

Lesson 15: Wait A Minute!

Μάθημα 15 Επισκόπηση: Στο Μάθημα 15 τα παιδιά εισάγονται στο πλακίδιο όρισε ταχύτητα και Πήγαινε στην Αρχή, το οποίο θα τους επιτρέψει να προγραμματίσουν έναν αγώνα στο ScratchJr.

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

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Αλλαγή της ταχύτητας

- Βάλτε τα παιδιά να χειροκροτούν με διαφορετικές ταχύτητες (γρήγορα/αργά). Στη συνέχεια, βάλτε τα παιδιά να προσπαθήσουν να πουν το γλωσσοδέτη "πουλάει κοχύλια στην παραλία" τόσο αργά όσο και γρήγορα.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Τι κάνει έναν αγώνα αγώνα;

- Συζητήστε με τα παιδιά τους κανόνες και τα στοιχεία ενός αγώνα.

III. Ώρα ScratchJr: Είναι ένας αγώνας

- Παρουσιάστε το πλακίδιο ταχύτητας και δείξτε πώς να το χρησιμοποιήσετε στο πρόγραμμα ScratchJr. Παρουσιάστε το μπλοκ Πήγαινε στην Αρχή. Αυτό το πλακίδιο θα είναι χρήσιμο επειδή οι δρομείς τους θα πρέπει να επιστρέψουν στο σημείο εκκίνησης μετά από έναν αγώνα.
- Πείτε στα παιδιά ότι θα προγραμματίσουν τον δικό τους αγώνα. Θα συμπεριλάβουν τρεις χαρακτήρες και θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο πλέγματος για να τον κάνουν δίκαιο.

IV. Αποσυνδεδεμένη Ώρα: Σύγκριση νικητών

- Δείξτε στα παιδιά ένα απλό ραβδόγραμμα με την ένδειξη "Κερδίζει" στον άξονα Y και την ένδειξη "Χαρακτήρες" στον άξονα X. Καταγράψτε τις νίκες κάθε παιδιού στο γράφημα

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Τι άλλο μπορούμε να συγκρίνουμε;

- Πείτε στα παιδιά ότι ένα γράφημα, όπως αυτό που μόλις φτιάξαμε, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μετρήσουμε και να συγκρίνουμε πολλά από πράγματα!

Λεξιλόγιο:

Αργά
Γρήγορα
Επιστροφή

Πλακίδια ScratchJr:

Όρισε ταχύτητα
Πήγαινε στην Αρχή

