

ΟΔΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Οι μαθητές εξερευνούν τις ανθρώπινες γλώσσες και τις γλώσσες προγραμματισμού. Αποκτούν μια πρώτη εισαγωγή στο Scratch Jr.

Μαθήματα 1-4

Οι μαθητές μαθαίνουν για τη Διαδικασία Σχεδιασμού και τη Διαδικασία Συγγραφής, συμπεριλαμβανομένων των χαρακτήρων, του σκηνικού, της δράσης και της αφήγησης μιας ιστορίας.

Διαβάζουν φωναχτά το A Computer Called Katherine στο μάθημα 10 και το **Ξαναδιαβάζουν** στα μαθήματα 11 και 12.

Οι μαθητές εξερευνούν την ηχογράφηση, το χρόνο αναμονής και τους βρόχους επανάληψης.

Διαβάζουν δυνατά το Knuffle Bunny στο μάθημα 20.

Μαθήματα 17-20

Μαθήματα 5-8

Οι μαθητές εξερευνούν πλακίδια προγραμματισμού, χαρακτήρες και σκηνές.

Τραγουδήστε και χορέψτε Teddy Bear, Teddy Bear στο μάθημα 7.

Μαθήματα 13-16

Οι μαθητές δημιουργούν προγράμματα χρησιμοποιώντας τα πλακίδια Μεγέθυνση, Συρρίκνωση, Απόκρυψη, Εμφάνιση και Ταχύτητα. Εξερευνούν τον εντοπισμό σφαλμάτων και τις εντολές αν-τότε υπό συνθήκη.



Μαθήματα 21-24

Οι μαθητές ολοκληρώνουν τις τελικές εργασίες τους για το Knuffle Bunny. Καθώς συμμετέχουν σε μια τελική παρουσίαση, συζητούν τις συνεργασίες και τις συνεισφορές τους.

Ξαναδιαβάστε το Knuffle Bunny στο μάθημα 22.

Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 8: Προγραμματίστε το αρκουδάκι



Οι μαθητές δημιουργούν έργα Scratch Jr βασισμένα στο Teddy Bear, Teddy Bear.

Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 13: Επεκτείνετε την εργαλειοθήκη σας για την αφήγηση ιστοριών

Οι μαθητές δημιουργούν ο καθένας μια νέα σελίδα ή αλλάζουν μια υπάρχουσα σελίδα για να αφηγηθούν την ιστορία της Κάθριν που μεγαλώνει.

Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 23: Τελική εργασία III

Οι μαθητές ολοκληρώνουν τις πολυσέλιδες εργασίες τους με σκηνές από την αρχή, τη μέση και το τέλος του Knuffle Bunny's adventures.

