

Lesson 7: Teddy Bear, Teddy Bear

Επισκόπηση μαθήματος 7: Το μάθημα 7 παρουσιάζει το εργαλείο 'Επεξεργαστής Ζωγραφικής' στο ScratchJr. Τα παιδιά εξασκούνται επίσης στον προγραμματισμό και τον καταιγισμό ιδεών καθώς ξεκινούν τα έργα τους 'Αρκουδάκι, Αρκουδάκι'.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, αρθρωτότητα, αναπαράσταση
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, Φωνολογική επίγνωση

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Άλμα με αρκουδάκι

- Διδάξτε στα παιδιά τον στίχο και τις κινήσεις του "Teddy Bear jump rope". Τα παιδιά μπορούν να σηκωθούν, να πηδήξουν και να χορέψουν σαν να έχουν σχοινιά άλματος.

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Κινήσεις 'Αρκουδάκι, Αρκουδάκι'

- Εξηγήστε στα παιδιά ότι σήμερα θα δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα στο ScratchJr που θα συνοδεύει το τραγούδι "Αρκουδάκι, αρκουδάκι".
- Πείτε στα παιδιά ότι θα μάθουν πώς να φτιάχνουν το δικό τους αρκουδάκι. Στη συνέχεια θα προγραμματίσουν το αρκουδάκι τους να κάνει το τραγούδι "Αρκουδάκι Αρκουδάκι".
- Βοηθήστε τα παιδιά να μεταφράσουν τις κινήσεις σε σύμβολα του ScratchJr.

3. Ώρα ScratchJr: Επεξεργαστής Ζωγραφικής & Φτιάξτε το αρκουδάκι σας

- Παρουσιάστε το εργαλείο Επεξεργαστής ζωγραφικής.
- Δώστε χρόνο στα παιδιά να φτιάξουν ένα χαρακτήρα αρκουδάκι στο ScratchJr.

4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Κοιτάζοντας προς τα εμπρός

- Πείτε στην τάξη ότι την επόμενη φορά θα προγραμματίσουμε πραγματικά το χορό με το σχοινάκι!
- Ρωτήστε τους ποια άλλα τραγούδια και χορούς πιστεύουν ότι θα μπορούσαν να προγραμματίσουν. Κάθε παιδί μπορεί να μοιραστεί μια ιδέα.

Λεξιλόγιο:

Καταιγισμός ιδεών

Πλακίδια ScratchJr:

Έναρξη με την πράσινη
σημαία

Τέλος

Πλακίδια κίνησης

