

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 τις ταμπλέτες με ασφάλεια καθώς εξερευνούν την εφαρμογή.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αναπαράσταση, Υλικό/Λογισμικό, Διαδικασία Σχεδιασμού

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία Επικοινωνίας και Γλώσσας, Διαδικασία γραφής

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Ανασκόπηση πλακιδίων στο ScratchJr

- Χρησιμοποιώντας τα αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr, επανεξετάστε τι κάνουν τα μπλοκ Έναρξη, Τέλος και Κίνηση.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Εκκίνηση ScratchJr

- Παρουσιάστε την ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να το χειρίζονται με ασφάλεια με τα δύο χέρια.
- Παρουσιάστε πώς να ανοίγουν την εφαρμογή ScratchJr & πώς να δημιουργούν ένα νέο έργο.
- Προβάλετε μια ταμπλέτα σε μια μεγάλη οθόνη, ώστε όλα τα παιδιά να μπορούν να παρακολουθήσουν την επίδειξη και να ακολουθήσουν.

III. Ώρα ScratchJr: Εξερευνήστε το ScratchJr & ελεύθερο παιχνίδι

- Τα παιδιά εξερευνούν την πλατφόρμα και μαθαίνουν σημαντικό 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.

V. 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

Σκηνή
Περιοχή
προγραμματισμο
ύπαλέτα

Πλακίδια ScratchJr:

Έναρξη με την
Πράσινη Σημαία
Πλακίδια κίνησης
Πήγαινε στην
αρχή

