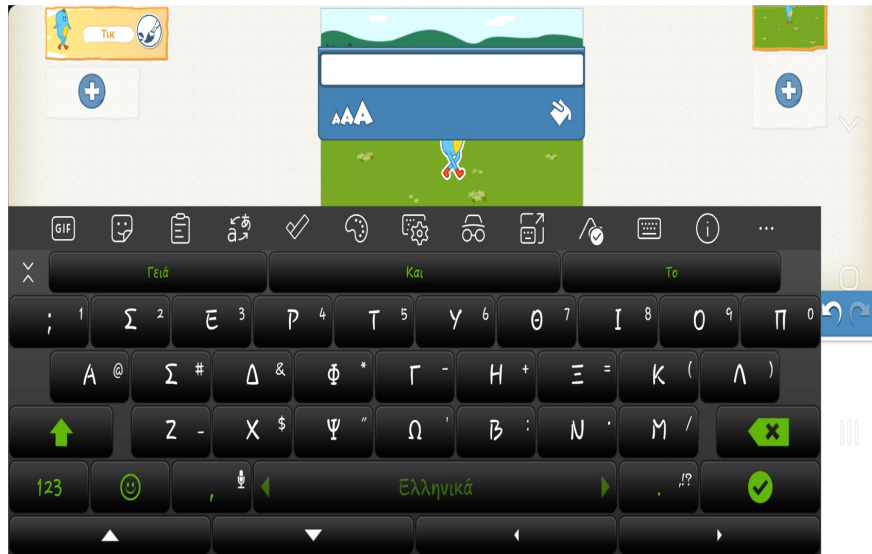


2. Προσθήκη κειμένου

- Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί Προσθήκη κειμένου για να ονομάσουν το έργο τους, να προσθέσουν το δικό τους όνομα ή να δώσουν έναν τίτλο στο έργο τους χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:
 1. Χρησιμοποιήστε το κουμπί Προσθήκη κειμένου για να δημιουργήσετε ένα πλαίσιο κειμένου στην οθόνη.



2. Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο της συσκευής, τα παιδιά μπορούν να προσθέσουν κείμενο.



3. Όταν τελειώσουν, μπορούν να σύρουν το πλαίσιο κειμένου στο χώρο της οθόνης στο σημείο στο οποίο επιθυμούν να εμφανίζεται.

Σημείωση: Οι χαρακτήρες μπορούν να μετακινηθούν και να προγραμματιστούν. Τα υπόβαθρα (φόντα) δεν μπορούν.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

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

- Παρουσιάστε μερικές σκηνές από την ιστορία ως αναφορά για τα παιδιά.
 - Κάντε στα παιδιά ερωτήσεις σχετικά με την Υπατία για να συγκεντρώσετε λεπτομέρειες.
 - Π.χ., "Τι χρώμα έχουν τα μαλλιά της Υπατίας;". "Τι φοράει η Υπατία;".
- Τα παιδιά θα αρχίσουν να σχεδιάζουν τη δική τους Υπατία χρησιμοποιώντας το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής.

Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους με την τάξη. Ζητήστε τους να μοιραστούν την Υπατία τους και να παρατηρήσουν πώς το κλαθε έργο είναι διαφορετικό από τα άλλα. Ζητήστε από τα παιδιά να αναφέρουν ένα εργαλείο που χρησιμοποίησαν στο πρόγραμμα επεξεργασίας ζωγραφικής για να δημιουργήσουν τον χαρακτήρα τους.

Ευχαρισίες για διαφοροποίηση

- **Σύνδεσμος Ανάγνωσης**
 - Αναφερθείτε στο βιβλίο [Υπατία](#), αν το φυσικό βιβλίο δεν είναι προσβάσιμο ή αν η διδασκαλία γίνεται σε εικονική μορφή.