



**ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ
ΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ**

**« Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
ΤΟΥ SCRATCH JUNIOR »**

Σχεδίαση Εκπαιδευτικής διδακτικής
δραστηριότητας με χρήση λογισμικού
(γλώσσα προγραμματισμού):

<https://www.scratchjr.org/>

Εκτιμώμενη διάρκεια

1 διδακτική ώρα-45 '

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗ: Τσάνταλη Σωτηρία



ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

- ❖ Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.2 ΤΠΕ, Α.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι
- ❖ Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.1 Γλώσσα, Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία
- ❖ Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες Γ.1.1 Γεωμετρία και Μετρήσεις ι. Έννοιες του χώρου ως σύστημα αναφοράς

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ❖ Να έχουν έρθει σε επαφή με βασικές δομές του προγραμματισμού (ακολουθία, επανάληψη, επιλογή)
- ❖ Να διακρίνουν βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω αριστερά-δεξιά)

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- ❖ Να κατέχουν βασικές δεξιότητες χειρισμού του tablet και του Η/Υ (ποντίκι, πληκτρολόγιο)
- ❖ Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ❖ Να έχουν εξοικειωθεί με τη συνεργασία σε μικρές ομάδες.

ΣΤΟΧΟΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ❖ Γνωριμία και εξοικείωση με την εισαγωγική γλώσσα προγραμματισμού(**scratchj**)
- ❖ Να δημιουργούν, να εκτελούν και να διορθώνουν (εκσφαλμάτωση) προγράμματα οπτικού προγραμματισμού (προγραμματισμός στον υπολογιστή/tablet)

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

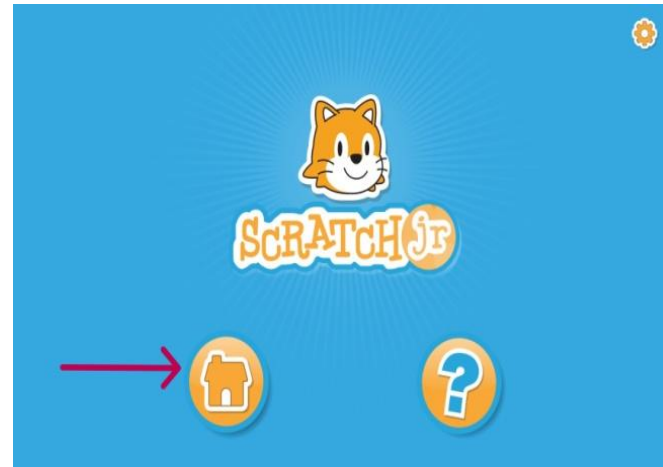
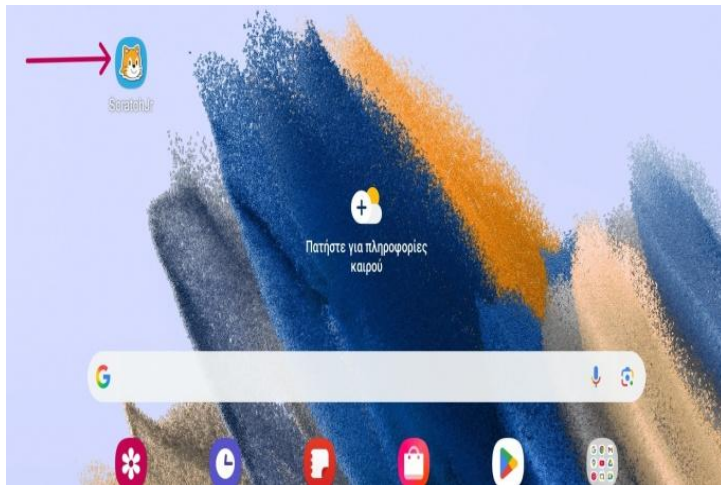
- ❖ Να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού
- ❖ Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν και να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ❖ Να συζητούν, να εκφράζουν την άποψη τους και να συναποφασίζουν
- ❖ Να αποκτήσουν κοινωνικές δεξιότητες συνεργασίας στα πλαίσια της ομάδας.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

