

1^η ΤΑΞΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Οι μαθητές εξερευνούν τις ανθρώπινες γλώσσες και τις γλώσσες προγραμματισμού. Έχουν μια πρώτη εισαγωγή στο Scratch Jr.

Οι μαθητές εξερευνούν έργα πολλαπλών σελίδων, ποικίλα πλακίδια εντολών, παραμέτρους και αντιμετωπίζουν κοινά σφάλματα.

Οι μαθητές εξερευνούν απλούς και σύνθετους βρόχους επανάληψης και αποστολής μηνυμάτων. Επιλέγουν σκηνές από το προτεινόμενο βιβλίο για τις τελικές τους εργασίες. Διαβάζουν δυνατά το προτεινόμενο βιβλίο στο μάθημα 19.

Μαθήματα 1-4

Μαθήματα 9-12

Μαθήματα 17-20

Μαθήματα 5-8

Μαθήματα 13-16

Μαθήματα 21-24

Οι μαθητές εξερευνούν τη διαδικασία σχεδιασμού και τη διαδικασία συγγραφής.
Διαβάζουν δυνατά το βιβλίο 'Η Υπατία' στο μάθημα 8.

Οι μαθητές εξερευνούν την εγγραφή ήχου, τις συνθήκες, την ταχύτητα κίνησης, την επιστροφή στην αρχή, τα πλακίδια αναμονής και τα παράλληλα προγράμματα.

Οι μαθητές ολοκληρώνουν τις τελικές εργασίες τους για το προτεινόμενο βιβλίο. Μοιράζονται και συζητούν σε μια τελική παρουσίαση.

Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 6: Επανακωδικοποίηση του Χόκι-Πόκι



Οι μαθητές δημιουργούν έργα Scratch Jr βασισμένα στο Χόκι-Πόκι.



Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 10: Επεκτείνετε την εργαλειοθήκη σας για την αφήγηση ιστοριών

Οι μαθητές επεκτείνουν την ιστορία τους με βάση την Υπατία.

Βασική δραστηριότητα - Μάθημα 23: Τελική εργασία III

Οι μαθητές ολοκληρώνουν το πολυσέλιδο έργο τους.

