

Lesson 16:
Freeze Dance!

Μάθημα 16 Επισκόπηση: Το Μάθημα 16 εισάγει νέα πλακίδια για τον έλεγχο της ταχύτητας και της αναμονής στο ScratchJr. Τα παιδιά προγραμματίζουν ένα έργο «Μουσικά Αγαλματάκια» στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Δομές Ελέγχου
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Λογοτεχνικές Συσκευές

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Μουσικά Αγαλματάκια

- Χρησιμοποιώντας τη μουσική Μουσικά Αγαλματάκια ή τη μουσική που προτιμάτε στην τάξη, παίξτε Μουσικά Αγαλματάκια. Όταν παίζει η μουσική, τα παιδιά χορεύουν και όταν η μουσική σταματά, πρέπει να παγώσουν αμέσως.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι είναι τα Μουσικά Αγαλματάκια

- Συζητήστε τους κανόνες και τα στοιχεία από τον παγωμένο χορό (π.χ. χορός ενώ παίζει μουσική, παγωμα όταν σταματάει η μουσική). Στο ScratchJr, πώς θα μπορούσαμε να προγραμματίσουμε τους χαρακτήρες να χορεύουν και να περιμένουν όταν σταματά η μουσική;

III. Ώρα ScratchJr: Προγραμματίστε τα δικά σας Μουσικά Αγαλματάκια

- Παρουσιάστε το πλακίδιο Περίμενε (προγραμματίζει τον χαρακτήρα σας να κάνει ένα διάλειμμα ή μια παύση).
- Παρουσιάστε τον παράλληλο προγραμματισμό - Σημαίνει ότι δύο προγράμματα συμβαίνουν ταυτόχρονα. Τα παιδιά προγραμματίζουν τα δικά τους Μουσικά Αγαλματάκια στο ScratchJr χρησιμοποιώντας το μπλοκ Περίμενε.
- Τα παιδιά επικεντρώνονται στο να βεβαιωθούν ότι όλοι οι χαρακτήρες παγώνουν ταυτόχρονα.

IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τις δημιουργίες τους χρησιμοποιώντας αυτές τις οδηγίες για να καθοδηγήσουν τη διαδικασία μοιράσματος: Τι ήταν δύσκολο ή εύκολο σε αυτό το έργο; Αν το πρόγραμμά σας ήταν μελοποιημένο, θα ήταν γρήγορη ή αργή μουσική; Τι θα κάνατε διαφορετικά αν μπορούσατε να πάτε πίσω και να το επεξεργαστείτε;

Λεξιλόγιο:

Περίμενε
Παύση
Παράλληλος
Προγραμματισμός

Πλακίδια ScratchJr:

Περίμενε

