

Lesson 12:  
Cha Cha Slide Day I

**Μάθημα 12 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 12 εξερευνά τους βρόχους επανάληψης και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κάνουν τον κώδικα πιο αποδοτικό. Τα παιδιά θα προγραμματίσουν την γάτα ScratchJr να κάνει το χορό "'Τσα-Τσα".

**Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αλγόριθμοι, δομές ελέγχου, η Διαδικασία Σχεδιασμού

**Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό:** Λογοτεχνικές συσκευές, εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας, αλληλουχία

**I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Χορεύω Τσα-Τσα**

- Εξηγήστε ότι σήμερα τα παιδιά θα δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα στο ScratchJr για να κάνουν ένα μέρος από το χορό Τσα-Τσα. Τραγουδήστε και χορέψτε το Τσα-Τσα ως τάξη για να βεβαιωθείτε ότι όλοι το γνωρίζουν και το θυμούνται.

**II. Ώρα λέξεων: Διαβάζω δυνατά το Τσα-Τσα**

- Διαβάστε/τραγουδήστε μαζί το γραπτό μέρος από το Τσα-Τσα χρησιμοποιώντας την παρουσίαση.

**III. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Τσα-Τσα στο ScratchJr**

- Συζητήστε πώς μπορείτε να μεταφράσετε τις κινήσεις Τσα-Τσα σε Πλακίδια εντολών του ScratchJr.

**IV. Ώρα ScratchJr: Προγραμματίζω το Τσα-Τσα**

- Επανάληψη του πλακιδίου 'Πες ποπ' και του εργαλείου Πλέγμα.
- Τα παιδιά προγραμματίζουν την γάτα στο ScratchJr για να χορεύει το Τσα-Τσα.

**V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων**

- Τα παιδιά μοιράζονται τον τρόπο με τον οποίο αντιπροσώπευαν ή θα αντιπροσώπευαν το «Τσα-Τσα» στο πρόγραμμά τους.
- Συζητήστε ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι να εκφράσει κανείς το ίδιο πράγμα.

**Πλακίδια ScratchJr:**  
Παίξε ποπ

