

Μάθημα 2: Σ.Ε.Β.Α.Σ.Μ.Ο.Σ.!

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Υλικό/Λογισμικό
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Φωνολογική επίγνωση, Εργαλεία Επικοινωνίας και Γλώσσας
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Επικοινωνία, Επιλογές Συμπεριφοράς, Οικοδόμηση Κοινότητας
Παλέτα αρετών	Γενναιοδωρία, Ευγνωμοσύνη, Υπομονή
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χειριστούν με ασφάλεια μια ταμπλέτα - Περιγράφουν και να ορίζουν το ρόλο ενός προγραμματιστή
Λεξιλόγιο	Προγραμματιστής: Ένα άτομο το οποίο γράφει οδηγίες για τους υπολογιστές για να τους πει τι να κάνουν.
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος - Απομνημονεύστε το τραγούδι Τακτοποίησης και έχετε το έτοιμο για αναπαραγωγή πριν από την έναρξη του μαθήματος.
Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης Παιχνίδι φιλοφρονήσεων (Συνιστώμενη διάρκεια: 5 λεπτά) - Κάντε μια σύνδεση με όσα έμαθαν τα παιδιά στο προηγούμενο μάθημα: αναφέρετε τη σημασία της επικοινωνίας. - Το κάθε παιδί κάνει έναν κύκλο και αναφέρει ένα θετικό μήνυμα για το άτομο που κάθεται δίπλα του. Τα παιδιά μπορούν να επαινέσουν κάτι που κάνει ένα άλλο παιδί ή κάτι που βρίσκουν ενδιαφέρον στους συνομηλίκους τους (π.χ. ρούχα, ενδιαφέροντα, χόμπι κ.λπ.). Ο δάσκαλος μπορεί να ξεκινήσει το παιχνίδι κάνοντας μια φιλοφρόνηση στο διπλανό του παιδί με ένα σχόλιο όπως: "Μου αρέσει που σηκώνεις πάντα το χέρι σου στην ώρα του μαθήματος". Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας Εισαγωγή στον Προγραμματισμό (Συνιστώμενη διάρκεια: 15 λεπτά)	

- Για να επικοινωνήσουμε, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε γλώσσα. Οι λέξεις μας βοηθούν να εκφράσουμε αυτό που πρέπει να πούμε. Ρωτήστε τα παιδιά αν θυμούνται πώς λένε «γεια» με διαφορετικό τρόπο. Αφήστε τους να μοιραστούν αυτό που θυμούνται.
- Υπενθυμίστε στα παιδιά ότι θα μάθουν μια γλώσσα προγραμματισμού που ονομάζεται ScratchJr. Εξηγήστε ότι αυτό το μάθημα θα τους διδάξει πώς να γίνει κάποιος/α **προγραμματιστής**. Τι είναι ο προγραμματιστής; Ένας προγραμματιστής είναι κάποιος/α που γράφει οδηγίες για τους υπολογιστές για να τους κάνει να λειτουργούν!

Αποσυνδεδεμένος χρόνος

- **Ο προγραμματιστής λέει** (Συνιστώμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Αναφέρετε στα παιδιά ότι αυτό το μάθημα αφορά την εκμάθηση του προγραμματισμού και ότι ένα παιχνίδι που θα παίζουν είναι ο 'Προγραμματιστής Λέει'. Ο 'Προγραμματιστής Λέει' είναι όπως το παιχνίδι ο 'Σαΐμον λέει', αλλά ο Προγραμματιστής μας λέει τι να κάνουμε. Αργότερα στη διδακτέα ύλη θα παίζουμε το 'Προγραμματιστής Λέει' αλλά με πλακίδια εντολών του ScratchJr και προγράμματα γραμμένα στο χαρτί, αλλά για σήμερα θα παίζουμε το παιχνίδι μόνο προφορικά όπως το 'ο Σαΐμον λέει'.
 - Ο εκπαιδευτικός δίνει οδηγίες λέγοντας "Ο προγραμματιστής λέει _____". (π.χ., "Ο προγραμματιστής λέει αγγίξτε τη μύτη σας"). Όλα τα παιδιά ολοκληρώνουν την εργασία. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός λέει μια οδηγία χωρίς να λέει "Ο προγραμματιστής λέει" (Π.χ. "Αγγίξτε τη μύτη σας"). Όταν δεν αναφέρεται ο Προγραμματιστής, τα παιδιά δεν εκτελούν την εργασία.
 - Ξεκινήστε το παιχνίδι με τον διδάσκοντα στον ρόλο του προγραμματιστή και ακολούθως αναθέστε τον ρόλο σε μερικά παιδιά.

