

Lesson 4: Step Into ScratchJr!

Επισκόπηση μαθήματος 4: Το μάθημα 4 παρουσιάζει τη διεπαφή του ScratchJr και τον τρόπο δημιουργίας και αποθήκευσης ενός νέου έργου. Τα παιδιά εξασκούνται στον ασφαλή χειρισμό της ταμπλέτας καθώς εξερευνούν την εφαρμογή.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Υλικό/Λογισμικό
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Ποιός είναι ο

- Παρουσιάστε ότι οι προγραμματιστές μπορεί να έχουν διαφορετικό υπόβαθρο (φύλο, φυλή, εθνικότητα, ηλικία) με φωτογραφίες (συμπεριλαμβανομένης μιας δικής σας)!
- Ρωτήστε τα παιδιά: "Τι νομίζετε ότι έχουν κοινό αυτοί οι άνθρωποι;" Απαντήστε: "Είναι όλοι προγραμματιστές". Εξηγήστε ότι σήμερα όλοι θα είναι προγραμματιστές!

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Εισαγωγή στο ScratchJr

- Δείξτε στα παιδιά πώς να χειρίζονται την ταμπλέτα με ασφάλεια, να ανοίγουν την εφαρμογή ScratchJr και πώς να δημιουργούν ένα νέο έργο ScratchJr. Προβάλετε μια ταμπλέτα σε μια οθόνη, ώστε όλα τα παιδιά να μπορούν να παρακολουθήσουν την εισαγωγή του εκπαιδευτικού στο περιβάλλον εργασίας του ScratchJr.

3. Ώρα ScratchJr: Εξερευνήστε το ScratchJr , Αποθήκευση Έργων & Ελεύθερο Παιχνίδι

- Εξερευνήστε την πλατφόρμα μαζί με τα παιδιά, καθώς ανακαλύπτουν τα μέρη του ScratchJr και παρουσιάζουν σημαντικό λεξιλόγιο ("σκηνή", "περιοχή προγραμματισμού", "σενάριο προγραμματισμού", κ.λπ.). Καθοδηγήστε τα παιδιά στην αποθήκευση ενός έργου με ένα όνομα.
- Παρέχετε στα παιδιά χρόνο ελεύθερου παιχνιδιού για να εξερευνήσουν μόνα τους το περιβάλλον της εφαρμογής.

4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Νέες ανακαλύψεις

- Ο καθένας μοιράζεται ένα νέο χαρακτηριστικό που ανακάλυψε όταν κοίταξε το ScratchJr σήμερα!
- Βάλτε τα παιδιά να τραγουδήσουν το τραγούδι για το καθάρισμα της ταμπλέτας.

Λεξιλόγιο:

Σκηνή
Σενάριο
προγραμματισμού
Περιοχή
προγραμματισμού
Παλέτα μπλοκ
Υλικό
Λογισμικό