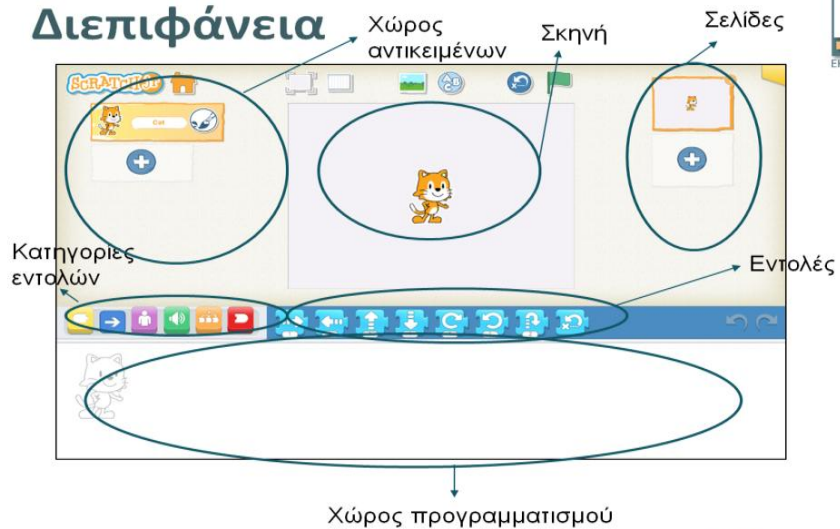
Πριν την κύρια δραστηριότητα έχει προηγηθεί δραστηριότητα ανίχνευσης των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με το περιβάλλον του scratchjr. Αρχικά η/ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το εικονίδιο της εφαρμογής στην επιφάνεια εργασίας και συστηνόμαστε με τον νέο φίλο μας, τον Τομ(πατούμε τα κατάλληλα εικονίδια).



Στην συνέχεια ανοίγουμε το πρόγραμμα και μέσω των ερωτήσεων προκαλούμε συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των παιδιών («Τί πιστεύετε ότι θα κάνουμε με τον Τομ;», «Τί νομίζετε ότι κάνουν αυτά τα εικονίδια;» κ.λ.π.)

Εξηγούμε γενικότερα τα εικονίδια στην επιφάνεια της εφαρμογής στην οποία θα εργαστούμε και στη συνέχεια προχωρούμε πιο συγκεκριμένα διαμορφώνοντας το περιβάλλον προγραμματισμού δηλαδή πώς θα κάνουμε τον μικρό μας φίλο να κινηθεί δίνοντάς του εμείς τις κατάλληλες εντολές.

Διεπιφάνεια



Κατηγορίες εντολών



Αρχικά
επιλέγουμε
το σκηνικό
στο οποίο
θέλουμε
να κινηθεί
ο Τομ.

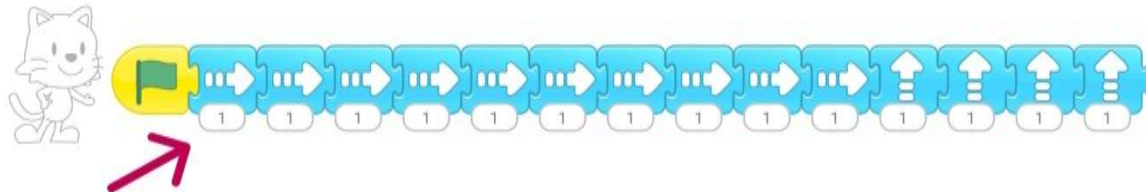


και έπειτα δείχνουμε τα
χρωματιστά κουτάκια ώστε
να διαλέξουμε ορισμένες εντολές
που θα χρειαστούν
στο αρχικό στάδιο εκμάθησης
του προγραμματισμού:

- ❖ Μπλε κουτάκι-κινήσεις(πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά)
- ❖ Κίτρινο κουτάκι(σημαία εκκίνησης)
- ❖ Πράσινο κουτάκι(για την ηχογράφηση)
- ❖ Κόκκινο κουτάκι(Τέλος, επανάληψη)



Στη συνέχεια επιλέγουμε εντολές (μεταφορά και απόθεση-drag and drop) στο χώρο προγραμματισμού.



Τέλος εκτελούμε επιλέγοντας την πράσινη σημαία ώστε τα παιδιά να παρατηρήσουν την κίνηση του ήρωα και τα παροτρύνουμε να πειραματιστούν με περισσότερες εντολές(χρωματιστά κουτάκια), ήρωες και σκηνικά επιλέγοντας το μπλε «σταυρό» δεξιά και αριστερά στην οθόνη.

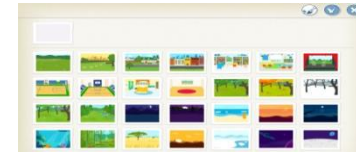


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Ανοίγω την εφαρμογή



2. Επιλέγω το σκηνικό



3. Χρησιμοποιώ το μπλε κουτάκι και μεταφέρω εντολές στο χώρο προγραμματισμού .



4. Χρησιμοποιώ το κίτρινο κουτάκι και διαλέγω την πράσινη σημαία στο χώρο προγραμματισμού .



5. Πατώ το εικονίδιο με την πράσινη σημαία και εκτελεί την κίνηση του ήρωα.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης.Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ Συστάδα: Β2.6, Ν. Ι. (2025, Φεβρουάριος).

Πεντέρη, Ε. Χλαπάνα, Ε. Μέλλιου, Κ. Φιλιππίδη, Α. Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Έκδοχή (2η Έκδοση, 2022 ΙΕΠ)*. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 503554.

<https://www.scratchjr.org/>