Unplugged Programming Activities	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Listens to/reads directions	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Follows directions in sequence	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Write directions in sequence	N/A	N/A	I	R - D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Counts steps	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Locates coordinates on a floor grid	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Locates objects placed on indoor and outdoor hunts	N/A	N/A	I	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Follows directions which include left, right, forward, backward, turn, rotate, repeat, if/then	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Initializes (resets)	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Understands the following terms: left, right, forward, backward, rotate, turn, sequence, program, command, debug, if/then, initialize (reset), iteration	I	I	R	D	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
ScratchJr	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Identifies the areas of the ScratchJr interface (blocks drawers, scripts area, stage, save button)	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Adds a character from in-app character library	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Deletes a character	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Creates a character	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Identifies which character is being programmed	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the character paint editor	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the camera to create a character	N/A	N/A	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the grid overlay to determine character placement	N/A	N/A	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Writes a script	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Writes parallel scripts	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Deletes a script	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Copies a script	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Initializes (resets) and script	N/A	I			IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Undo button	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Names a project	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Saves a project	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Deletes a project	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU

Unplugged Programming Activities	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Uses the Green Flag block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses Start on Tap block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses Start on Bump Block	N/A	N/A	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Understand the difference between using the Green Flag in a script and the Green Flag at the top of the interface	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Motion Blocks	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Looks Blocks	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses End block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Changes numbers in blocks (variables)	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Repeat block (loops)	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses Repeat Forever block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses Speed block (variables)	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Say block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Record block	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Wait block (variables)	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Adds a background from the library	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Deletes a background	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Creates a background	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses background paint editor	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the camera to create a background	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Initializes scripts to reset original state using Go Home, Show, and Reset Size blocks	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses full screen mode	N/A	I	R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Adds Pages	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Go to Page block	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses Send and Recieve blocks (if, then)	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses the Stop block	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Inserts text on a Page	N/A	I	I - R	D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Uses reverse engineering to identify script	N/A	I	I	R-D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU
Debugs a script	N/A	N/A	I	R-D	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU	IU

Unplugged Programming Activities	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Understands the following terms: experiment, character, stage, left, right, forward, backward, rotate, turn, sequence, program, script, command, sequence, repeat (loop), parallelism, debug, if/then (conditional), variable, initialize (reset), iteration														
Scratch 2.0	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Decribes the function of a computer														
Lists examples of computers driven tools we interact with														
Creates Scratch account (with parental permission)					I	R	D	D	D	IU				
Identifies the areas of the Scratch interface (blocks palette, scripts area, stage, sprite list)					I	R	D	D	D	IU				
					I	R	D	D	D	IU				
Adds a sprite from sprite library					I	R	D	D	D	IU				
Deletes a sprite					I	R	D	D	D	IU				
Creates a sprite					I	R	D	D	D	IU				
Names sprites														
Identifies which sprite is being programmed					I	R	D	D	D	IU				
Understands the difference between costumes and sprites					I	R	D	D	D	IU				
Names costumes														
Uses the sprite edting tools					I	R	D	D	D	IU				
Uses camera to create a sprite					I	R	D	D	D	IU				
Imports a sprite					I	R	D	D	D	IU				
					I	R	D	D	D	IU				
Moves sprite to Backpack					I	R	D	D	D	IU				
Adds a backdrop from backdrop library					I	R	D	D	D	IU				
Deletes a backdrop					I	R	D	D	D	IU				
Creates a backdrop					I	R	D	D	D	IU				
Names backdrops														

Unplugged Programming Activities	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Identifies which backdrop is being programmed					I	R	D	D	D	IU				
Understands the difference between costumes and backdrops					I	R	D	D	D	IU				
Uses the backdrop edting tools					I	R	D	D	D	IU				
Uses camera to create a backdrop					I	R	D	D	D	IU				
Imports a backdrop					I	R	D	D	D	IU				
					I	R	D	D	D	IU				
					I	R	D	D	D	IU				
Writes a script					I	R	D	D	D	IU				
Can explain the concept of the coordinate plane on which the stage is built					I	R	D	D	D	IU				
Uses x,y coordinates to position sprites														
Writes comments in a script					I	R	D	D	D	IU				
Writes parallel scripts					I	R	D	D	D	IU				
Deletes a script					I	R	D	D	D	IU				
Copies a script					I	R	D	D	D	IU				
Movies script to Backpack					I	R	D	D	D	IU				
Uses the Undo button					I	R	D	D	D	IU				
Titles a project					I	R	D	D	D	IU				
Writes instuctions for a project					I	R	D	D	D	IU				
Writes Notes and Credits for a project					I	R	D	D	D	IU				
Adds project tags					I	R	D	D	D	IU				
Shares projects					I	R	D	D	D	IU				
Creates a Studio					I	R	D	D	D	IU				
Adds a project to a assigned Studio					I	R	D	D	D	IU				
Remixes projects					I	R	D	D	D	IU				
Comments on projects					I	R	D	D	D	IU				
					I	R	D	D	D	IU				
Uses Motion blocks to control sprite movement					I	R	D	D	D	IU				
Uses Looks blocks to control sprite appearance					I	R	D	D	D	IU				
Uses Sound blocks to create and control sounds and MIDI functions					I	R	D	D	D	IU				

Unplugged Programming Activities	JK	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Uses Pen blocks to control drawing output					I	R	D	D	D	IU				
Uses Events blocks to control events and initiate scripts					I	R	D	D	D	IU				
Uses Control blocks to control scripts, create loops, and check conditions					I	R	D	D	D	IU				
Uses Data blocks to create and control variables, strings, lists						I	R	D	D	D	IU			
Uses Sensing blocks to check conditionals and values						I	R	D	D	D	IU			
Uses Operators blocks to set conditions and values, and perform math functions and control string handling							I	R	D	D	D	IU		
Uses More Blocks to create custom blocks and add extensions such as Pico Board and WeDo							I	R	D	D	D	IU		
What other programming language will be taught in upper school?														
Understands and can explain the following keywords, concept, practices: experiment, iterate, sprite, costume, backdrop, program, script, command, sequence, repeat (loops), events, broadcast, testing, debugging, parallelism, remix, bitmap, vector, animate, backpack, abstracting, modularizing, (if, then)conditonals, operators, data, lists, sensing, coordinate plane, initializing,iteration, Boolean expressions														
Many of the skills used in the collaboration strand are also used in the computational thinking and practice strand. Writing code is, by nature, a skills that is done with and for others and requires discussion, evaluation, and planning with others.														