

Μάθημα 3: Εισαγωγή στο ScratchJr!

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αναπαράσταση, Υλικό/Λογισμικό
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία περιεχομένου, οικοδόμηση κοινότητας
Παλέτα αρετών	Αισιοδοξία, περιέργεια, αμεροληψία, ανοιχτότητα, δικαιοσύνη
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χρησιμοποιούν με ασφάλεια μια ταμπλέτα. - Εκκινούν την εφαρμογή ScratchJr σε μια ταμπλέτα. - Περιηγηθούν στα βασικά στοιχεία της διεπαφής του ScratchJr. - Αποθηκεύουν ένα έργο με ένα όνομα.
Λεξιλόγιο	- Προγραμματιστής: κάποιος που γράφει κώδικα και δημιουργεί προγράμματα υπολογιστών - Λεξιλόγιο διεπαφής - Σκηνή: το σημείο στο οποίο βρίσκεται ο χαρακτήρας και διαδραματίζεται η δράση στο ScratchJr - Σενάριο προγραμματισμού: Πλακίδια εντολών του ScratchJr που συναρμολογούνται μεταξύ τους - Περιοχή προγραμματισμού: το σημείο στο οποίο συντάσσεται το πρόγραμμα στο ScratchJr - Παλέτα πλακιδίων: το σημείο στο οποίο βρίσκονται τα πλακίδια εντολών στο ScratchJr - Υλικό: τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε όταν χειριζόμαστε υπολογιστές, όπως ο φορητός υπολογιστής, η ταμπλέτα, το πληκτρολόγιο ή το ποντίκι - Λογισμικό: τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε όταν χειριζόμαστε υπολογιστές, όπως η εφαρμογή ScratchJr
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Διαβάστε για τα άτομα που εμφανίζονται στις διαφάνειες με τίτλο Εικόνες Προγραμματιστών . Έχετε το αρχείο έτοιμο για προβολή πριν την έναρξη του μαθήματος. - Απομνημονεύστε τους στίχους του τραγουδιού Ταχτοποιήσης. Ανοίξτε το σύνδεσμο και να είστε έτοιμοι να αναπαράγετε το τραγούδι στο τέλος του μαθήματος.

- Εξοικειωθείτε με τον [Οδηγό Διεπαφής ScratchJr](#). Ανοίξτε τον σε άλλη καρτέλα και να είστε έτοιμοι να τον προβάλετε.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- [Ποιοί είναι αυτοί οι άνθρωποι;](#) (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Αναδείξτε ότι οι **προγραμματιστές** μπορεί να έχουν διαφορετικές καταβολές (φύλο, φυλή, εθνικότητα, ηλικία) με φωτογραφίες (συμπεριλαμβανομένης μιας δικής σας)!
 - Ρωτήστε τα παιδιά: "Τι νομίζετε ότι έχουν κοινό αυτοί οι άνθρωποι;"
 - Απαντήστε: Είναι όλοι προγραμματιστές!
 - Εξηγήστε ότι σήμερα, όλοι θα είναι προγραμματιστές!

Έναρξη κύκλου τεχνολογίας

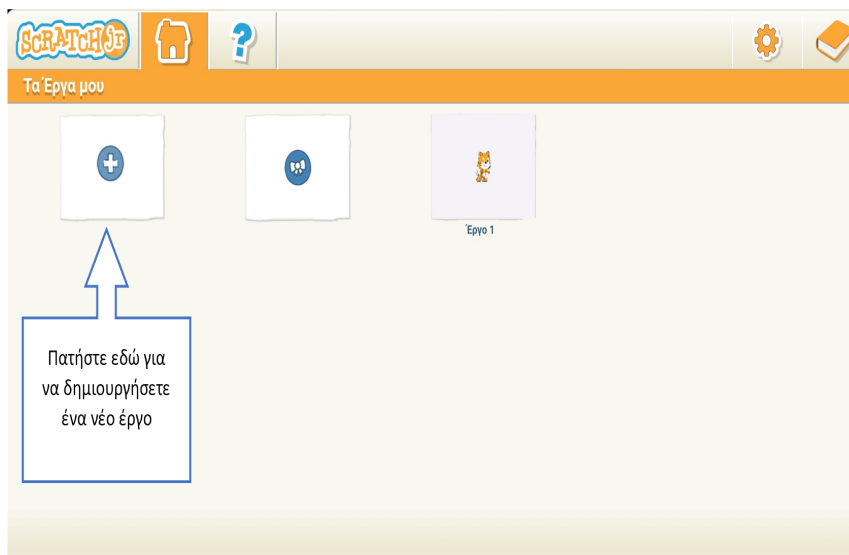
- Έναρξη ScratchJr (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)

