

Μάθημα 3: Εισαγωγή στο ScratchJr!

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αναπαράσταση, Υλικό/λογισμικό, Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Εργαλεία επικοινωνίας και γλώσσας, Διαδικασία γραπτού λόγου
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Επιλογές συμπεριφοράς, Δημιουργία περιεχομένου
Παλέτα αρετών	Περιέργεια, Ανοικτότητα
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χειριστούν την ταμπλέτα με ασφαλή τρόπο. - Ανοίξουν την εφαρμογή ScratchJr. - Περιηγηθούν στη διεπαφή του ScratchJr. - Δημιουργούν ένα νέο έργο στο ScratchJr. - Προσθέτουν έναν νέο χαρακτήρα στο ScratchJr. - Αποθηκεύουν ένα έργο με ένα όνομα στο ScratchJr. - Προσδιορίζουν και χρησιμοποιούν τα πλακίδια Έναρξης, Τέλους και Κίνησης στο ScratchJr.
Λεξιλόγιο	- Λεξιλόγιο Διεπαφής - Σκηνή: το σημείο στο οποίο βρίσκεται ο χαρακτήρας και συμβαίνει η δράση στο ScratchJr - Περιοχή προγραμματισμού: το τμήμα στο οποίο γράφεται το πρόγραμμα στο ScratchJr - Παλέτα πλακιδίων: η περιοχή στην οποία βρίσκονται τα μπλοκ στο ScratchJr
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος.

- Αποστηθείστε τους στίχους από το [τραγούδι τακτοποίησης](#) και έχετε το έτοιμο για αναπαραγωγή.
- Εξεικωθήτε με το [Περιβάλλον Διεπαφής του ScratchJr](#). Ανοίξτε το σε μια άλλη καρτέλα και να είστε έτοιμοι να το προβάλλετε.
- Εκτυπώστε τα [Πλακίδια εντολών ScratchJr](#) και κόψτε το πάνω μέρος κάθε σελίδας.

Δραστηριότητες εργήγορσης της τάξης

- **Επισκόπηση των πλακιδίων ScratchJr** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Χρησιμοποιείτε τα [Αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr](#), και επαναλάβετε με την τάξη τι κάνουν τα πλακίδια Έναρξης, Τέλους και Κίνησης.

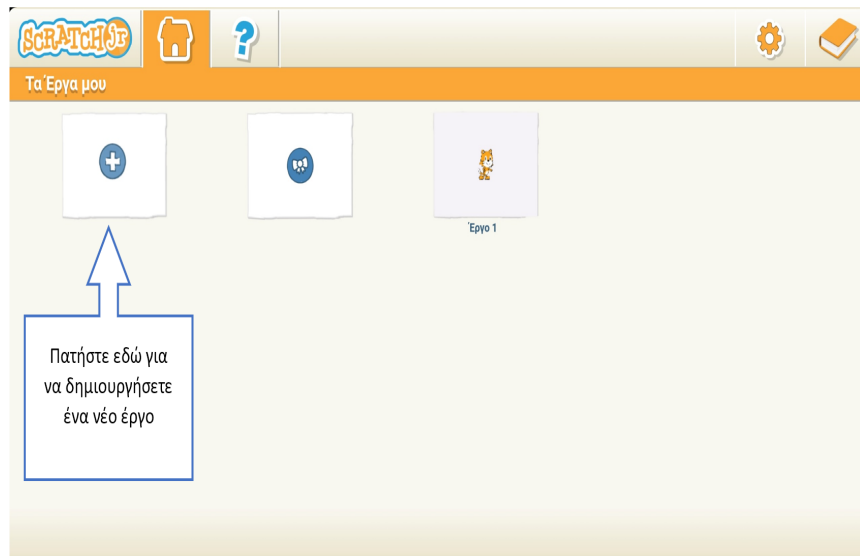
Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Δουλεύοντας με το ScratchJr** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παρουσιάστε την ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να τη χειρίζεστε με ασφάλεια με 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 ταμπλέτα σε μια οθόνη, ώστε όλα τα παιδιά να μπορούν να παρακολουθήσουν την ακόλουθη εισαγωγή στο περιβάλλον εργασίας του ScratchJr.

