

Lesson 4:
Your First Program

Μάθημα 4 Επισκόπηση: Στο Μάθημα 4 τα παιδιά συνεχίζουν να εξερευνούν το ScratchJr. Χρησιμοποιούν τα πλακίδια Έναρξης, Τερματισμού και Κίνησης με τη σωστή σειρά για να δημιουργήσουν προγράμματα στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αναπαράσταση
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλφάβητο και αντιστοιχία γραμμάτων-ήχων

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Κυνήγι θησαυρού για

- Εμφάνιση εικόνων από πινακίδες. Ρωτήστε τα παιδιά αν ξέρουν τι σημαίνει κάθε σύμβολο. Στη συνέχεια, δείξτε μια ή δύο εικόνες από έναν δρόμο και ξεκινήστε ένα κυνήγι θησαυρού για τα σύμβολα.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Σύμβολα στο ScratchJr

- Ρωτήστε τα παιδιά "Πώς ξέρετε τι σημαίνουν τα πλακίδια ScratchJr; Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από διαφορετικά σχήματα, χρώματα και πλακίδια.

III. Αποσυνδεδεμένη Ώρα: Ο προγραμματιστής λέει

- Αυτή η δραστηριότητα παίζεται όπως το παραδοσιακό παιχνίδι "Ο Σάιμον λέει", στο οποίο τα παιδιά επαναλαμβάνουν μια ενέργεια αν ο Σάιμον λέει να κάνουν κάτι. Χρησιμοποιήστε για αυτή τη δραστηριότητα τα Αποκόμματα Πλακιδίων ScratchJr για να εστιάσετε στις οδηγίες βήμα προς βήμα και στο ότι η σειρά έχει σημασία. Βάλτε την τάξη να σηκωθεί όρθια. Κρατήστε ψηλά ένα μεγάλο εικονίδιο του ScratchJr κάθε φορά και πείτε: "Ο προγραμματιστής λέει _____".

IV. Ώρα ScratchJr: Πώς να φτιάξετε ένα πρόγραμμα; & Χορός της

- Δείξτε στην τάξη απλά πλακίδια κίνησης και παρουσιάστε τον τρόπο δημιουργίας ενός προγράμματος στο ScratchJr. Τα παιδιά θα δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα χρησιμοποιώντας πλακίδια που έχουν μάθει μέχρι τώρα (πλακίδια Έναρξης, Κίνησης, Τέλους) για να κάνουν τη Γάτα να χορεύει.

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Μαθαίνοντας το χορό της

- Μοιράζονται τα έργα και υπενθυμίστε στα παιδιά να δείξουν στην τάξη τον κώδικα και το έργο τους.

Λεξιλόγιο:

- Σύμβολο
- Πλακίδιο προγραμματισμού
- Χαρακτήρας

Πλακίδια ScratchJr :

- Έναρξη με την Πράσινη Σημαία Πλακίδια Κίνησης Τέλος

