

Lesson 5:
Code the
Hokey-Pokey

Μάθημα 5 Επισκόπηση: Στο Μάθημα 5 τα παιδιά χρησιμοποιούν τις κινήσεις του τραγουδιού Χόκι-Πόκι για να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα στο ScratchJr. Παρουσιάζεται επίσης πώς οι παράμετροι μπορούν να κάνουν τον κώδικα πιο συνοπτικό και αποτελεσματικό.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, Φωνολογική επίγνωση

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Χορέψτε το Χόκι-Πόκι

- Τραγουδήστε και χορέψτε το Χόκι-Πόκι ως τάξη για να βεβαιωθείτε ότι όλοι το γνωρίζουν και το θυμούνται.

II. Ώρα λέξεων: Διαβάστε δυνατά το Χόκι-Πόκι

- Ο δάσκαλος διαβάζει δυνατά το κείμενο του Χόκι Πόκι και παρουσιάζει στο τέλος το κομμάτι του ScratchJr.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Χόκι-Πόκι στο ScratchJr

- Συζητήστε πώς μπορείτε να μεταφράσετε τις κινήσεις σε πλακίδια ScratchJr και κάντε καταιγισμό ιδεών για τις πολλές διαφορετικές κινήσεις που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά..

III. Ώρα ScratchJr: Προγραμματίστε το Χόκι-Πόκι

- Παρουσιάστε το εργαλείο Πλέγμα για να καθοδηγήσετε τα παιδιά με τον αριθμό των βημάτων του ScratchJr που κάνει η Γάτα ενώ χορεύει το Χόκι-Πόκι. Εξηγήστε τι είναι μια παράμετρος και γιατί είναι χρήσιμη. Εξηγήστε πώς λειτουργεί στα πλακίδια του ScratchJr. Τα παιδιά θα προγραμματίσουν τη Γάτα να χορεύει το Χόκι-Πόκι.

IV. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίσταναν το "κουνημα" στο πρόγραμμά τους. Συζητήστε ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι να εκφράσει κανείς το ίδιο πράγμα.

Λεξιλόγιο:

Πλέγμα

Καταιγισμός ιδεών

Παράμετρος

Πλακίδια ScratchJr:Έναρξη με την
Πράσινη
Σημαία
Πλακίδια
κίνησης
Τέλος