

Lesson 15: New Beginnings

Επισκόπηση μαθήματος 15: Το μάθημα 15 εισάγει την έννοια των συνθηκών μέσω της χρήσης του μπλοκ 'Ξεκίνα με το χτύπημα' στο ScratchJr. Τα παιδιά ολοκληρώνουν τα έργα τους για την Κάθριν.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Δομές ελέγχου
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Λογοτεχνικές συσκευές

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Κόκκινο φως, πράσινο φως

- Εξηγήστε ότι σήμερα θα παίξουμε το παιχνίδι Κόκκινο φως, πράσινο φως. Αν ο χώρος το επιτρέπει, βάλτε τα παιδιά να παραταχθούν στη "γραμμή εκκίνησης" και να δημιουργήσουν ένα "σημείο τερματισμού" στην αίθουσα. Εξηγήστε ότι όταν λέτε "πράσινο φως", τα παιδιά θα πρέπει να αρχίσουν να περπατούν προς το "σημείο τερματισμού" και όταν λέτε "κόκκινο φως", θα πρέπει να σταματήσουν να περπατούν. Εάν ένα παιδί δεν ξεκινήσει στο "πράσινο φως" ή δεν σταματήσει στο "κόκκινο φως", τότε το παιδί αυτό είναι εκτός και πρέπει να επιστρέψει στη θέση του.

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Αν και μόνο αν!

- Συζητήστε το παιχνίδι "Κόκκινο φως, πράσινο φως". Στο παιχνίδι, πρέπει να προσέχουμε τι λέει ο δάσκαλος. Ανάλογα με το αν λέει "κόκκινο φως" ή "πράσινο φως", κάνουμε διαφορετικά πράγματα.
- Συζητήστε άλλα παραδείγματα πραγμάτων που μπορούν να συμβούν μόνο αφού ελέγξουμε για κάτι άλλο.

3. Ώρα ScratchJr: Ξεκίνα με το χτύπημα & Ολοκλήρωση του έργου μας

- Εισάγετε το πλακίδιο 'Ξεκίνα με το χτύπημα'. Δείξτε ότι η χρήση αυτού του πλακιδίου στην αρχή ενός προγράμματος κάνει έναν χαρακτήρα να εκτελεί το πρόγραμμά του μόνο αφού πατήσετε τον χαρακτήρα στην οθόνη.
- Πείτε στα παιδιά ότι σήμερα είναι η τελευταία μέρα των Προγραμμάτων Κάθριν! Το τελευταίο πράγμα που θα κάνουν για να δουλέψουν στο έργο είναι να εξασκηθούν στη χρήση του πλακιδίου 'Ξεκίνα με το χτύπημα' στην ιστορία τους.

4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Ζητήστε από τα παιδιά να μοιραστούν τα έργα τους Κάθριν και να δείξουν πού πρόσθεσαν το πλακίδιο 'Ξεκίνα με το χτύπημα' στο έργο τους.

Πλακίδια ScratchJr:
Ξεκίνα με το χτύπημα

