

Μάθημα 10: Μια πρόταση την φορά

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αρθρωτότητα, Υλικό/λογισμικό
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας, αλληλουχία, διαδικασία γραφής
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Συνεργασία, Οικοδόμηση κοινότητας, Επικοινωνία
Παλέτα αρετών	Ανοικτότητα, δικαιοσύνη, Υπομονή, Περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χρησιμοποιούν το εργαλείο Κείμενο στο ScratchJr. - Ηχογραφούν ένα ηχητικό κλιπ χρησιμοποιώντας το εργαλείο εγγραφής ήχου στο ScratchJr. - Χρησιμοποιούν τα πλακίδια αναπαραγωγής ηχογραφημένου ήχου σε ένα πρόγραμμα του ScratchJr. - Δημιουργούν παράλληλα προγράμματα στο ScratchJr.
Λεξιλόγιο	Παράλληλος προγραμματισμός: όταν δύο ή περισσότερα προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα.
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Εκτυπώστε το Μάθημα 10 Έλεγχος Κατανόησης ή έχετε έτοιμο για προβολή το Μάθημα 10 Έλεγχος Κατανόησης - Διαφάνειες. - Εκτυπώστε για κάθε παιδί το Μάθημα 10 Ημερολόγιο Σχεδιασμού.
Δραστηριότητες εργήγορσης της τάξης Ιστορία μιας πρότασης (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά) - Δημιουργήστε μια ιστορία για την Γάτα στο ScratchJr.	

- Ο δάσκαλος ξεκινά την ιστορία, αλλά χρησιμοποιώντας μόνο μία πρόταση: "Μια μέρα, η Γάτα συναντήθηκε με τον Τακ στην παραλία και αποφάσισαν να πάνε σε μια περιπέτεια".
- Το επόμενο παιδί θα προσθέσει μια πρόταση κ.ο.κ. μέχρι να έρθει η σειρά όλων των παιδιών.
 - Ο δάσκαλος θα πρέπει να καταγράψει την πρόταση κάθε παιδιού για αναφορά.

Ωρα λέξεων

- Σχεδιάζοντας την ιστορία της τάξης μας (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Στο [Μάθημα 10 Ημερολόγιο Σχεδιασμού](#), τα παιδιά γράφουν τις προτάσεις τους και ζωγραφίζουν μια εικόνα για το πώς θα ήθελαν να προγραμματίσουν αυτή τη σκηνή στο ScratchJr.

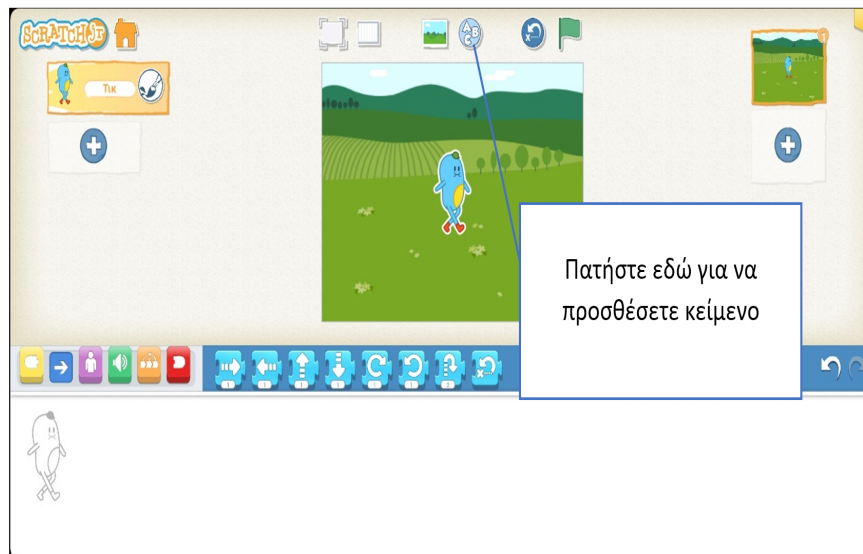
Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- Παρουσιάστε το έργο - Η ιστορία της τάξης μας (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Κάθε παιδί θα δημιουργήσει τη δική του πρόταση στο ScratchJr, έτσι ώστε όταν οι ταμπλέτες αναπαράγονται με τη σειρά να αφηγούνται την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.

