

Lesson 8: Program the Teddy Bear

Μάθημα 8 επισκόπηση: Το μάθημα 8 παρουσιάζει τι είναι οι παράμετροι και για ποιο λόγο χρησιμοποιούνται. Τα παιδιά προγραμματίζουν το αρκουδάκι τους, το αρκουδάκι χορεύει.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, αναπαράσταση, αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, Φωνολογική επίγνωση

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Αρκουδάκι, αρκουδάκι

- Επαναλάβετε το τελευταίο μάθημα στο οποίο τα παιδιά σχεδίασαν πώς θα προγραμματίσουν τα προγράμματα για το αρκουδάκι τους. Σήμερα θα γράψουμε πραγματικά το πρόγραμμα!

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι είναι μια παράμετρος

- Ανασηκώστε τα κομμένα πλακίδια και δείξτε τους αριθμούς στο κάτω μέρος των πλακιδίων κίνησης. Εξηγήστε ότι αυτός ο αριθμός λέει στον χαρακτήρα του ScratchJr πόσες φορές πρέπει να κινηθεί. Εξηγήστε ότι τον αποκαλούμε παράμετρο.
- Μια παράμετρος λέει στον υπολογιστή πόσες φορές πρέπει να κάνει αυτή την ενέργεια

3. Ώρα ScratchJr: Παραμετροποίηση & προγραμματισμός του Αρκουδάκι

- Εξηγήστε πώς λειτουργούν οι παράμετροι στο ScratchJr.
- Για να συνδεθείτε με το τρέχον έργο, ρωτήστε τα παιδιά ποια παράμετρο θα χρησιμοποιήσουν για να κάνουν το αρκουδάκι τους να περιστραφεί πλήρως. Τα παιδιά μπορούν να το λύσουν αυτό χρησιμοποιώντας δοκιμή και σφάλμα (απάντηση: 12).

4. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους με την τάξη.
- Ανακεφαλαιώστε τις διαδικασίες διαμοιρασμού. π.χ., ακρόαση ενώ οι άλλοι παρουσιάζουν, συγχαρητήρια για τα έργα των άλλων, ερωτήσεις μεταξύ τους.

Λεξιλόγιο:

Παράμετρος

Πλακίδια ScratchJr:

Έναρξη με την πράσινη
σημαία

Τέλος

Πλακίδια κίνησης