**Σημείωση: Εάν κάποια παιδιά στην τάξη έχουν ήδη εμπειρία στο ScratchJr, ζητήστε τους να υπενθυμίσουν στην υπόλοιπη τάξη αυτά τα βήματα.*

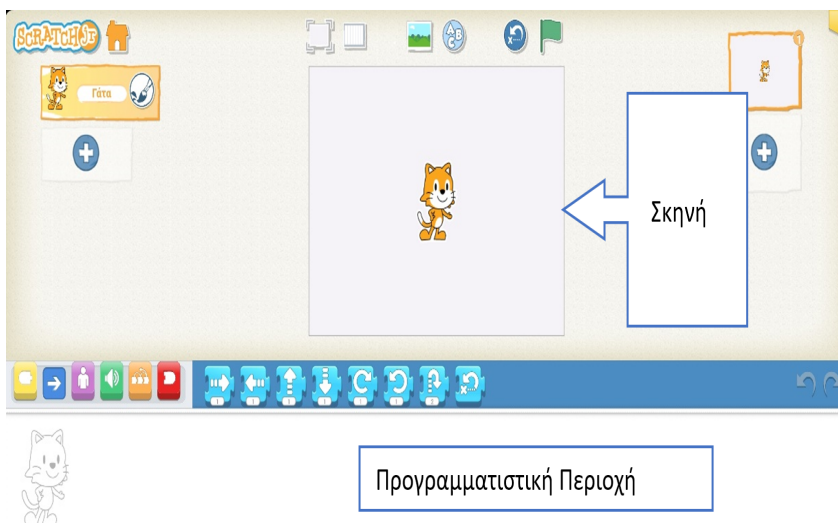
- Παρουσιάστε την ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να τη μεταχειριστούν τα παιδιά με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τα δύο χέρια.
- Δείξτε στα παιδιά πώς να ανοίγουν την εφαρμογή ScratchJr.
- Δείξτε στα παιδιά πώς να δημιουργούν ένα νέο έργο. Για να ξεκινήσετε, προβάλλετε την σχετική διαδικασία σε μια οθόνη, ώστε όλα τα παιδιά να μπορούν να παρακολουθήσουν την ακόλουθη εισαγωγή στο περιβάλλον εργασίας του ScratchJr.
 1. Εκκινήστε την εφαρμογή ScratchJr.



2. Κάντε κλικ στο σύμβολο συν (+) για να ανοίξετε ένα νέο έργο στην ενότητα "Τα έργα μου"



3. Δείξτε στα παιδιά τη **Σκηνή** (όπου βρίσκεται ο χαρακτήρας και διαδραματίζεται η δράση) και την **Προγραμματιστική Περιοχή** (όπου αποθηκεύονται με τη σειρά οι ενέργειες του χαρακτήρα).