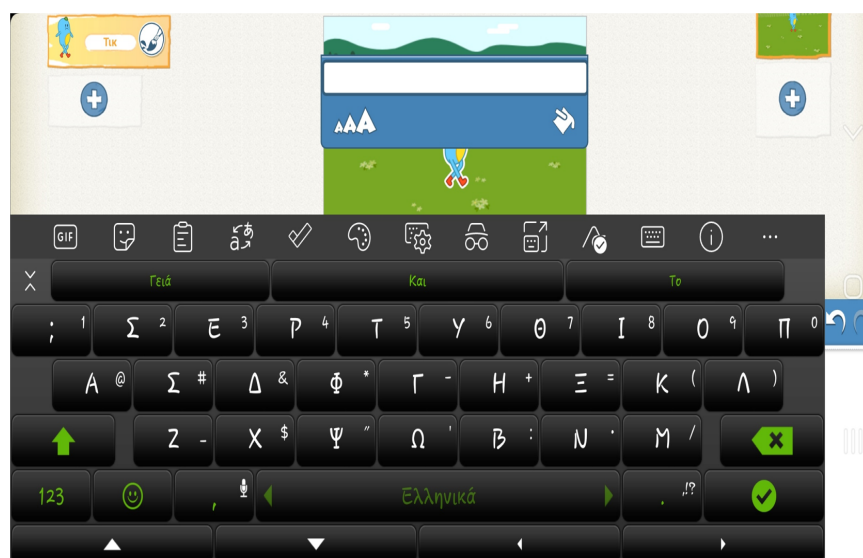
Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- Ανασκόπηση του προγράμματος ScratchJr (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Ανασκόπηση του κουμπιού Προσθήκη κειμένου.
 - Χρησιμοποιήστε το κουμπί Προσθήκη κειμένου για να δημιουργήσετε ένα πλαίσιο κειμένου στην οθόνη.



- Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο της συσκευής, τα παιδιά μπορούν να γράψουν τις προτάσεις τους.

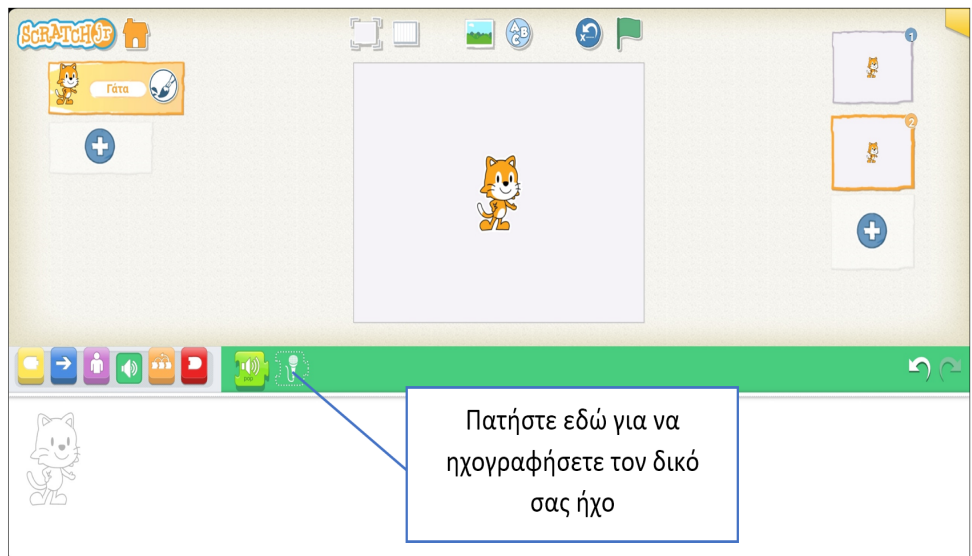


- Όταν τελειώσουν, μπορούν να σύρουν το πλαίσιο κειμένου στην οθόνη και να το τοποθετήσουν οπουδήποτε.

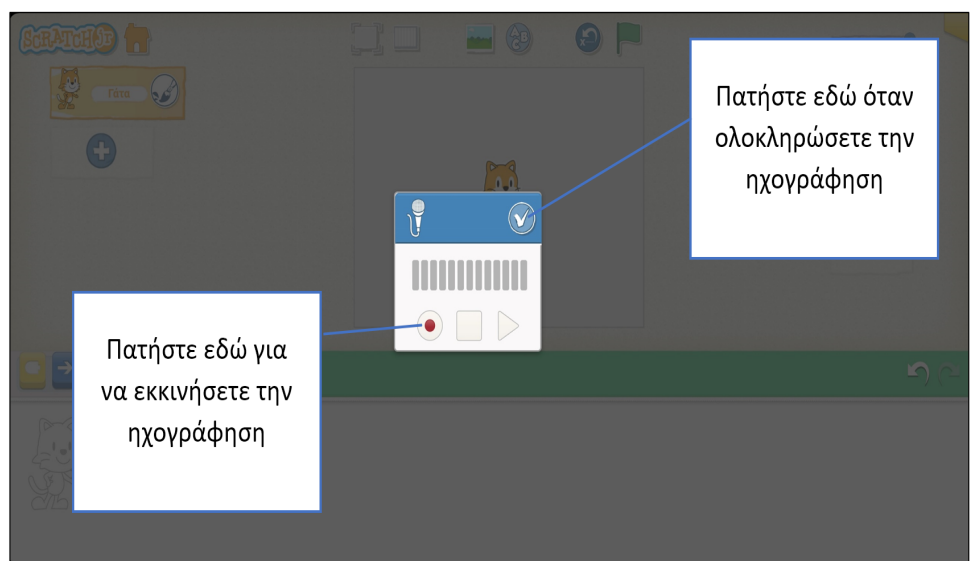
- **Ανασκόπηση Ηχογραφημένου ήχου**

- Χρήση του πλακιδίου Αναπαραγωγή ηχογραφημένου ήχου:

