

Lesson 10:
One Sentence
at a Time

Μάθημα 10 Επισκόπηση: Το Μάθημα 10 εισάγει την έννοια του παράλληλου προγραμματισμού και διερευνά τον τρόπο με τον οποίο το υλικό συνεργάζεται με το λογισμικό. Τα παιδιά εξερευνούν τη συσκευή εγγραφής ήχου στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αρθρωτότητα, υλικό/λογισμικό
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία από Επικοινωνία και Γλώσσα, Αλληλουχία, Διαδικασία

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Ιστορία μιας πρότασης

- Ο δάσκαλος ξεκινά την ιστορία, αλλά χρησιμοποιεί μόνο μία πρόταση: "Μια μέρα, η Γάτα συνάντησε τον Τακ στην παραλία και αποφάσισαν να πάνε σε μια περιπέτεια". Το επόμενο παιδί θα προσθέσει μια πρόταση κ.ο.κ. μέχρι να έρθει η σειρά όλων των παιδιών. Ο δάσκαλος θα πρέπει να γράψει την πρόταση κάθε παιδιού για αναφορά.

II. Ώρα λέξεων – Σχεδιασμός μιας ιστορίας

- Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού, τα παιδιά γράφουν τις προτάσεις τους και ζωγραφίζουν μια εικόνα από το πώς θα ήθελαν να προγραμματίσουν αυτή τη σκηνή στο ScratchJr.

III. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Εισαγωγή του έργου - Η ιστορία της τάξης

- Εξηγήστε ότι κάθε παιδί θα δημιουργήσει τη δική του πρόταση στο ScratchJr, ώστε όταν οι ταμπλέτες αναπαράγονται με τη σειρά να αφηγούνται την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.

IV. Ώρα ScratchJr: ScratchJr Επανάληψη, ηχογραφημένος ήχος, παράλληλος προγραμματισμός

- Ανασκόπηση της προσθήκης κειμένου και ηχογράφησης ήχων στο ScratchJr.
- Εισαγωγή στον παράλληλο προγραμματισμό - σημαίνει ότι δύο προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα. Κάθε παιδί δημιουργεί τη δική του πρόταση από την ιστορία της τάξης στο ScratchJr, ώστε όταν οι ταμπλέτες αναπαράγονται με τη σειρά να αφηγούνται την ιστορία που δημιούργησε η τάξη.
- Τα παιδιά είτε καταγράφουν την πρότασή τους είτε χρησιμοποιούν το κουμπί του εργαλείου κειμένου για να γράψουν την πρότασή τους.

V. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός

- Τα παιδιά μοιράζονται τυχόν προκλήσεις που μπορεί να αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια του έργου τους.

Λεξιλόγιο:
Παράλληλος
προγραμματισμός

Πλακίδια ScratchJr:
Αναπαραγωγή
ηχογραφημένου ήχου