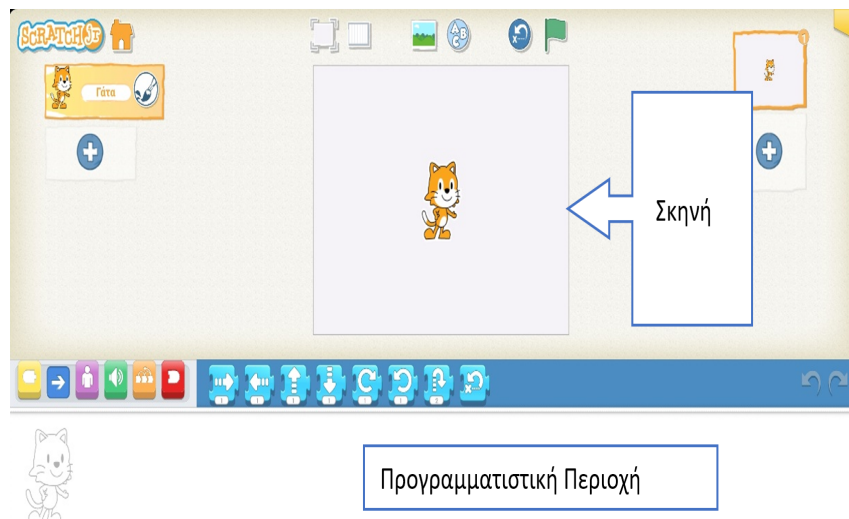
1. Ανοίξτε την εφαρμογή ScratchJr.



2. Δείξτε στα παιδιά το σύμβολο συν (+) και ρωτήστε τα αν γνωρίζουν ποιά η λειτουργία του. Μετά τις απαντήσεις τους δείξτε τους πως να δημιουργήσουν ένα νέο έργο στην ενότητα "Τα έργα μου".



3. Δείξτε στα παιδιά τη **Σκηνή** (όπου συμβαίνει η δράση) και την **Περιοχή Προγραμματισμού** (όπου αποθηκεύονται κατά σειρά οι ενέργειες του χαρακτήρα).

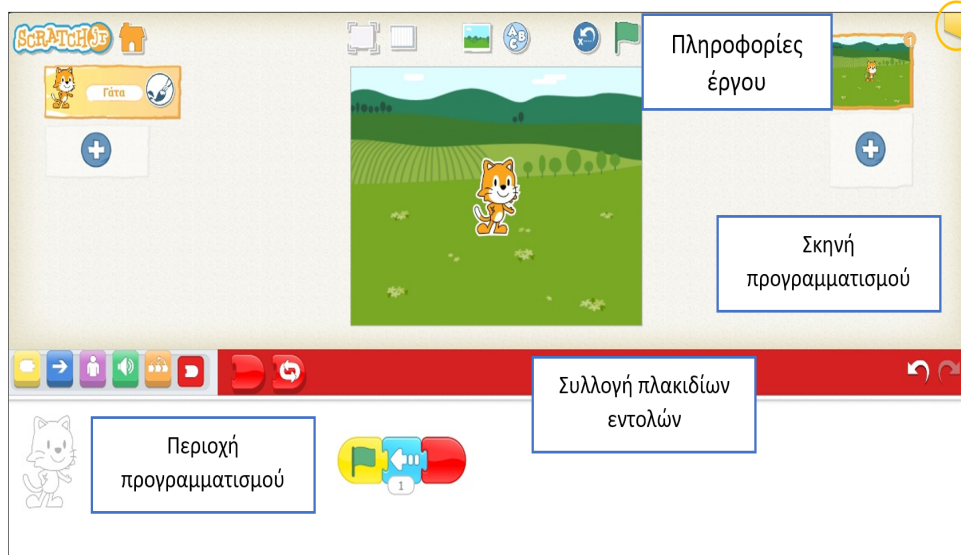


Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

- **Εξερεύνηση του ScratchJr** (Προτεινόμενη διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Μεμονωμένα, σε ζευγάρια ή σε μικρές ομάδες, επιτρέψτε στα παιδιά να εξερευνήσουν τη διεπαφή ανεξάρτητα για 2 λεπτά.
 - Ως ολόκληρη ομάδα, εξερευνήστε την πλατφόρμα και ρωτήστε τα παιδιά τι ανακάλυψαν για τη διεπαφή ScratchJr και αν είναι ακόμα περίεργα.

