

વિષયનું નામ: સ્કેચ શીખવાની મજાની રીત_ભાગ 02	આદર્શ સમય/દિવસ: ૬૦ મિનીટ
શીખવાનો ઉદ્દેશ્ય : - વિવિધ બ્લોકસનું અન્વેષણ કરો, પ્રોજેક્ટમાં ફેરફાર કરીને તેની સાથે રમો - રોજિંદા જીવનમાં સ્કેચ અને કોમ્પ્યુટેશનલ વિચારસરણીનું ચિંતન કરો અને તેને સંબંધિત કરો	
સેશન પહેલાની પૂર્વ તૈયારી : સ્પીકર સાથેનું પ્રોજેક્ટર, લેપટોપ, સ્ક્રીન અને સ્કેચ	
જરૂરી મટીરીયલ : ૧૫ કોમ્પ્યુટર અને સ્કેચ ટુલકીટ	
સુધારો (૪૫ મિનીટ) (લીંક [પ્રોજેક્ટર પર ટુલકીટની લીંક ખોલીને બતાવવી]) - સહભાગીઓને સ્કેચ પ્લેટફોર્મ પર સમજ વિકસાવવા માટે થોડો સમય આપો (20 મિનિટ) - જીવન ચક્ર - લાઈફ સાયકલ (ગુજરાત) પર તૈયાર પ્રોજેક્ટ આપો. - સહભાગીઓને પ્રોજેક્ટ ખોલવા માટે કહો. - રંગ બદલવાનો પ્રયાસ કરો. ૨ કોડ બ્લોક્સ દૂર કરવાનો પ્રયાસ કરો અને જુઓ શું થાય છે. - પસંદગીના ૨ કોડ બ્લોક્સ ઉમેરો અને જુઓ શું થાય છે.	
ચિંતનશીલ પ્રશ્ન: (15 મિનિટ) - શું નાટકના ડાયરેક્શન અને સ્કેચ વચ્ચે કોઈ સંબંધ છે? - તમને આપવામાં આવેલ નાટકના ડાયરેક્શન અને સ્કેચ પ્રોજેક્ટમાં તમને કઈ સમાનતાઓ મળે છે - અગાઉ અમે CT પર એક સત્ર કર્યું હતું, તમે સ્કેચમાં કોમ્પ્યુટેશનલ થિંકિંગ (ગાણિતિક વિચારસરણી) ક્યાં જુઓ છો? - યુવા શીખનારાઓમાં કોમ્પ્યુટેશનલ થિંકિંગ (ગાણિતિક વિચારસરણી) બનાવવા માટે સ્કેચ કેવી રીતે ઉપયોગી છે? - શું તમે તમારા રોજિંદા જીવનમાં કોઈ કોડિંગ જુઓ છો?	
ફેસિલિટેટર માટેની સમજ: ફેસિલિટેટર તરીકે તમારે સહભાગી સાથે વાતચિત કરવી પડશે, જેથી તેઓ સીટી (CT) ને રોજિંદા જીવન સાથે સાંકળી શકે તેમજ કોડિંગ સાથે સીટી ની આવડત વિકસવા માટે સ્કેચ કેવી રીતે મદદરૂપ થાય તે સમજી શકે.	
ફેસિલિટેટર માટે ટિપ્સ (જો કોઈ હોય તો): સહભાગીઓને સ્કેચ અને ટૂલ કિટનું અન્વેષણ કરવામાં મદદ કરો અને પ્રોજેક્ટમાં ફેરફાર કરવાનું કાર્ય પૂર્ણ કરવા માટે તેમને માર્ગદર્શન આપો.	
ફેસિલિટેટર ખાતરી કરશે કે દરેક સહભાગી શીખવાની પ્રક્રિયામાં પ્રવૃત્તિમય રહે.	