

Learning Scenario

Δίσκοι 1

Language(s): Ελληνικά

Domain: ICT>Εντολές ελέγχου>Προσομοίωση, ICT>Τεχνολογία>Επιστήμη υπολογιστών, ICT>Τεχνολογία>Αυτοματισμός, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Πρόγραμμα, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Προδιαγραφές, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Προγραμματισμός, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Παιχνίδι υπολογιστή, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Κώδικας, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Διόρθωση, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Επίλυση προβλημάτων, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Γλώσσες προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Γλώσσα προγραμματισμού, ICT>Αρχιτεκτονική υπολογιστών>Λογισμικό>Αλγόριθμος

Description/ main idea

Σε αυτήν την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού μας θα ζητήσουμε από τον παίκτη να τοποθετήσει τους "παίκτες" του παιχνιδιού. Το πρόγραμμά μας θα προσομοιώσει στο Scratch ένα παιχνίδι που θα μπορούσαμε να υλοποιήσουμε με ένα πραγματικό ρομπότ:

Στην επιφάνεια του παιχνιδιού μας υπάρχουν:

- Ένα ρομπότ,
- 3 δίσκοι - ένας κόκκινος, ένας πράσινος και ένας μπλε,
- και 3 κουτιά - ένα κόκκινο, ένα πράσινο και ένα μπλε.

Ο παίκτης, σε αυτήν την πρώτη έκδοση, θα πρέπει να τοποθετήσει σωστά τους δίσκους και τα κουτιά, έπειτα από οδηγίες που θα δει να του δίνουν οι ίδιοι οι δίσκοι και τα ίδια τα κουτιά.

Ο παίκτης θα πρέπει να βάλει:

- τους δίσκους στην πορτοκαλί περιοχή του παιχνιδιού μας, σε όποια θέση θέλει αυτός,
- και τα κουτιά στη μωβ περιοχή του παιχνιδιού μας, σε όποια, πάλι, θέση θέλει αυτός, αρκεί ο κίτρινος κύκλος των κουτιών να αγγίζει και τη λευκή, αλλά και τη μωβ περιοχή.

Στην τελευταία, τέταρτη, έκδοση του παιχνιδιού μας θα έχουμε καταφέρει να προγραμματίσουμε το ρομπότ:

- να μαζεύει τους δίσκους από την πορτοκαλί περιοχή,
- και να τους τοποθετεί σωστά, τον καθένα μέσα στο κουτί με το αντίστοιχο χρώμα (όπου κι αν έχει τοποθετήσει τα κουτιά ο παίκτης μέσα στη μωβ περιοχή).

Phases & Activities

1. Η παρουσίαση του σεναρίου Δίσκοι 1 σε PREZI.

No description has been added for this phase.

1.1 Η παρουσίαση του σεναρίου:

Resources

Educational objects (as url):

1. <http://prezi.com/9gib6x9vj1qr/1/>

Duration

1 Hours

2. Η υλοποίηση του σεναρίου Δίσκοι 1 σε Scratch:

No description has been added for this phase.

2.1 Η υλοποίηση του σεναρίου σε Scratch:

Resources

Educational objects (as url):

1. <http://scratch.mit.edu/projects/23923978/#editor>

Duration

45 Minutes

Learning objectives**Cognitive - Knowledge:**

Factual

Conceptual

Procedural

Cognitive - Process:

To understand

To apply

To think critically and creatively

Affective:

To pay attention

To respond and participate

Psychomotor:

To imitate and try

To perform independently, skillfully and precisely

To adapt and perform creatively

Grade & Age

10-16 χρόνων

Grade: secondary education**Keywords/subject**

Scratch, προγραμματισμός, προσομοίωση, σενάριο, coding

Prerequisites

Εξοικείωση με τη χρήση Η/Υ. Δεν προαπαιτούνται γνώσεις προγραμματισμού.

Difficulty Level

medium

Duration

2 Hours

Assessment strategy

Diagnostic-assessment, Peer-assessment, Self-assessment

Learning environment

Computer-based, Lecture-based, Simulator, Video

Teaching approach**Behaviourist:** Programmed instruction**Cognitivist:** Direct instruction, Problem □ based**Constructivist:** Experiential learning