

Lesson 1:
Do You Speak Code?

Μάθημα 1 Επισκόπηση: Το Μάθημα 1 εισάγει βασικές έννοιες σχετικά με τις γλώσσες προγραμματισμού και τη σχέση τους με τις ανθρώπινες γλώσσες. Παρουσιάζεται και συζητείται ένα δείγμα προγράμματος ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αναπαράσταση
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία Επικοινωνία & Γλώσσας

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Πόσες γλώσσες γνωρίζεις;

- Ρωτήστε τα παιδιά ποιες γλώσσες γνωρίζουν. Καταιγισμός ιδεών με όσο το δυνατόν περισσότερες γλώσσες.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Γλώσσες προγραμματισμού

- Καταιγισμός ιδεών για το τι κοινό έχουν οι διάφορες ανθρώπινες γλώσσες. Εξηγήστε ότι και οι υπολογιστές χρησιμοποιούν γλώσσες που ονομάζονται "γλώσσες προγραμματισμού".
- Συζητήστε τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπινων γλωσσών και των γλωσσών των υπολογιστών.

III. Ώρα λέξεων: Έναρξη Ημερολογίων Σχεδιασμού

- Πρώτη εισαγωγή στα Ημερολόγια Σχεδιασμού. Εξηγήστε ότι τα ημερολόγια θα χρησιμοποιηθούν για να γράφουμε ιδέες, να σχεδιάζουμε, να σχεδιάζουμε και να θυμόμαστε πράγματα.
- Οι μαθητές θα γράψουν τα ονόματά τους στα ημερολόγια τους & θα γράψουν δύο ερωτήσεις που έχουν για τις γλώσσες υπολ

IV. Ώρα ScratchJr: Ελέγξτε αυτό το έργο

- Ο δάσκαλος θα εξηγήσει ότι ολοι γνωρίζουμε μια γλώσσα προγραμματισμού που ονομάζεται "ScratchJr" και θα μοιραστεί ένα πρόγραμμα ScratchJr που έχει ήδη δημιουργηθεί.
- Συζητήστε τι βλέπουν τα παιδιά στον κώδικα (π.χ. χρώματα, σύμβολα, λέξεις). Δείξτε διαφορετικά προγράμματα και βάλτε τους μαθητές να μαντέψουν εναλλάξ τι θα πει το κάθε πρόγραμμα στη Γάτα να κάνει.

V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Τι νομίζεις;

- Μοιραστείτε και συζητήστε τις σκέψεις σας σχετικά με τα έργα του δασκάλου, συμπεριλαμβανομένων των αγαπημένων τους τμημάτων, των πραγμάτων που θα άλλαζαν/προσέθεταν, κ.λπ.

Λεξιλόγιο:Γλώσσες
προγραμματισμού

Κώδικας

ScratchJr

