

Lesson 4:
How Many Blocks
You Need?

Μάθημα 4 Επισκόπηση: Το Μάθημα 4 παρουσιάζει πώς οι παράμετροι μπορούν να κάνουν τον κώδικα πιο συνοπτικό και αποδοτικό. Τα παιδιά θα δημιουργήσουν προγράμματα ScratchJr που χρησιμοποιούν τον μικρότερο δυνατό αριθμό πλακιδίων για την επίτευξη ενός στόχου.

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

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Εικόνες από προγραμματιστές

- Δείξτε ότι οι προγραμματιστές μπορεί να είναι από όλα τα διαφορετικά υπόβαθρα (φύλο, φυλή, εθνικότητα, ηλικία) με εικόνες (συμπεριλαμβανομένης μιας από εσάς)!
- Ρωτήστε τα παιδιά: "Τι νομίζετε ότι έχουν κοινό αυτοί οι άνθρωποι;" Απαντήστε: "Είναι όλοι προγραμματιστές". Εξηγήστε ότι σήμερα όλοι θα γίνουν προγραμματιστές!

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Ο προγραμματιστής λέει

- Αυτή η δραστηριότητα παίζεται όπως το παραδοσιακό παιχνίδι "Ο Σάιμον λέει", στο οποίο τα παιδιά επαναλαμβάνουν μια ενέργεια αν ο Σάιμον λέει να κάνουν κάτι. Χρησιμοποιήστε για αυτή τη δραστηριότητα τα αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr για να εστιάσετε στις οδηγίες βήμα προς βήμα και στο ότι η σειρά έχει σημασία. Βάλτε την τάξη να σηκωθεί όρθια. Κρατήστε ψηλά ένα μεγάλο εικονίδιο του ScratchJr κάθε φορά και πείτε: "Ο προγραμματιστής λέει..."

III. Ώρα ScratchJr: Τι είναι η παράμετρος και ελεύθερο παιχνίδι

- Εξηγήστε ότι μια παράμετρος λέει στον υπολογιστή πόσες φορές πρέπει να εκτελέσει μια ενέργεια. Η χρήση μιας παραμέτρου μπορεί να κάνει τον κώδικά σας πιο αποδοτικό, καθώς εκτελεί την ίδια ενέργεια με λιγότερα πλακίδια.
- Δείξτε πώς να αλλάζετε τις παραμέτρους στο ScratchJr. Τα παιδιά έχουν χρόνο ελεύθερου παιχνιδιού για να εξερευνήσουν τα πλακίδια κίνησης και τις παραμέτρους.

IV. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός

- Ζητήστε από εθελοντές να μοιραστούν τα έργα τους.
- Συζητήστε τις διαδικασίες διαμοιρασμού (π.χ. ακρόαση ενώ οι άλλοι παρουσιάζουν).
- Υπενθυμίστε στα παιδιά να χρησιμοποιούν χρήσιμες λειτουργίες του περιβάλλοντος εργασίας του ScratchJr, όπως η λειτουργία παρουσίασης κατά την κοινοποίηση.

Λεξιλόγιο:
Παράμετρο
|

Πλακίδια ScratchJr:
Έναρξη με την
πράσινη σημαία
Πλακίδια κίνησης
Πήγαινε στην αρχή
Τέλος

