

Μάθημα 16: Ανάγκη για ταχύτητα!

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Δομές Ελέγχου, Αρθρωτότητα, Αναπαράσταση, Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία γραφής, Φωνολογική επίγνωση
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία περιεχομένου, Επιλογές συμπεριφοράς
Παλέτα αρετών	Υπομονή
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χρησιμοποιήστε το πλακίδιο 'Όρισε ταχύτητα' στο ScratchJr. - Χρησιμοποιήστε το πλακίδιο 'Πήγαινε στην αρχή' στο ScratchJr.
Λεξιλόγιο	- Αργά: κίνηση με τρόπο που απαιτεί περισσότερο χρόνο - Γρήγορα: κίνηση με τρόπο που απαιτεί λιγότερο χρόνο - Επιστροφή: επιστροφή στο σημείο απ' όπου ξεκινήσατε
Προετοιμασία Εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Εκτυπώστε το Μάθημα 16 Έλεγχος κατανόησης ή ανακτήστε τις διαφάνειες του μαθήματος 16 Έλεγχος κατανόησης.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- **Γρήγορα προς τα εμπρός!** (Προτεινόμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - 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 γρήγορα όσο και αργά.

Ανοιγμα Κύκλου Τεχνολογίας

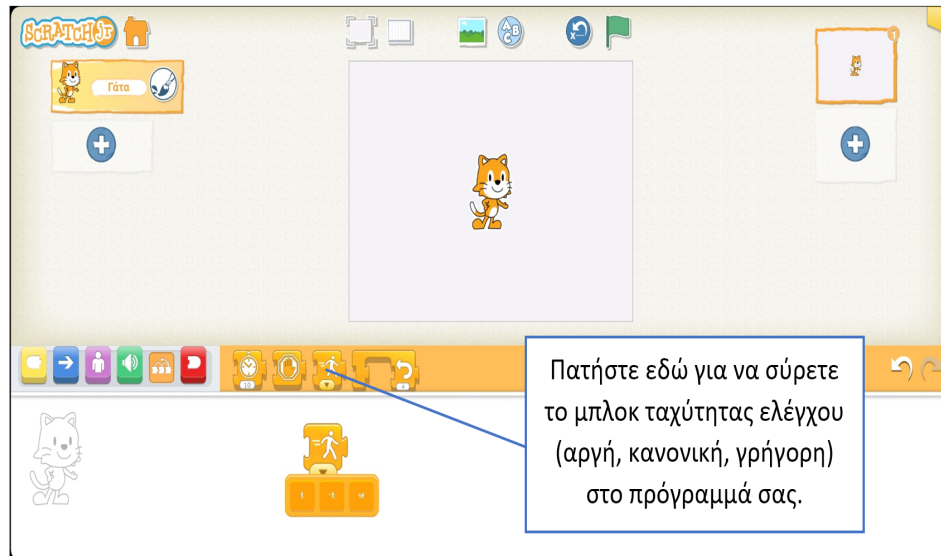
- **Κανονισμοί αγώνων** (Προτεινόμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Συζητήστε με τα παιδιά τους κανόνες και τα στοιχεία ενός αγώνα.
 - Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός αγώνα (σημείο εκκίνησης, απόσταση κ.λπ.);

Ωρα ScratchJr

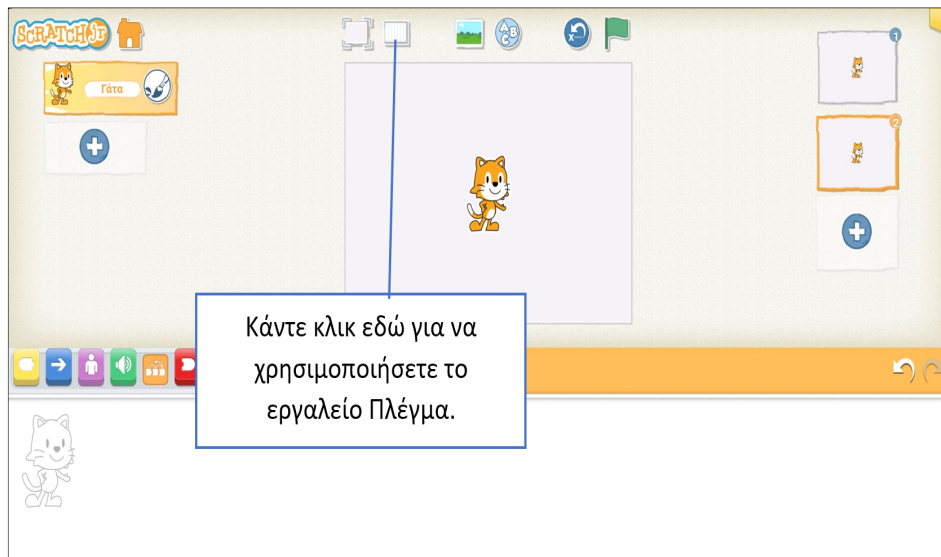
Δομή Πρόκλησης:

- **Προετοιμάζοντας τον αγώνα μας** (Προτεινόμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)

1. Εισάγετε το πλακίδιο 'Όρισε ταχύτητα'.
2. Χρησιμοποιώντας το πλακίδιο 'Όρισε ταχύτητα', οι χαρακτήρες στο ScratchJr μπορούν να κινηθούν με διαφορετικές ταχύτητες (γρήγορη, κανονική, αργή, που ονομάζεται επίσης "τρέξιμο, περπάτημα, σύρσιμο"). Μπορείτε να παρουσιάσετε το πλακίδιο 'Όρισε ταχύτητα' και να επιδείξετε τον τρόπο χρήσης του στην εφαρμογή ScratchJr.



