

## 2<sup>Η</sup> ΤΑΞΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΟΔΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ

Οι μαθητές/τριες εξερευνούν τις ανθρώπινες γλώσσες και τις γλώσσες προγραμματισμού. Αποκτούν μια πρώτη εισαγωγή στο Scratch Jr.

### Μαθήματα 1-4

Οι μαθητές εξερευνούν την αποστολή μηνυμάτων, τους βρόχους επανάληψης, τον παράλληλο προγραμματισμό και τα έργα πολλαπλών σελίδων.

**Ξαναδιαβάστε** Υπατία στο μάθημα 8.

### Μαθήματα 9-12

Οι μαθητές επανεξετάζουν την αποστολή μηνυμάτων, την ηχογράφηση και τον παράλληλο προγραμματισμό. Επιλέγουν σκηνές από την Νεραίδα για τις τελικές τους εργασίες.

**Ξαναδιαβάστε** Νεραίδα στα μαθήματα 17 & στο μάθημα 19.

### Μαθήματα 17-20

### Μαθήματα 5-8

Οι μαθητές εξερευνούν τη Διαδικασία Σχεδιασμού, τη Διαδικασία Συγγραφής και την αντιμετώπιση κοινών σφαλμάτων.

**Διαβάστε δυνατά** το βιβλίο Υπατία στο Μάθημα 6.

### Μαθήματα 13-16

Οι μαθητές δημιουργούν απλά και σύνθετα επαναλαμβανόμενα προγράμματα. Εξερευνούν εμφωλευμένους βρόχους & εντολές υπό συνθήκη.

### Μαθήματα 21-24

Οι μαθητές ολοκληρώνουν τις τελικές τους εργασίες. Μοιράζονται και συζητούν σε μια τελική παρουσίαση.



#### Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 6: Πείτε μια ιστορία

Οι μαθητές δημιουργούν έργα Scratch Jr βασισμένα στην ιστορία της Υπατίας για τον εντοπισμό σφαλμάτων.



#### Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 11: Η ιστορία της τάξης μας

Οι μαθητές δημιουργούν από μία πρόταση μιας ιστορίας της τάξης στο Scratch Jr. Όταν οι ταμπλέτες παίζονται με τη σειρά, αφηγούνται την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.

#### Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 23: Τελικό έργο III

Οι μαθητές ολοκληρώνουν την πολυσέλιδη τελική εργασία.

