



Gli Eventi

Panoramica:

<p>Spiegazione del concetto</p>	<p>Evento: un'azione che fa sì che le cose accadano Esempio: quando si preme il pulsante, la luce si accende.</p> <p>Evento: premere il pulsante Risultato: la luce è accesa</p>
<p>Obiettivi formativi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere il concetto di evento; 2. Scrivi programmi che includono più eventi;
<p>Preparazione dell'insegnamento</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. una bandiera verde e una bandiera rossa; 2. Una lavagna e un pennarello per lavagna (oppure puoi usare una lavagna e gessetti); 3. Un Codey e un dongle Bluetooth (o il cavo USB) per ogni studente, ma va bene se 2 o 3 studenti condividono un set; 4. Un computer con mBlock 5 installato per ogni studente, ma va bene se 2 o 3 studenti condividono un computer; 5. Distribuisci un rapporto di auto-revisione e un rapporto sul progetto per ogni studente.
<p>Durata</p>	<p>30-60min</p>

Procedura di insegnamento:

Fase 1: Gioco per Rompere il ghiaccio - Autointroduzione

Insegnanti e studenti fanno prima l'autointroduzione

Regola del gioco: chiedi a tutti di ripetere i nomi di tutte le persone che si sono presentate prima. Ad esempio, il primo studente dice: "Io sono Laven"; il secondo disse: "Io sono Denial, lo studente precedente si chiama Laven"; la terza presentò: "Io sono Herry, e i due studenti precedenti sono Laven e Denial" ... E l'ultimo disse:

"Sono Teddy, gli studenti precedenti sono Laven, Denial, Herry, Zoe, Melody, Lily e Nancy. "Ancora una volta con la stessa regola nella direzione opposta.

Fase 2: Spiegare il nuove concetto - Evento

Spiegate il concetto di Evento agli studenti: l'evento si riferisce all'azione che fa scaturire qualcosa. Gli insegnanti possono dare un esempio: quando si preme il pulsante, la luce si accende In questo caso, la pressione del pulsante è l'evento e il risultato è che la luce è accesa.

Brainstorming

Fai domande agli studenti: ci sono eventi nella vita quotidiana? E cosa succede a causa dell'evento?

Date agli studenti il tempo di pensare, gli insegnanti possono dare alcuni suggerimenti durante l'attività. Per citarne alcuni: la sveglia si attiva (Evento) quindi ti alzi (cosa succede dopo); premere l'interruttore (Evento) e il televisore è acceso (cosa succede dopo).

Fase 3: Gioco Iniziale - Bandiera rossa e verde

Gli insegnanti possono costruire quattro eventi:

1. Sollevare la bandiera rossa con una sola mano;
2. Sollevare la bandiera verde con una sola mano;
3. Sollevare le due bandiere con entrambe le mani e incrociare le braccia sul petto;
4. Sollevare le due bandiere con entrambe le mani e allargare le braccia.



1

2

3

4

Chiedi agli studenti di alzarsi per primi.

I quattro eventi attivano le seguenti azioni:

1. Alza la bandiera rossa con una sola mano - Metti entrambe le mani sulla spalla;
2. Alza la bandiera verde con una sola mano - Metti entrambe le mani sulla vita;
3. Sollevare le due bandiere con entrambe le mani e incrociare le braccia sul petto - Mettere entrambe le mani sulle ginocchia;
4. Solleva le due bandiere con entrambe le mani e allarga le braccia - Stringi i pugni sul petto.



1

2

3

4

Quando gli studenti non hanno problemi a eseguire le azioni, è tempo di produrre alcuni suoni:

1. Alza la bandiera rossa con una sola mano - Metti entrambe le mani sulla spalla e grida "Fai!";
2. Solleva la bandiera verde con una sola mano - Metti entrambe le mani in vita e grida "Re!";
3. Sollevare le due bandiere con entrambe le mani e incrociare le braccia sul petto - Mettere entrambe le mani sulle ginocchia e gridare "Mi!";
4. Sollevate le due bandiere con entrambe le mani e allargate le braccia - Stringete i pugni sul petto e gridate "Bingo!".

Gli insegnanti sono quelli che sventolano le due bandiere e gli studenti sono quelli che fanno le azioni e suoni in risposta agli eventi.

Suggerimenti:



1. Gli insegnanti possono personalizzare le azioni e i suoni per soddisfare i diversi scopi didattici o le esigenze degli studenti;
2. Quando gli studenti sono capaci di seguire i comandi, gli insegnanti possono accelerare un po' e renderlo più ritmico.

Fase 4: attività dello studente

Attività 1 Scaricare il software e collegare il dispositivo.

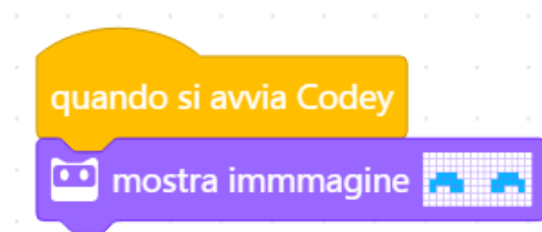
Fate scaricare mBlock 5 per PC agli studenti.

Suggerimenti:

1. Gli insegnanti possono installare mBlock 5 sul computer in anticipo per risparmiare tempo per la classe;
2. Prima che la lezione abbia inizio, testate ciascuno computer. Assicuratevi che mBlock 5 funzioni bene su ognuno dei computer e che i codici possano essere caricati su Codey Rocky;
3. Prima che la lezione inizi, dovremmo controllare ogni Codey Rocky per vedere se funziona bene o no.