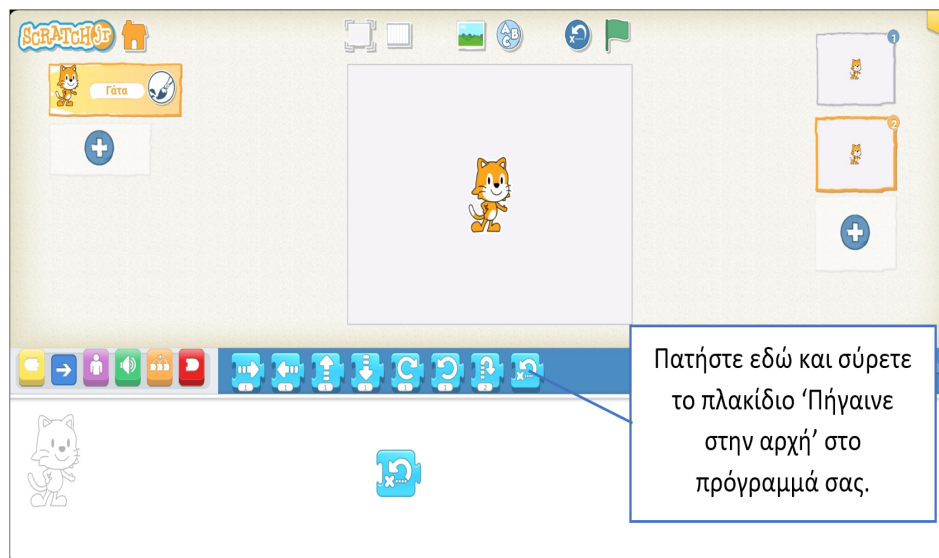
3. Επαναλάβετε τον τρόπο χρήσης του εργαλείου Πλέγμα.



4. Για να αφαιρέσετε το εργαλείο Πλέγμα, κάντε ξανά κλικ στο ίδιο εικονίδιο.



5. Παρουσιάστε το πλακίδιο εντολών 'Πήγαινε στην αρχή'. Αυτό το πλακίδιο θα είναι χρήσιμο για τα παιδιά καθώς οι δρομείς τους θα πρέπει να **επιστρέψουν** στο σημείο εκκίνησης μετά τον αγώνα.



Μάθημα 16 Έλεγχος κατανόησης: Πριν ξεκινήσετε ένα έργο, ελέγξτε την κατανόηση των νέων εννοιών που μόλις έμαθαν τα παιδιά σας. Διαβάστε κάθε ερώτηση στα παιδιά και ζητήστε από τα παιδιά να απαντήσουν με τον αντίχειρα προς τα πάνω για "ναι" ή με τον αντίχειρα προς τα κάτω για "όχι". Σταματήστε και εξηγήστε ξανά τις έννοιες, εφόσον χρειάζεται.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- Είναι ένας αγώνας δρόμου - **ScratchJr** (Προτεινόμενη Διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο Πλέγμα για να βεβαιωθούν ότι όλοι οι χαρακτήρες ξεκινούν από το ίδιο σημείο. Επανεξετάστε τους κανόνες ενός αγώνα:
 - Για να είμαστε δίκαιοι - Όλοι οι δρομείς ξεκινούν από το ίδιο σημείο και διανύουν την ίδια απόσταση μέχρι τη γραμμή τερματισμού.
 - Οι δρομείς πρέπει να επιστρέψουν στην εκκίνηση χρησιμοποιώντας το πλακίδιο 'Πήγαινε στην αρχή' όταν τερματίσουν τον αγώνα.



- Ζητήστε από τα παιδιά να προγραμματίσουν περισσότερους από έναν χαρακτήρες το καθένα (δύο ή τρεις). Στη συνέχεια, σε ομάδες των τριών ζητήστε τους να βάλουν τις συσκευές μαζί για να έχουν μια μεγάλη σκυταλοδρομία.
 - Ποιος κερδίζει τον αγώνα;
 - Αν αλλάξετε τη σειρά των συσκευών, τι συμβαίνει;
 - Ποιο μέρος του αγώνα ήταν το πιο διασκεδαστικό;

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (Προτεινόμενη Διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους 'Είναι ένας αγώνας' με την τάξη.

- Τα παιδιά μπορούν να μαντέψουν ποιος χαρακτήρας πιστεύουν ότι θα κερδίσει τον αγώνα, μετρήστε δυνατά πόσα παιδιά πιστεύουν ότι θα κερδίσει ο κάθε χαρακτήρας!
- Ενθαρρύνετε επίσης τα παιδιά να δείξουν στους συνομηλίκους τους τον κώδικά τους, να συγχαίρουν ο ένας τα έργα του άλλου και να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο.

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- Επιπλέον πρόκληση
 - Σε ομάδες των τριών, ζητήστε από τα παιδιά να προγραμματίσουν έναν αγώνα σκυταλοδρομίας.