

Τάξη: Α΄ Γυμνασίου

Μάθημα: Δομή ακολουθίας στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch. Εισαγωγή στη δομή επιλογής.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Μετά το μάθημα, οι μαθητές θα κατανοούν τη δομή ακολουθίας στον προγραμματισμό. Παράλληλα θα εξελίσσουν την ήπια δεξιότητά της συνεργασίας τους όσον αφορά την τροποποίηση και την αποσφαλμάτωση του κώδικα.

Προαπαιτούμενες γνώσεις: Αρχική εξοικείωση με προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης: 20 λεπτά ασύγχρονη εξ αποστάσεως μελέτη, 10 λεπτά σύγχρονη δια ζώσης διδασκαλία και 35 λεπτά ασύγχρονη δια ζώσης διδασκαλία.

Σύντομη περιγραφή: Στο μάθημα αυτό, οι μαθητές μαθαίνουν τη δομή ακολουθίας στο Scratch μέσω της ανεστραμμένης τάξης (ασύγχρονα-σύγχρονα-ασύγχρονα). Ασύγχρονα, μελετούν βίντεο για τη δομή ακολουθίας και συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο στην ηΤάξη. Σύγχρονα, παρακολουθούν την παρουσίαση υλοποιημένου έργου, συζητούν τους στόχους, ενώ ασύγχρονα δουλεύουν ομαδικά για να δημιουργήσουν, να ελέγξουν και να τροποποιήσουν τον κώδικα τους εισάγοντας μία δομή ελέγχου. Τέλος ολοκληρώνουν το μάθημα μέσω ασύγχρονης αξιολόγησης αποκρινόμενοι σε σταυρόλεξο H5P.

Δραστηριότητες μαθητών:

ΑΕΞ1: Ασύγχρονα εξ αποστάσεως (10λεπτά): Το ερωτηματολόγιο «Τι γνωρίζω για το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch;» **(ατομικά)**

ΑΕΞ2: Ασύγχρονα εξ αποστάσεως (10λεπτά): Μελέτη βίντεο για τη δομή ακολουθίας στο Scratch **(ατομικά)**

ΣΥΔ1: Σύγχρονα δια ζώσης (5λεπτά): Συζήτηση για το υλικό του μαθήματος και ενθάρρυνση για έκφραση αποριών. Παρουσίαση στόχων μαθήματος και δραστηριοτήτων. **(ατομικά)**

ΣΥΔ2: Σύγχρονα δια ζώσης (5λεπτά): Την άσκηση «Δομή ακολουθίας στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch (Φάση 1 φύλλου εργασίας). Χωρισμός σε ομάδες. **(ατομικά)**

ΑΣΥ1: Ασύγχρονα δια ζώσης (10λεπτά): Τη φάση 2 του φύλλου εργασίας. «Εντολές σε σειρά στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch». **(ομαδικά)**

ΑΣΥ2: Ασύγχρονα δια ζώσης (10λεπτά): Τη φάση 3 του φύλλου εργασίας. «Εισαγωγή στις δομές ελέγχου στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch». **(ομαδικά)**

ΑΣΥ3: Ασύγχρονα δια ζώσης (15λεπτά): Ολοκλήρωση μαθήματος (Φάση 4 φύλλου εργασίας). Το σταυρόλεξο H5P «Περιβάλλον Scratch και εντολές σε σειρά (δομή ακολουθίας)» **(ομαδικά)**

Συζήτηση - Αναστοχασμός