

### Lesson 2: R.E.S.P.E.C.T.!

**Επισκόπηση Μαθήματος 2:** Το μάθημα 2 παρουσιάζει ποιοι είναι οι προγραμματιστές και τι κάνουν. Τα παιδιά θα γνωρίσουν τις ταμπλέτες και πώς να τις χειρίζονται με ασφάλεια και προσοχή

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Υλικο/Λογισμικό  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Φωνολογική επίγνωση, Εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας

#### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Παιχνίδι φιλοφρονήσεων

- ΕΟ κάθε παίκτης κάνει τον κύκλο του και λέει ένα καλό πράγμα για το άτομο που κάθεται δίπλα του. Τα παιδιά μπορούν να επαινέσουν κάτι που κάνει ένα άλλο παιδί ή κάτι που βρίσκουν ενδιαφέρον στους συνομηλίκους τους.

#### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Εισαγωγή στον

- Υπενθυμίστε στα παιδιά ότι θα μάθουμε για μια γλώσσα προγραμματισμού που ονομάζεται ScratchJr. Εξηγήστε τους ότι αυτό το μάθημα θα διδάξει πώς να γίνουν προγραμματιστές.

#### 3. Αποσυνδεδεμένος χρόνος: Ο Προγραμματιστής

- Το 'Προγραμματιστής λέει' είναι ακριβώς όπως το 'Simon λέει', αλλά ο προγραμματιστής μας λέει τι να κάνουμε. Αργότερα στο πρόγραμμα σπουδών θα παίξουμε το 'Προγραμματιστής λέει' με πλακίδια εντολών ScratchJr και γραπτά προγράμματα, αλλά για σήμερα θα το παίξουμε μόνο προφορικά όπως το 'Σάιμον λέει'.

#### 4. Ωρα ScratchJr: Σεβασμός στα εργαλεία

- Παρουσιάστε την ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να τη χειρίζονται με ασφάλεια: να την κρατούν με δύο χέρια, να τη χρησιμοποιούν καθιστοί, να μην τρέχουν με ταμπλέτες.
- Δώστε στα παιδιά την ευκαιρία να αποφασίσουν ποιοι είναι οι ασφαλείς και ποιοι οι μη ασφαλείς τρόποι για να κρατούν την ταμπλέτα. Μοντελοποιήστε παραδείγματα συμπεριφοράς και αφήστε τα παιδιά να ανασηκώσουν τον αντίχειρα για την καλή συμπεριφορά με το ταμπλέτα και να κατεβάσουν τον αντίχειρα για την κακή συμπεριφορά.

#### 5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας:

- Παρουσιάστε το τραγούδι για τον καθαρισμό των ταμπλετών και μιλήστε για το πού θα αποθηκεύουν τα παιδιά τις ταμπλέτες τους μετά το μάθημα.

#### Λεξιλόγιο:

Programmer