- Εισαγάγετε σημαντικό λεξιλόγιο (σκηνή, περιοχή προγραμματισμού, σενάριο προγραμματισμού, κ.λπ.). Χρησιμοποιήστε τον Οδηγό διασύνδεσης ScratchJr παρακάτω για να επισημάνετε βασικά χαρακτηριστικά διεπαφής.
- Εξερευνήστε την πλατφόρμα μαζί με τα παιδιά, καθώς ανακαλύπτουν τα μέρη του ScratchJr και εξοικειώνονται με το σημαντικό Λεξιλόγιο ("σκηνή", "περιοχή προγραμματισμού", "σενάριο προγραμματισμού", κ.λπ.). Χρησιμοποιήστε τον [Οδηγό διεπαφής του ScratchJr](#) για να επισημάνετε τα βασικά χαρακτηριστικά της διεπαφής.



- Πώς να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα;
 - Δείτε απλά πλακίδια Κίνησης στην τάξη και παρουσιάστε πώς να φτιάξετε ένα πρόγραμμα στο ScratchJr χρησιμοποιώντας τα παρακάτω βήματα:

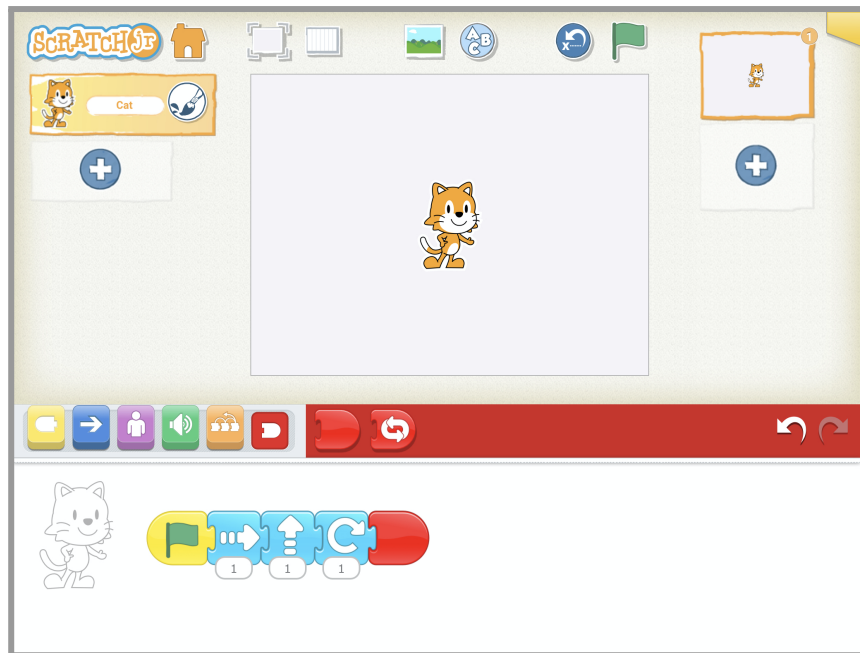
1. Σύρετε πλακίδια στην περιοχή προγραμματισμού και πατήστε τα για να δείτε πώς κινείται η γάτα. Μερικά σημαντικά πλακίδια κίνησης είναι η κίνηση προς τα αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω, περιστροφή αριστερά/δεξιά και το άλμα.



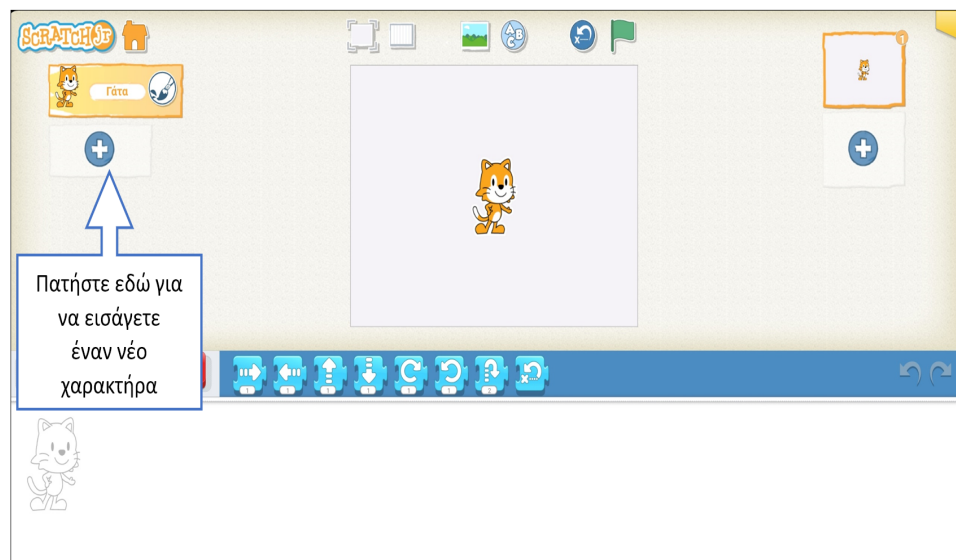
2. Δείξτε πώς να συνδυάζετε διαφορετικά πλακίδια για να φτιάξετε μια ακολουθία κινήσεων.



