Scratch: ολοκλήρωση ενός νέου έργου και παρουσίαση

Η παρουσίαση των παιχνιδιών που έφτιαξαν οι Μαθητές μπορεί να είναι μια πραγματική ιστορία επιτυχίας. Μπορούν με υπερηφάνεια να δείξουν τη δημιουργία τους στους άλλους συμμετέχοντες και μάλιστα να το μοιραστούν μέσω του «τοίχου» τους στο Facebook ή σε άλλα κοινωνικά δίκτυα. Μπορεί να μην είναι όλα τα παιχνίδια τελείως ολοκληρωμένα ή κάποια μπορεί ακόμα να περιέχουν κάποια σφάλματα, αλλά αυτό είναι μέρος της διαδικασίας. Επειδή είναι τόσο εύκολο να επεξεργαστείτε τον κώδικά σας άμεσα, αυτή η δραστηριότητα είναι στην πραγματικότητα ένα καλό είδος δοκιμαστικής φάσης (Beta-testing).

Ο πιο διασκεδαστικός τρόπος για να προσεγγίσετε την παρουσίαση των παιχνιδιών είναι να τα προσεγγίσετε όπως τα «σφαιριστήρια». Οι Μαθητές είναι πιθανώς πολύ νέοι για να θυμούνται τα «σφαιριστήρια», αλλά μπορείτε να στοιχηματίσετε ότι κάποιοι γνωρίζουν πως μοιάζει μια μια παιχνιδομηχανή. Βασικά τους δίνετε το καθήκον να σκεφτούν πώς να παρουσιάσουν το παιχνίδι τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Είναι με τη χρήση του Makey Makey ή απλά με το πληκτρολόγιο και / ή το ποντίκι; Κάθε φορητός υπολογιστής θα μπει σε ξεχωριστό τραπέζι, ή τοποθετούμε κάθε φορητό υπολογιστή δίπλα τον ένα στον άλλο σε ένα μακρύ τραπέζι;

Εάν οι Μαθητές δούλευαν σε ζευγάρια, μπορείτε να δοκιμάσετε το εξής: Ένας Μαθητής μετακινείται από φορητό υπολογιστή σε φορητό υπολογιστή για να δοκιμάσει κάθε παιχνίδι. Μπορεί να μετακινηθεί σε άλλο φορητό υπολογιστή, όταν ο εκπαιδευτής δίνει ένα συγκεκριμένο σημάδι, όπως χειροκρότημα ή συναγερμό. Ο άλλος Μαθητής παραμένει με το φορητό υπολογιστή για να εξήγησει πώς λειτουργεί το παιχνίδι και να μπορεί να αλλάξει κάποιο από τον κώδικα αν ο επισκέπτης Μαθητής δίνει ανατροφοδότηση ή αν προκύψει κάποιο σφάλμα. Όταν ολοκληρωθεί ο πρώτος κύκλος, είναι ώρα ο άλλος Μαθητής να εξερευνήσει τα άλλα παιχνίδια και να αλλάξουν ρόλους.

Εάν κάθε Μαθητής έκανε το δικό του έργο, είναι καλύτερα να κάνετε μικρές ομάδες. Βάλτε τους Μαθητές ανα τέσσερα άτομα κατ 'ανώτατο όριο και αφήστε τους να δείξουν το παιχνίδι μεταξύ τους. Με αυτόν τον τρόπο έχουν διαφορετική ανατροφοδότηση και μπορούν να δοκιμάσουν διαφορετικά παιχνίδια την ίδια στιγμή. Θα είναι λίγο πιο χαοτικό αλλά είναι πολύ διασκεδαστικό!

Αν τα παιχνίδια είναι κατάλληλα, μπορείτε επίσης να το κάνετε λίγο ανταγωνιστικό: προσπαθήστε να πάρετε το υψηλότερο σκορ, να είστε ο ταχύτερος για να τελειώσετε ένα λαβύρινθο παιχνίδι κ.λπ.

Είναι σημαντικό να αφήσουμε τους Μαθητές να παρουσιάσουν το παιχνίδι τους, γιατί τους δίνει την αίσθηση ότι τελείωσαν ένα ολόκληρο έργο από μόνοι τους. Αφήστε τους να γνωρίζουν ότι αυτό είναι μόνο η αρχή, ωστόσο, υπάρχουν πολλά περισσότερα για να μάθουν από το Scratch

και αν χρειάζονται περισσότερη έμπνευση μπορούν πάντα να παίξουν και να αναμείξουν εκατοντάδες παιχνίδια στην ηλεκτρονική πλατφόρμα Scratch.

Εφαρμογή: Αξιολόγηση & Ανασκόπηση

Η πλειοψηφία των μαθησιακών εμπειριών λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων προγραμματισμού και των παιχνιδιών, αλλά και κατά την ανασκόπηση. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι Μαθητές σας θα μάθουν πώς να πραγματοποιούν διασκεδαστικές δραστηριότητες αξιολόγησης με τα Παιδιά. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι Μαθητές θα αξιολογούν ή θα βαθμολογούν τα Παιδιά.

Σε αυτό το πρόγραμμα, χρησιμοποιούμε τις τεχνικές *Ενεργής Αξιολόγησης* για να αξιολογήσουμε τις δραστηριότητες που προηγήθηκαν με έναν διασκεδαστικό αλλά ουσιαστικό τρόπο. Αυτό θα διασφαλίσει ότι τα Παιδιά θα συγκρατήσουν πολύ καλύτερα αυτό που έμαθαν και θα πάνε σπίτι με μια πιο θετική εμπειρία.

Στο Παράρτημα IV, μπορείτε να βρείτε πέντε διαφορετικές δραστηριότητες που θα χρησιμοποιηθούν ως αξιολόγηση. Ωστόσο, υπάρχουν πολλές περισσότερες από αυτές που μπορούν να εντοπιστούν στο διαδίκτυο.

Στο τέλος του προγράμματος κατάρτισης των 10 ωρών, ο εκπαιδευτής θα πραγματοποιήσει μια εμπεριστατωμένη αξιολόγηση με τους Μαθητές σας, εφαρμόζοντας μία από αυτές τις τεχνικές. Εκτός από την απλή αξιολόγηση από τους Μαθητές, θα συζητήσετε μαζί τους για τα οφέλη και τους λόγους που χρειάζεται μια αξιολόγηση.