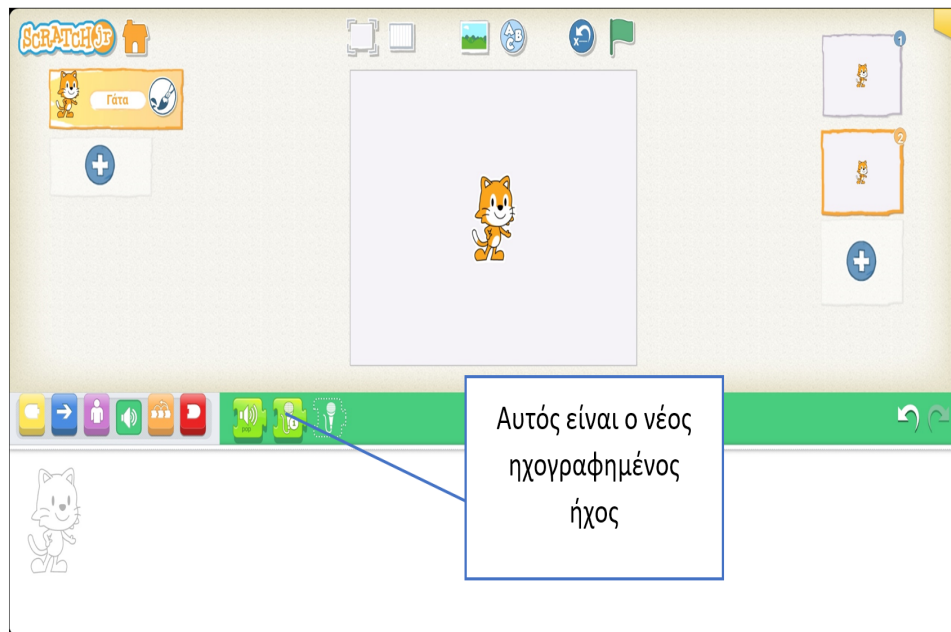
1. Στην περιοχή προγραμματισμού, κάντε κλικ στο πράσινο σύμβολο ήχου. Μέσα σε αυτό το μενού, κάντε κλικ στο πλακίδιο μικροφώνου με τη διακεκομμένη άκρη για να εγγράψετε ήχο.



2. Πατήστε στην κόκκινη κουκκίδα για να ηχογραφήσετε τον ήχο σας. Όταν τελειώσετε την ηχογράφιση, πατήστε το ίδιο κουμπί για να σταματήσετε την ηχογράφιση. Στη συνέχεια, πατήστε στο σημάδι ελέγχου.



3. Τώρα έχετε το δικό σας ηχογραφημένο ήχο για να τον χρησιμοποιήσετε στο πρόγραμμά σας! Σύρετε το νέο πλακίδιο που εμφανίστηκε (το μικρόφωνο με έναν αριθμό δίπλα του) στην περιοχή προγραμματισμού. Πατήστε το και αφήστε τα παιδιά να ακούσουν τον εαυτό τους.



- **Παράλληλος προγραμματισμός**

- Εισαγωγή στον **παράλληλο προγραμματισμό** - Σημαίνει ότι δύο προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα. Ένα παράδειγμα παράλληλου προγράμματος θα ήταν το εξής.



- Τα παραπάνω παράλληλα προγράμματα επιτρέπουν στην Γάτα να κινείται ταυτόχρονα με την αναπαραγωγή της φωνητικής εγγραφής. Αυτό επιτρέπει στη Γάτα να μιλάει ενώ κινείται.

Μάθημα 10 Έλεγχος Κατανόησης: Πριν ξεκινήσετε ένα έργο, 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 αντίχειρά τους προς τα πάνω για "ναι" ή με τον αντίχειρά τους προς τα κάτω για "όχι". Σταματήστε και εξηγήστε ξανά τις έννοιες, εφόσον χρειάζεται.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Δημιουργώντας την ιστορία της τάξης μας** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Κάθε παιδί θα δημιουργήσει τη δική του πρόταση στο ScratchJr, έτσι ώστε όταν οι ταμπλέτες αναπαράγονται με τη σειρά να αφηγούνται την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.
 - Ενθαρρύνετε τα παιδιά να μοιραστούν την πρότασή τους με το(α) άτομο(α) δίπλα τους πριν την προγραμματίσουν.
 - Τοποθετήστε τις συσκευές μαζί και χρησιμοποιήστε τις για να αφηγηθείτε την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.
 - Τα παιδιά θα πρέπει να καταγράψουν τις προτάσεις τους ή να χρησιμοποιήσουν το κουμπί του εργαλείου κειμένου για να γράψουν τις προτάσεις τους.

■ Παρακαλούμε δείτε το παρακάτω παράδειγμα έργου:





Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- Διαμοιρασμός (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τυχόν προκλήσεις που μπορεί να αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια του έργου τους.