

**Lesson 16:
Need for Speed!**

Επισκόπηση μαθήματος 16: Το μάθημα 16 εισάγει νέα πλακίδια για τον έλεγχο της ταχύτητας στο ScratchJr. Τα παιδιά προγραμματίζουν έναν αγώνα δρόμου στο ScratchJr.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Δομές ελέγχου, Αρθρωτότητα, Αναπαράσταση, Διαδικασία σχεδιασμού

Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Διαδικασία γραφής, Φωνολογική επίγνωση

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Γρήγορα προς τα εμπρός

- Βάλτε τα παιδιά να χειροκροτούν με διαφορετικές ταχύτητες (γρήγορα, αργά). Στη συνέχεια, βάλτε τα παιδιά να προσπαθήσουν να πουν το γλωσσοδέτη "πουλάει κοχύλια στην παραλία" τόσο γρήγορα όσο και αργά.

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Κανόνες αγώνων

- Συζητήστε τους κανόνες και τα στοιχεία ενός αγώνα. Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός αγώνα (σημείο εκκίνησης, απόσταση κ.λπ.);

3. Ώρα ScratchJr: Προετοιμάζοντας τον αγώνα μας & Είναι ένας αγώνας -

Παρουσιάστε και επιδείξτε το πλακίδιο Ταχύτητα. Χρησιμοποιώντας το πλακίδιο Ταχύτητα, οι χαρακτήρες στο ScratchJr μπορούν να κινούνται με διαφορετικές ταχύτητες (γρήγορη, κανονική, αργή, που ονομάζεται επίσης "τρέξιμο, περπάτημα, σύρσιμο").

Επανάληψη του εργαλείου πλέγματος.

- Τα παιδιά θα χρησιμοποιήσουν το πλέγμα για να βεβαιωθούν ότι όλοι οι χαρακτήρες ξεκινούν από το ίδιο σημείο. Επανεξετάστε τους κανόνες ενός αγώνα: 1) Για να είναι δίκαιος - Όλοι οι δρομείς ξεκινούν από το ίδιο σημείο και διανύουν την ίδια απόσταση μέχρι τη γραμμή τερματισμού και 2) Οι δρομείς πρέπει να επιστρέψουν στην αφετηρία (χρησιμοποιήστε το πλακίδιο Επιστροφή στην αρχή) όταν τελειώσουν τον αγώνα.

4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται με την τάξη το έργο τους " Είναι ένας αγώνας". Τα παιδιά μπορούν να μαντέψουν ποιος χαρακτήρας πιστεύουν ότι θα κερδίσει τον αγώνα, να μετρήσουν δυνατά πόσοι μαθητές πιστεύουν ότι θα κερδίσει ο κάθε χαρακτήρας!

Λεξιλόγιο:

Αργά

Γρήγορα

Επιστροφή

Πλακίδια ScratchJr:

Θέσε ταχύτητα

