

Μάθημα 16: Μουσικά αγαλματάκια!

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Δομές ελέγχου
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Λογοτεχνικές συσκευές
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία κοινότητας, Δημιουργία περιεχομένου
Παλέτα αρετών	Γενναιοδωρία, Δικαιοσύνη, Ειλικρίνεια, Υπομονή, Ανοιχτότητα, Περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Χρησιμοποιούν και να ρυθμίζουν το πλακίδιο Περίμενε στο ScratchJr - Αναθεωρούν προηγούμενες εργασίες - Δημιουργούν παράλληλα προγράμματα στο ScratchJr
Λεξιλόγιο	- Αναμονή: να παραμείνετε στη θέση σας πριν ξεκινήσετε. Η αναμονή αναφέρεται στη διαδικασία της παραμονής. - Παύση: να σταματήσετε στη θέση σας πριν ξεκινήσετε ξανά. Η παύση αναφέρεται στην πράξη της στάσης. - Παράλληλος προγραμματισμός: όταν δύο ή περισσότερα προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα.
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος - Ανοίξτε την διαφάνεια Μουσική για Μουσικά Αγαλματάκια για να επιλέξετε οποιοδήποτε τραγούδι για να το αναπαραγάγετε δυνατά. - Εκτυπώστε ένα αντίγραφο για κάθε παιδί το αρχείο Αποκόμματα πλακιδίων ScratchJr και κόψτε τα καταλλήλως. - Εκτυπώστε το Μάθημα 16 Έλεγχος κατανόησης ή έχετε έτοιμο για προβολή την παρουσίαση Μάθημα 16 Έλεγχος κατανόησης
Δραστηριότητες εργήγορσης της τάξης Μουσικά Αγαλματάκια (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά) - Χρησιμοποιώντας την μουσική Μουσικά Αγαλματάκια ή τη μουσική που προτιμάτε στην τάξη, παίξτε Μουσικά Αγαλματάκια. Τα Μουσικά Αγαλματάκια είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι για να κινηθούν τα παιδιά και να ενεργοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους. - Όταν παίζει μουσική, τα παιδιά χορεύουν και όταν η μουσική σταματά, πρέπει να παγώσουν αμέσως. Ως δάσκαλος/α, ελέγξτε τη μουσική και πατήστε παύση ανά τακτά	

χρονικά διαστήματα για να κάνετε τα παιδιά να παγώσουν. Θυμηθείτε να ενισχύσετε τους κανόνες της τάξης γύρω από την ασφάλεια και την προσοχή με τα σώματα

- Προαιρετικά: Μπορείτε να συνδυάσετε το παιχνίδι με λίγη γρήγορη και αργή μουσική για να ενσωματώσετε τις ιδέες από τα πλακίδια που παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο μάθημα.

Έναρξη κύκλου τεχνολογίας

- **Τι είναι τα μουσικά αγαλματάκια;** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Συζητήστε πώς να κάνετε έναν χαρακτήρα του ScratchJr να χορεύει όπως και εμείς. Όταν χορεύουμε κάνουμε πολλές διαφορετικές κινήσεις ταυτόχρονα! Για παράδειγμα, μπορούμε να πηδήξουμε και να κινηθούμε προς τα εμπρός την ίδια στιγμή, ή μπορούμε να περιστραφούμε και να κινήσουμε τα χέρια μας την ίδια στιγμή!
 - Στο ScratchJr, πώς μπορούμε να προγραμματίσουμε τους χαρακτήρες μας να κάνουν διαφορετικές κινήσεις ταυτόχρονα; Δώστε στα παιδιά την ευκαιρία να κάνουν καταιγισμό ιδεών.
 - Στη συνέχεια, συζητήστε τους κανόνες και τα στοιχεία της δραστηριότητας Μουσικά Αγαλματάκια (χορός όσο παίζει η μουσική, παύση όταν σταματάει η μουσική).
 - Στο ScratchJr, πώς θα μπορούσαμε να προγραμματίσουμε τους χαρακτήρες να **περιμένουν** όταν σταματάει η μουσική;

