

### Lesson 6: Blast Off!

**Επισκόπηση μαθήματος 6:** Στο μάθημα 6, τα παιδιά δημιουργούν ένα πρόγραμμα στο ScratchJr με έναν συγκεκριμένο στόχο στο μυαλό τους. Τα παιδιά εξασκούνται επίσης στην προσθήκη νέων χαρακτήρων και κειμένου στο ScratchJr.

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

#### 1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Ο Προγραμματιστής Λέει

- Αυτή η δραστηριότητα παίζεται όπως το παραδοσιακό παιχνίδι "Ο Σάιμον λέει", στο οποίο τα παιδιά επαναλαμβάνουν μια ενέργεια αν ο Σάιμον λέει να κάνουν κάτι. Παρουσιάστε εν συντομία κάθε εντολή προγραμματισμού και τι σημαίνει. Ζητήστε από την τάξη να σηκωθεί όρθια. Κρατήστε ψηλά ένα μεγάλο εικονίδιο του ScratchJr κάθε φορά (χρησιμοποιήστε τα ScratchJr Block Cut Outs) και πείτε: "Ο προγραμματιστής λέει να \_\_\_\_\_". Επαναλάβετε κάθε μπλοκ πολλές φορές.

#### 2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Σχεδιασμός ενός προγράμματος

- Εξηγήστε ότι η τάξη θα χρησιμοποιήσει τα πλακίδια που έμαθε για να φτιάξει μια συγκεκριμένη ιστορία ή σκηνή! Για να γίνει αυτό πρέπει να αποφασίσουμε για μια δράση που θέλουμε να προγραμματίσουμε και ίσως ακόμη και να αλλάξουμε τον χαρακτήρα για να ταιριάζει με τη σκηνή.

#### 3. Ώρα ScratchJr: Προσθήκη νέου χαρακτήρα, προσθήκη του ονόματός σας & εκτόξευση

- Δείξτε στα παιδιά πώς να προσθέτουν και να αφαιρούν έναν νέο χαρακτήρα στο ScratchJr. Αφού προσθέσετε έναν νέο χαρακτήρα, δείξτε στα παιδιά πώς να προσθέσουν το όνομά τους σε ένα πρόγραμμα χρησιμοποιώντας το κουμπί "Προσθήκη κειμένου".
- Στο ScratchJr, βάλτε τα παιδιά να δημιουργήσουν το δικό τους πύραυλο που απογειώνεται χρησιμοποιώντας τα πλακίδια που έχουν μάθει μέχρι στιγμής και τον χαρακτήρα του πυραύλου. Βάλτε τα παιδιά να προσθέσουν τα ονόματά τους στα προγράμματά τους.

#### 4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Περιηγηθείτε και βάλτε τα παιδιά να μοιραστούν τα προγράμματα των πυραυλοπλοίων τους με την τάξη.

#### Λεξιλόγιο:

Χαρακτήρας

Σκηνή