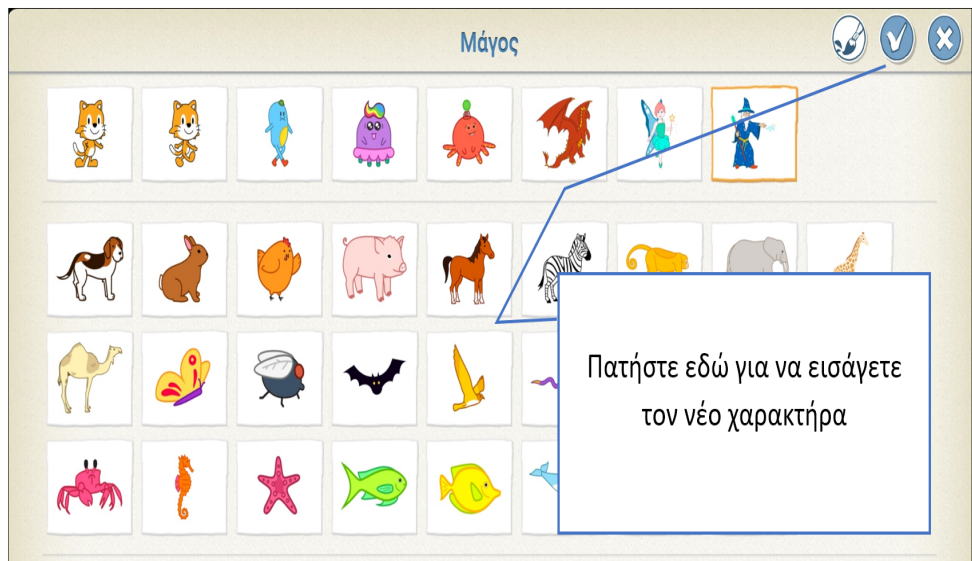
3. Παρουσιάστε πώς να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα με τη χρήση των πλακιδίων Έναρξης και Τέλους που εκτελείται κάνοντας κλικ στην Πράσινη Σημαία. Να επισημάνετε ότι τα πλακίδια Έναρξης και Τέλους είναι απαραίτητα όταν χρησιμοποιείτε τη λειτουργία παρουσίασης ή όταν εκτελείτε ένα πρόγραμμα με πολλά μέρη (ώστε να ξεκινούν ταυτόχρονα).



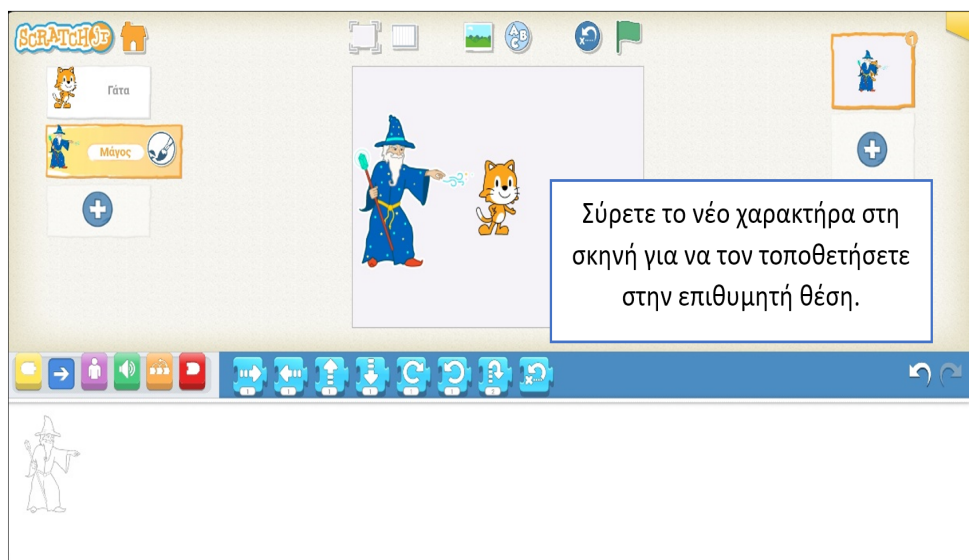
- Βάλτε τα παιδιά να εξασκηθούν φτιάχνοντας ένα απλό πρόγραμμα χρησιμοποιώντας πλακίδια Κίνησης.
 - Ρωτήστε τα παιδιά αν ξέρουν πώς να προσθέσουν έναν νέο χαρακτήρα και στη συνέχεια δείξτε τους πώς να το κάνουν. Αφού φτιάξουν ένα πρόγραμμα, δείξτε στα παιδιά πώς να προσθέτουν έναν χαρακτήρα και να αποθηκεύουν ένα έργο!
- Προσθέστε έναν νέο **χαρακτήρα** ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:
 1. Πατήστε το σύμβολο συν στην αριστερή πλευρά της οθόνης.