Attività 2: dimostrazione

Gli insegnanti eseguono e seguono gli studenti. (caso di riferimento per insegnanti: start up e smile)



Program Story:



Il blocco di testa giallo 【quando si avvia Codey】 è l'Evento: significa quando Codey si accende.

È possibile modificare il blocco blu 【mostrare l'immagine】 per cambiare l'immagine sul display a LED: Codey sorrisi.

Compito 3: pratica

Chiedi agli studenti di lavorare in coppia per completare l'attività come ha fatto l'insegnante. Dì loro di abbinare diverse espressioni o immagini rispettivamente ai tre eventi: quando si preme il pulsante A; quando il pulsante B premuto; quando il bottone C è premuto.

Suggerimenti:

Se gli studenti sono studenti rapidi, allora puoi passare direttamente all'attività 4.

Compito 4: Lascia creare agli studenti

Chiedi agli studenti di lavorare in coppia per completare l'operazione. Suggestisci di abbinare espressioni diverse o immagini ai tre diversi eventi, rispettivamente: quando si preme il pulsante A; quando il bottone B è premuto; quando il pulsante C premuto. Alla fine di questa sessione, gli insegnanti dovrebbero indirizzare gli studenti a condividere le loro opere con il classe.

Gli studenti devono compilare il rapporto del progetto prima che condividano i lavori e devono presentare i lavori seguendo le domande del rapporto.

Suggerimenti:

1. Se il tempo lo consente, gli insegnanti possono lasciare che gli studenti modifichino le immagini come preferiscono;
2. Se ci sono studenti che non riescono a completare l'attività in tempo, invitali a spiegare cosa è successo quando stavano scrivendo programmi. Potrebbe divertente, una sfida da affrontare o un problema che hanno avuto;
3. Gli studenti possono mostrare le loro opere a tutta la classe o possono condividere i lavori con i gruppi uno per uno;
4. Gli studenti potrebbero non essere disposti a dedicare molto tempo alla compilazione del report del progetto, fallo compilare con i punti chiave;

5. Quando gli studenti mostrano i loro lavori, devono fornire dettagli sul lavoro e elaborare il rapporto del progetto;

6. Gli insegnanti possono adattare i limiti di tempo in linea con diversi scopi di insegnamento e delle caratteristiche degli studenti. Tempo consigliato: 10 min

Gli insegnanti possono fare riferimento al progetto di esempio: premere il pulsante per cambiare espressione:



Program Story:

【Quando viene premuto il tasto A)】 , quindi 【riproduci il suono “interruttore”】 e Codey apre gli occhi;

【Quando viene premuto il tasto B】 , quindi 【riproduci il suono “interruttore”】 e Codey sorride;

【Quando viene premuto il tasto C】 , quindi 【riproduci il suono “interruttore”】 e Codey diventa triste.

Obiettivi Aggiuntivi: aggiungere luci a LED

1. Aggiungi una nuova azione per ogni evento - Diversi colori di luce RGB;
2. Sfida: prova a programmare con altri eventi, come 【Quando stai agitando Codey】

Fase 5: Conclusioni

Riassumi qual è l'argomento di oggi, l'evento e il suo concetto. Gli insegnanti devono evidenziare l'idea: l'evento funge da punto di partenza per un programma. Quando scriviamo programmi, il primo cosa che dovremmo fare è selezionare un evento di attivazione appropriato.



Autovalutazione

Nome :

Età :

Rispondi alle seguenti domande e registra il tuo risultato:

Descrivi ciò che hai imparato con una o due frasi.

Descrivi brevemente cosa ti piace di più e di meno in questa sessione di classe

Quello che mi piace di più

Quello che mi piace meno

Disegna un evento che ti è successo oggi e un'azione causata dall'evento

Evento	Azione

Raccontaci una breve storia (descrivi come funzionano i codici dall'alto verso il basso)

--	--

Puoi dipingere come ti senti in questa sessione di classe nell'angolo in alto a destra del rapporto di autovalutazione..



Qual è la cosa più sorprendente per te quando stavi creando il progetto?



Hai incontrato difficoltà? Come hai superato?

Valutazione dell'insegnante

1. Cooperazione (30%): valuta il rendimento del gruppo in termini di divisione del lavoro, collaborazione e coordinamento.
2. Completezza (20%): valutare se il progetto è sufficientemente completo. Naturalmente, il progetto deve attenersi prima all'argomento.
3. Innovazione (20%): valuta la creatività del progetto.
4. Funzionalità (20%): valutare se il lavoro è abbastanza funzionale?
5. Difficoltà (10%): valuta qual è il livello di difficoltà del lavoro?

CSTA

Grado	Identificativo	Interim CSTA K-12 CS Standards	Concetto di Lavoro	Concetto Pratico
K-2	1A-A-5-2	Costruisci programmi, per eseguire un'attività o come mezzo di espressione creativa, che include sequenze, eventi e cicli semplici, usando un linguaggio di programmazione visuale basato su blocchi, sia in modo indipendente che collaborativo (ad es., Programmazione di coppie).	Algoritmi e Programmi	Creazione di artefatti computazionali
3-5	1B-A-5-4	Costruisci programmi, che includono sequenze, eventi e cicli semplici, come un programma di collaborazione (ad es., Programmazione di coppie).	Algoritmi e Programmi	Creazione di artefatti computazionali
3-5	1B-A-6-8	Analizza ed esegui il debug (correzione) di un algoritmo che include sequenze, eventi, ciclo, condizioni, parallelismo e variabili.	Algoritmi e Programmi	Creazione di artefatti computazionali