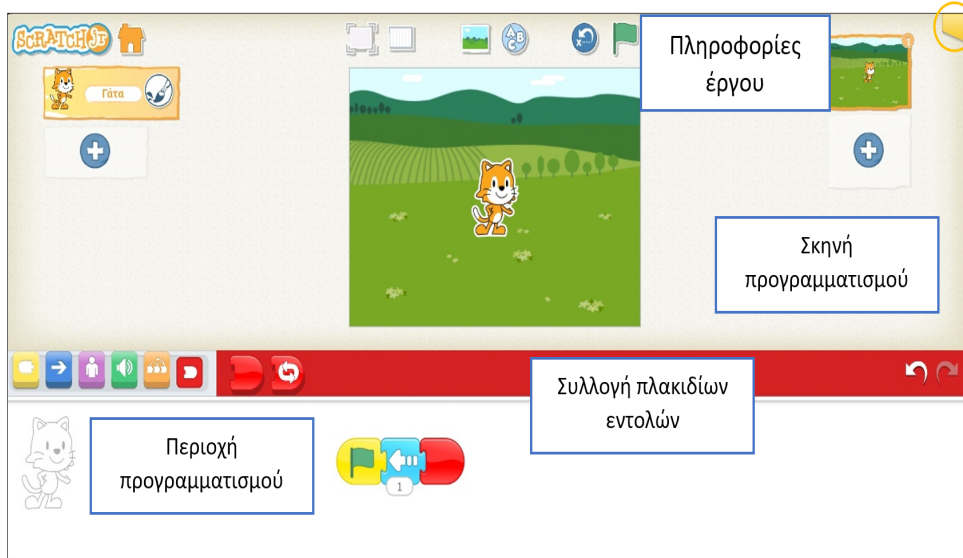


Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- **Εξερεύνηση του ScratchJr** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Εξερευνήστε την πλατφόρμα μαζί με τα παιδιά, καθώς ανακαλύπτουν τα μέρη του ScratchJr και τους παρουσιάζεται σημαντικό λεξιλόγιο (σκηνή, περιοχή προγραμματισμού, **σενάριο προγραμματισμού** κ.λπ.). Χρησιμοποιήστε τον [Οδηγό](#)

[διεπαφής ScratchJr](#) για να επισημάνετε τα βασικά χαρακτηριστικά της διεπαφής.



- **Αποθήκευση έργων** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)

- ο Καθοδηγήστε τα παιδιά στην αποθήκευση ενός έργου με βάση ένα όνομα χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:

1. Ανοίξτε το έργο που θέλετε να μοιραστείτε.
2. Πατήστε το κίτρινο ορθογώνιο στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης για να εμφανιστεί η οθόνη πληροφοριών έργου.



3. Πληκτρολογήστε ένα συγκεκριμένο όνομα για αυτό το έργο (π.χ. "Πάρτυ χορού"). Εάν τα παιδιά αναπτύσσουν ακόμη τις δεξιότητες πληκτρολόγησης, μπορείτε να τους πείτε να πληκτρολογήσουν κάτι απλό, όπως το δικό τους

όνομα, και ακολούθως να μετονομάσετε το έργο όταν το παραλάβετε.



Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Ελεύθερο Παιχνίδι** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Ατομικά, σε ζευγάρια ή σε μικρές ομάδες, τα παιδιά παίζουν και εξερευνούν περαιτέρω τη διεπαφή του ScratchJr.
 - Για να προωθήσετε τη δικαιοσύνη, υπενθυμίστε στα παιδιά να εξασκούνται στο να μοιράζονται τη συσκευή εναλλάξ. Προτείνετε στα παιδιά να ορίσουν ένα χρονικό όριο για κάθε μέλος της ομάδας (π.χ. 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά εξασκούνται στην αποθήκευση του έργου τους με το όνομά τους.

Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας

- **Τραγούδι Τακτοποίησης** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παρουσιάστε στα παιδιά το τραγούδι για την ορθή τακτοποίηση των ταμπλετών και εξηγήστε τους πώς να αποθηκεύουν τις ταμπλέτες με ασφάλεια στην τάξη.

Κλείνουμε το τάμπλετ στην θέση του να μπει

Τι ώραία που περάσαμε εδώ όλοι μαζί

Τα χεράκια το κρατάνε με μεγάλη προσοχή

Κλείνουμε το τάμπλετ και άνοιγο πάλι από την αρχή!

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Εικονική μάθηση**
 - Τα παιδιά μπορεί να μην είναι σε θέση να απομακρύνουν τις ταμπλέτες τους και να παραμένουν μπροστά στην κάμερα. Εάν παραμείνουν στη θέση τους, συνιστάται στα παιδιά να χτυπάνε τα χέρια τους ταυτόχρονα με τους συμμαθητές τους και στο ρυθμό του τραγουδιού. για να ανακατευθύνουν την προσοχή τους στο μάθημα.