2. Επιλέξτε τον επιθυμητό χαρακτήρα και πατήστε το σημάδι ελέγχου για να συνεχίσετε.



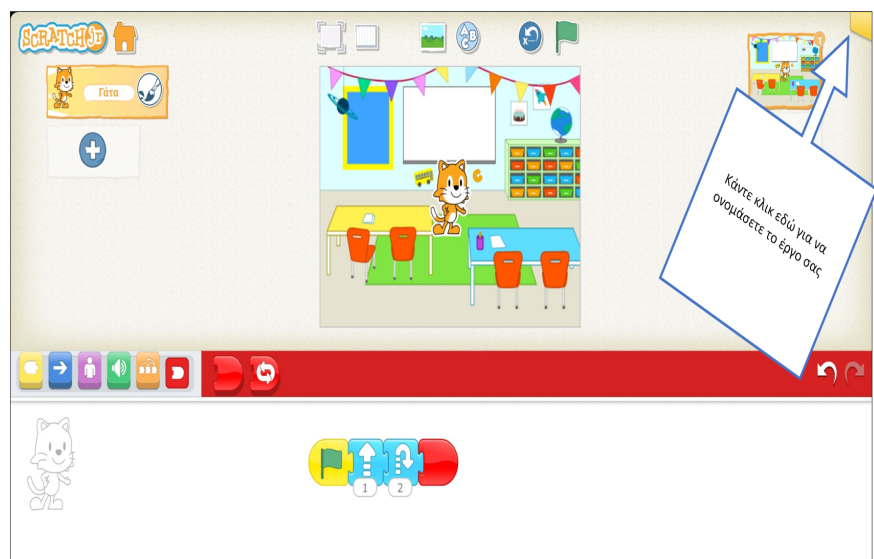
3. Σύρετέ το γύρω από την περιοχή της σκηνής για να το τοποθετήσετε στην επιθυμητή θέση.



- Για να αφαιρέσετε έναν χαρακτήρα, πατήστε παρατεταμένα το δάχτυλό σας στο πλαίσιο με το όνομα του χαρακτήρα. Ένα κόκκινο "x" θα εμφανιστεί στο πάνω μέρος του πλαισίου του χαρακτήρα.



- Αποθήκευση έργου.
 - Δείξτε στα παιδιά πώς να αποθηκεύουν ένα έργο με 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"). Αν τα παιδιά αναπτύσσουν ακόμη τις δεξιότητες πληκτρολόγησης, μπορείτε να τα καλέσετε να πληκτρολογήσουν κάτι απλό, όπως το δικό τους όνομα, και μπορείτε να μετονομάσετε το έργο όταν παραλάβετε.



Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Ελεύθερο παιχνίδι** (Προτεινόμενη διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Τα παιδιά εξερευνούν ελεύθερα 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)
 - Για να προωθήσετε την περιέργειά τους και την δίψα τους για μάθηση, ζητήστε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν ένα κουμπί ή ένα πλακίδιο εντολών που δεν έχουν χρησιμοποιήσει ποτέ πριν.

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Τραγούδι τακτοποίησης** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παρουσιάστε το τραγούδι για τον τακτοποίηση των ταμπλετών και εξηγήστε πώς να αποθηκεύετε τις ταμπλέτες με ασφάλεια στην τάξη ή εικονικά.

[Κλείνουμε το τάμπλετ στη θέση του να μπει.](#)

[Τι ωραία που περάσαμε εδώ όλοι μαζί.](#)

[Τα χεράκια το κρατάνε με μεγάλη προσοχή.](#)

[Κλείνουμε το τάμπλετ και αύριο πάλι απ' 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 χεριά τους ταυτόχρονα με τους συμμαθητές τους και στο ρυθμό του τραγουδιού, για να ανακατευθύνουν την προσοχή τους στο μάθημα.