Ώρα ScratchJr

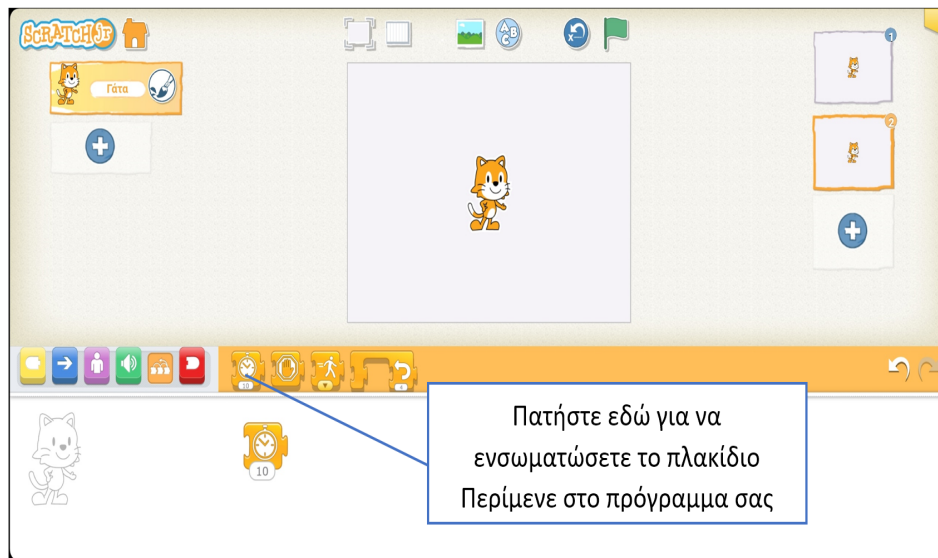
Δομή Πρόκλησης:

1. Παράλληλος Προγραμματισμός (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)

Παρουσιάστε τον **παράλληλο προγραμματισμό** - Σημαίνει ότι δύο προγράμματα εκτελούνται ταυτόχρονα. Ένα παράδειγμα παράλληλου προγράμματος είναι το εξής:



- Τα παραπάνω παράλληλα προγράμματα επιτρέπουν στη Γάτα να κινείται προς τα δεξιά την ίδια στιγμή που η Γάτα κινείται προς τα πάνω, οπότε η Γάτα θα κινείται διαγώνια.
- **Πλακίδιο Περίμενε** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παρουσιάστε το πλακίδιο Περίμενε.
 - Το πλακίδιο Περίμενε προγραμματίζει τον χαρακτήρα σας να κάνει ένα διάλειμμα ή μια παύση μέσα στο πρόγραμμα. Ο αριθμός αναφέρεται σε ΔΕΚΑΤΑ (1/10) του δευτερολέπτου και όχι σε δευτερόλεπτα. Έτσι, ένα μπλοκ Περίμενε με παράμετρο αριθμό 10 θα διακόψει το πρόγραμμα για 1 δευτερόλεπτο.



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 πάνω για "ναι" ή με τον αντίχειρα κάτω για "όχι". Σταματήστε και εξηγήστε ξανά τις έννοιες, εφόσον χρειάζεται.

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Προγραμματίστε τα δικά σας Μουσικά Αγαλματάκια** (Προτεινόμενη διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Σε ζεύγη ή μικρές ομάδες, βάλτε τα παιδιά να προγραμματίσουν τα δικά τους Μουσικά Αγαλματάκια.
 - Ενθαρρύνετε τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν παράλληλο προγραμματισμό για να κάνουν τους χαρακτήρες να χορεύουν προς διαφορετικές κατευθύνσεις.
 - Υπενθυμίστε στα παιδιά ότι το πλακίδιο Περίμενε μπορεί να κάνει τους χαρακτήρες να παγώσουν και στη συνέχεια να συνεχίσουν να χορεύουν.
 - Υπενθυμίστε στα παιδιά ότι είναι σημαντικό όλοι οι χαρακτήρες να παγώνουν ταυτόχρονα.
 - Μουσικά Αγαλματάκια: Αφήστε τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα που επιτρέπει σε όλους τους χαρακτήρες να χορεύουν και να σταματούν

ταυτόχρονα. Προωθήστε τη δημιουργικότητα και την ανεξαρτησία τους, επιτρέποντάς στα παιδιά να επιλέξουν τη μουσική και τα πλακίδια και να διορθώσουν τα σφάλματά τους

Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τις δημιουργίες τους. Προτροπές:
 - Τι ήταν δύσκολο ή εύκολο σε αυτό το έργο;
 - Αν το πρόγραμμά σας ήταν μελοποιημένο, θα ήταν γρήγορη ή αργή μουσική;
 - Τι θα κάνατε διαφορετικά αν μπορούσατε να πάτε πίσω και να το επεξεργαστείτε;

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Πρόσθετη πρόκληση**
 - Για τα παιδιά που χρειάζονται μεγαλύτερη πρόκληση ή υποστήριξη, ρωτήστε τους πώς μπορούν να συμπεριλάβουν τα πλακίδια Ξεκίνα με το Χτύπημα, Ξεκίνα με τη Σύγκρουση και Όρισε Ταχύτητα στα προγράμματά τους.