

Lesson 1: Hello World!

Επισκόπηση μαθήματος 1: Το μάθημα 1 εισάγει τη γλώσσα ως δομημένη μέθοδο επικοινωνίας και παρουσιάζει το ScratchJr ως παράδειγμα γλώσσας προγραμματισμού.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Υλικό/Λογισμικό
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία Επικοινωνίας, Γλώσσα

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Γειά σου

- Κάντε έναν κατάλογο όλων των γλωσσών που έχουν ακούσει τα παιδιά. Στη συνέχεια, συμπληρώστε τη λίστα μετά την παρακολούθηση ενός βίντεο.

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι είναι η γλώσσα;

- Συζητήστε τι είναι μια γλώσσα, γιατί την χρειαζόμαστε και τι συμβαίνει όταν δεν καταλαβαίνετε. Συζητήστε ότι και οι υπολογιστές χρησιμοποιούν γλώσσες.

3. Ώρα ScratchJr: Μια νέα γλώσσα

- Μοιραστείτε ότι γνωρίζετε μια γλώσσα προγραμματισμού που ονομάζεται "ScratchJr".
- Μοιραστείτε το έργο σας στο ScratchJr με την τάξη. Κάντε στα παιδιά καθοδηγητικές ερωτήσεις σχετικά με τον τρόπο εξερεύνησης της εφαρμογής και εξηγήστε ότι την επόμενη φορά τα παιδιά θα μάθουν πώς να προγραμματίζουν με το ScratchJr.

4. Ώρα λέξεων: Το γειά σου σε όλο τον κόσμο

- Χρησιμοποιήστε το πλακίδιο Speech Bubble από το ScratchJr που λέει "γειά" σε διάφορες γλώσσες.
- Βάλτε τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τα "Ημερολόγια Σχεδιασμού" τους για να γράψουν 3 από τους νέους τρόπους να λένε γεια.

5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Το γειά σου σε όλο τον κόσμο

- Προσθέστε το ScratchJr στο τέλος της λίστας που φτιάξατε στην αρχή του μαθήματος.
- Ως ομάδα, επιλέξτε μια γλώσσα στην οποία θέλετε να πείτε αντί και διδάξτε στα παιδιά πώς να λένε αντί σε αυτή τη γλώσσα.

Λεξιλόγιο:

Γλώσσες
Προγραμματισμού
Κώδικας
Γλώσσες
ScratchJr

