

Lesson 3:  
Step into ScratchJr!

**Μάθημα 3 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 3 εισάγει τα βασικά από τη διεπαφή του ScratchJr και τον τρόπο δημιουργίας απλών προγραμμάτων. Τα παιδιά μαθαίνουν πώς να χειρίζονται τα ταμπλέτες με ασφάλεια καθώς εξερευνούν την εφαρμογή.

**Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αναπαράσταση, Υλικό/λογισμικό  
**Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό:** Εργαλεία από Επικοινωνία και Γλώσσα

**I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Ποιοι είναι αυτοί οι**

- Δείξτε ότι οι προγραμματιστές μπορούν να είναι από όλα τα διαφορετικά υπόβαθρα (φύλο, φυλή, εθνικότητα, ηλικία) με εικόνες (συμπεριλαμβανομένης μιας από εσάς)!

**II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Έναρξη ScratchJr**

- Παρουσιάστε το ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να την χειρίζονται με ασφάλεια με τα δύο χέρια. Δείξτε στα παιδιά πώς να ανοίγουν την εφαρμογή ScratchJr. Δείξτε στα παιδιά πώς να δημιουργούν ένα νέο έργο.

**III. Ώρα ScratchJr: Εξερεύνηση ScratchJr & Ελεύθερο Παιχνίδι**

- Τα παιδιά εξερευνούν την πλατφόρμα και μαθαίνουν το βασικό λεξιλόγιο διεπαφής ("σκηνή", περιοχή προγραμματισμού, σενάριο προγραμματισμού κ.λπ.) Τα παιδιά εξασκούνται στη δημιουργία ενός απλού προγράμματος με τα πλακίδια Κίνησης.
- Μόλις τα παιδιά τελειώσουν με τα προγράμματά τους, μαθαίνουν πώς να αποθηκεύουν ένα έργο με ένα όνομα.
- Τα παιδιά απολαμβάνουν χρόνο ελεύθερου παιχνιδιού για να εξερευνήσουν περαιτέρω την εφαρμογή.

**IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Τραγούδι τακτοποίησης**

- Παρουσιάστε το τραγούδι για την τακτοποίηση των ταμπλετών και εξηγήστε πώς να αποθηκεύετε τις ταμπλέτες με ασφάλεια στην τάξη ή εικονικά.

Λεξιλόγιο:

Προγραμματιστής

Σκηνή

Σενάριο  
προγραμματισμού

Περιοχή  
προγραμματισμού

Παλέτα πλακιδίων

Υλικό

