

Lesson 18: Make It Happen

Μάθημα 18 Επισκόπηση: Το Μάθημα 18 εξετάζει την έννοια της αποστολής μηνυμάτων και τον τρόπο χρήσης και χρήσης πολλαπλών μπλοκ μηνυμάτων στο ScratchJr.

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

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Δώσε τη σκυτάλη!

- Εξηγήστε στα παιδιά ότι όταν οι δρομείς τρέχουν ως ομάδα, δίνουν ο ένας στον άλλο ένα ραβδί που ονομάζεται σκυτάλη.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Το ραβδί του χορού!

- Επιλέξτε ένα αντικείμενο στην τάξη για να γίνει το ραβδί του χορού! Εξηγήστε στα παιδιά ότι το ραβδί του χορού θα είναι σαν τη σκυτάλη από την σκυταλοδρομία, μόνο που θα τους λείει πότε να αρχίσουν να χορεύουν αντί να τρέχουν! Κάθε παιδί θα πάρει σειρά να χορέψει και να κάνει αστείες κινήσεις, αλλά ΜΟΝΟ όταν πάρει το ραβδί του χορού.

III. Ώρα ScratchJr: Δημιουργία μηνύματος

- Παρουσιάστε το πλακίδιο αποστολής μηνυμάτων και εξηγήστε πώς οι χαρακτήρες μπορούν να στέλνουν μηνύματα ο ένας στον άλλον για να σηματοδοτήσουν πότε να ξεκινήσουν τα προγράμματά τους. Το πλακίδιο "Έναρξη με μήνυμα" μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη θέση του πλακιδίου "Πράσινη σημαία".
- Τα παιδιά φτιάχνουν το δικό τους πρόγραμμα χρησιμοποιώντας μπλοκ μηνυμάτων μεταξύ τουλάχιστον 2 χαρακτήρων.

IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τις δημιουργίες τους με την τάξη.

Λεξιλόγιο:
Μήνυμα

Πλακίδια ScratchJr:
Έναρξη με το Μήνυμα
Στείλε Μήνυμα

