

### Lesson 5: Your First Program

**Επισκόπηση μαθήματος 5:** Το μάθημα 5 εισάγει τα βασικά πλακίδια εντολών του ScratchJr και τον τρόπο δημιουργίας απλών προγραμμάτων. Τα παιδιά εξερευνούν τι αντιπροσωπεύουν τα σχήματα, τα χρώματα και τα σύμβολα μέσα στην εφαρμογή ScratchJr.

**Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αναπαράσταση  
**Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό:** Αλφάβητο και αντιστοιχία γραμμάτων-ήχων

#### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Σταμάτα και πήγαινε

- Δείξτε εικόνες από διάφορα σήματα (π.χ. πινακίδα Stop) και ρωτήστε τα παιδιά αν γνωρίζουν τι σημαίνει.
- Δείξτε μια ή δύο εικόνες ενός δρόμου και προχωρήστε σε ένα κυνήγι θησαυρού για σύμβολα. Ζητήστε από τα παιδιά να κοιτάξουν γύρω από την εικόνα και να εντοπίσουν άλλα σήματα στο δρόμο

#### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Σύμβολα ScratchJr

- Ρωτήστε τα παιδιά "Πώς ξέρετε τι σημαίνουν τα πλακίδια ScratchJr; Τι στοιχεία μπορείτε να βρείτε για το τι κάνουν;" Συζητήστε τα ακόλουθα:
  - Σχήματα: Δείξτε ένα πλακίδιο έναρξης, ένα πλακίδιο δράσης και ένα πλακίδιο τέλους. Συζητήστε τα σχήματα των πλακιδίων και ρωτήστε αν τα σχήματα σημαίνουν κάτι;
  - Χρώματα: Συζητήστε τη σημασία των χρωμάτων των πλακιδίων. Εξηγήστε ότι κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει έναν συγκεκριμένο τύπο πλακιδίου (π.χ. μπλε = κίνηση).
- Σύμβολα: Τι μας λένε τα σύμβολα; - Συζητήστε τη σημασία της πράσινης σημαίας και του τελικού πλακιδίου. Αυτά τα πλακίδια έχουν συγκεκριμένους σκοπούς στο πλαίσιο της γλώσσας προγραμματισμού.

#### 3. Ώρα ScratchJr: Εισαγωγή στο ScratchJr Program & Ελεύθερο

- Δείξτε στην τάξη απλά πλακίδια κίνησης και παρουσιάστε πώς να φτιάξετε ένα πρόγραμμα στο ScratchJr. Δείξτε πώς να κουμπώνουν τα πλακίδια μεταξύ τους για να φτιάξετε μια ακολουθία κινήσεων. Δείξτε πώς να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα χρησιμοποιώντας πλακίδια έναρξης και λήξης που θα εκτελείται κάνοντας κλικ στην πράσινη σημαία.
- Παρέχετε στα παιδιά χρόνο ελεύθερου παιχνιδιού, ενθαρρύνοντάς τα να χρησιμοποιήσουν τα νέα πλακίδια που μόλις έμαθαν για να κάνουν το γατάκι να κάνει διάφορα πράγματα.

#### 5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργου

- Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους από το ελεύθερο παιχνίδι. Συζητήστε τις διαδικασίες διαμοιρασμού - (π.χ. ακρόαση ενώ οι άλλοι παρουσιάζουν). Όταν μοιράζετε έργα, υπενθυμίστε στα παιδιά να χρησιμοποιούν τα χαρακτηριστικά της διεπαφής του ScratchJr, όπως η λειτουργία παρουσίασης που επιτρέπει στο έργο τους να γεμίζει την οθόνη.

#### Λεξιλόγιο:

Σύμβολα

#### Πλακίδια ScratchJr:

Έναρξη με την πράσινη σημαία

Τέλος

Πλακίδια κίνησης