Ωρα ScratchJr

- **Σεβασμός στα εργαλεία μας** (Συνιστώμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - **Συζήτηση:** Μιλήστε στα παιδιά για το πώς οι κανόνες μας βοηθούν να σεβόμαστε ο ένας τον άλλον καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε. Εξηγήστε στα παιδιά τι σημαίνει σεβασμός και πώς το να συμπεριφερόμαστε στα εργαλεία που χρησιμοποιούμε με προσοχή είναι μια μορφή σεβασμού. Το κύριο εργαλείο μας για αυτή την τάξη είναι η ταμπλέτα. Παρουσιάστε την ταμπλέτα και εξηγήστε πώς να το χειριστούν με ασφάλεια: π.χ., κρατήστε το με δύο χέρια, χρησιμοποιήστε το καθιστοί, μην τρέχετε με ταμπλέτες, κ.α. Επισημάνετε ότι ο χειρισμός των εργαλείων με σεβασμό είναι μια επιλογή που πρέπει να κάνουμε κάθε φορά που τα χρησιμοποιούμε.

- **Δραστηριότητα:** Δώστε στα παιδιά την ευκαιρία να αποφασίσουν ποιοι είναι οι ασφαλείς και ποιοι οι μη ασφαλείς τρόποι για να κρατούν την ταμπλέτα. Μοντελοποιήστε τις ακόλουθες συμπεριφορές και αφήστε τα παιδιά να ανασηκώσουν τους αντίχειρες για την καλή συμπεριφορά της ταμπλέτας και να κατεβάσουν τους αντίχειρες για την κακή συμπεριφορά σχετικά με την χρήση της ταμπλέτας.
 - Κρατήστε την ταμπλέτα ενώ πηδάτε πάνω-κάτω ή τρέχετε (αντίχειρες κάτω).
 - Τοποθετήστε την ταμπλέτα σε ένα ασφαλές σημείο και, στη συνέχεια, απομακρυνθείτε (αντίχειρες πάνω).
 - Κρατήστε την ταμπλέτα με το ένα χέρι (αντίχειρες κάτω).
 - Τοποθετήστε την ταμπλέτα στο κεφάλι σας (αντίχειρες κάτω).
 - Εργαστείτε έχοντας τοποθετήσει την ταμπλέτα στα γόνατά σας ή σε ένα τραπέζι (αντίχειρες πάνω).

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Τραγούδι καθαριότητας** (Συνιστώμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παρουσιάστε το τραγούδι [τακτοποίησης](#) των ταμπλετών και μιλήστε για το πού θα αποθηκεύουν τα παιδιά τις ταμπλέτες τους μετά το μάθημα.
 - Ολοκληρώστε το μάθημα ζητώντας από τα παιδιά να πουν πώς σέβονται τους φίλους και τις συσκευές που χρησιμοποιούν.

*Κλείνουμε το τάμπλετ στην θέση του να μπει
Τι ωραία που περάσαμε εδώ όλοι μαζί
Τα χεράκια το κρατάνε με μεγάλη προσοχή
Κλείνουμε το τάμπλετ και άυριο πάλι από την αρχή!*