

Lesson 2: Order Matters

Μάθημα 2 Επισκόπηση: Το Μάθημα 2 εισάγει την έννοια της αναπαράστασης και ότι τα σύμβολα μπορούν να αντιπροσωπεύουν κάτι άλλο. Τα παιδιά εξερευνούν εισαγωγικούς αλγορίθμους και την ακολουθία χρησιμοποιώντας κομμένα πλακίδια ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, αναπαράσταση
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, αλφάβητο και αντιστοιχία γραμμάτων-ήχων

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Βγάζει νόημα αυτή η πρόταση;

- Εξηγήστε την ανάγκη για διάταξη στις γλώσσες. Χρησιμοποιήστε κομμένες λέξεις από την πρόταση ("Η γάτα είναι πάνω στο χαλάκι"), ανακατέψτε τις και διαβάστε την ανακατεμένη πρόταση (π.χ. "πάνω γάτα χαλάκι στο είναι"). Ρωτήστε τα παιδιά αν βγάζει νόημα και γιατί/γιατί όχι.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Τι είναι ένας αλγόριθμος;

- Εξηγήστε ότι οι οδηγίες που δίνουμε στους υπολογιστές ονομάζονται "αλγόριθμοι". Ένας αλγόριθμος είναι μια ακολουθία από βήματα με τη σωστή σειρά.
- Συγκεντρώστε παραδείγματα από δραστηριότητες που πρέπει να γίνουν με συγκεκριμένη σειρά (π.χ. να πλύνετε τα δόντια σας, να φορέσετε κάλτο).

III. Αποσυνδεδεμένος χρόνος: Προγραμματίζω τον δάσκαλο

- Πείτε στα παιδιά ότι ο δάσκαλος θα είναι τώρα ο υπολογιστής και θα πρέπει να τον προγραμματίσουν! Υπενθυμίστε τους ότι πρέπει να λένε όλα τα βήματα με τη σωστή σειρά. Τα παιδιά θα είναι υπεύθυνα να κατευθύνουν προφορικά τον δάσκαλό τους σε ειδικούς προορισμούς στην τάξη (π.χ. σε μια βιβλιοθήκη ή μια ντουλάπα) ή να κάνουν μια εργασία (π.χ. να φτιάξουν ένα σάντουιτς).
- Συζητήστε πόσο σημαντικό είναι να είναι συγκεκριμένα και πόσο σημαντική είναι η διάταξη στον προγραμματισμό.

IV. Ώρα ScratchJr: Πλακίδια ScratchJr

- Χρησιμοποιώντας τα αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr, ρωτήστε τα παιδιά "πώς ξέρετε τι σημαίνουν τα πλακίδια ScratchJr;" Επικεντρωθείτε στην αναπαράσταση από το χρώμα (π.χ., μπλε = κίνηση). Συζητήστε τη σημασία της Πράσινης Σημαία και του πλακιδίου Τέλος.

V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Τριαντάφυλλα & μπουμπούκια

- Κάθε παιδί μοιράζεται ένα "τριαντάφυλλο" (πράγμα που έμαθε) και ένα "μπουμπούκι" (πράγμα για το οποίο θέλει να μάθει περισσότερα και είναι ενθουσιασμένο με τη μάθηση).

Λεξιλόγιο
Αλγόριθμος
Πρόγραμμα
Προγραμματιστής

Πλακίδια ScratchJr:
Έναρξη με την
Πράσινη Σημαία
Πλακίδια κίνησης
Πήγαινε στην
αρχή
Τέλος

