

Lesson 3: Order Matters

Επισκόπηση μαθήματος 3: Το μάθημα 3 εισάγει την έννοια των αλγορίθμων μέσω ενός εφαρμογής επίδειξης του ScratchJr και παιχνιδιών χωρίς σύνδεση.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, επεξεργασία και ευαισθητοποίηση του κοινού

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Συνονθύλευμα λέξεων

- Χρησιμοποιήστε τις κομμένες λέξεις της πρότασης ("Η γάτα είναι στο χαλάκι"), ανακατέψτε τις και διαβάστε/αφήστε κάποιον να διαβάσει την ανακατεμένη πρόταση (π.χ., "το χαλάκι είναι η γάτα η"). Συζητήστε αν αυτό βγάζει νόημα και ζητήστε από τα παιδιά να βάλουν τις λέξεις στη σωστή σειρά.

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Ανθρώπινη και υπολογιστική γλώσσα

- Εξηγήστε ότι οι αλγόριθμοι είναι μια ακολουθία βημάτων με τη σωστή σειρά. Δείτε ένα παράδειγμα μαζί με τα παιδιά: Το πλύσιμο των χεριών σας. Αν ένας άνθρωπος έλεγε σε έναν άλλο άνθρωπο να πλύνει τα χέρια του, θα ήξερε τι να κάνει! Τώρα προσποιηθείτε ότι ένας υπολογιστής έχει χέρια! Αν ένας άνθρωπος έλεγε σε έναν υπολογιστή να πλύνει τα χέρια του, θα έπρεπε να του πει κάθε βήμα με τη σωστή σειρά (π.χ., να πάει στο νεροχύτη, να ανοίξει το νερό, κ.λπ.).

3. Ώρα λέξεων: Ημερολόγιο Σχεδιασμού μάθημα 3

- Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού, τα παιδιά αποφασίζουν τη σωστή σειρά για να βουρτσίσουν τα δόντια τους, κυκλώνοντας την κατάλληλη εικόνα για το πρώτο, το δεύτερο, το τρίτο και το τελευταίο βήμα.

4. Αποσυνδεδεμένος χρόνος: Προγραμματίζω τον δάσκαλο

- Ο δάσκαλος θα είναι τώρα ο υπολογιστής και τα παιδιά θα τον προγραμματίζουν! Τα παιδιά θα είναι υπεύθυνα να κατευθύνουν προφορικά τον δάσκαλό τους σε ειδικούς προορισμούς στην τάξη (π.χ. σε μια βιβλιοθήκη ή μια ντουλάπα) ή να κάνουν μια εργασία (π.χ. να φτιάξουν ένα σάντουιτς). Οι οδηγίες που δίνουν τα παιδιά στο δάσκαλο πρέπει να είναι συγκεκριμένες.

5. Ώρα ScratchJr: Τι κάνει η γάτα;

- Ο δάσκαλος μοιράζεται ξανά το έργο του ScratchJr με την τάξη. Αυτή τη φορά, δείχνει τον κώδικα και εξηγεί ότι πρόκειται για έναν αλγόριθμο στο ScratchJr.

6. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Εκκαθάριση προγραμματισμού

- Υπενθυμίστε στους μαθητές το τραγουδί 'Καθαριότητας' και τους κανόνες που έμαθαν στην πρώτη τάξη. Τα παιδιά προγραμματίζουν το δάσκαλο για να απομακρύνουν την ταμπλέτα τους.

Λεξιλόγιο:

Διάταξη

Αλγόριθμος

