

# ScratchJr: cuir ag bogadh chuig sprioc é

## Súil thapa ar an gceacht

Tosaigh trí chluiche simplí ar scáileán a ainmniú agus a rá cad atá an carachtar ag iarraidh a bhaint amach. Léirigh conas saigheada a phleanáil ar an gclár, ansin ceangail le chéile seicheamh gearr ScratchJr nach sroicheann an sprioc d'aon ghnó, agus ceartaigh é. Pleanálann na péirí le saigheada ar pháipéar garbh, tógann siad an seicheamh ar radharc atá luchtaithe roimh ré ar an táibléad, agus ceartaíonn siad é go dtí go sroicheann an carachtar an bhratach nó an t-iasc. Taifeadann siad an plean, tic nó cros agus athrú amháin sa Dialann Imscrúdaithe, ansin roinneann siad ceartú amháin i gcomhrá nach mbíonn ann ach taispeáint.

## Cuspóirí foghlama

- Seicheamh gearr bloc a phleanáil ionas go sroichfidh carachtar sprioc
- An seicheamh a rith agus é a cheartú mura sroicheann an carachtar an sprioc

## Roimh an gclog – ullmhúchán

Cuir na táibléid ag luchtú, agus socraigh roimh ré ar gach gléas cúlra amháin, carachtar amháin ar chlé agus sprioc shoiléir amháin ar dheis. Comhair na bloic ghluaiseachta a bheidh ag teastáil agus ullmhaigh roimh ré an botún a dhéanfaidh tú sa léiriú. Páipéar garbh agus pinn luaidhe in aice le gach táibléad. Táibléad amháin do gach péire, nó oibrigh ScratchJr ar an gclár bán idirghníomhach mura bhfuil go leor táibléad ann.

## Ábhair

| Mír                                                   | Líon | Do gach | Foinse                                    | Ionadach saor                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------|------|---------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| táibléad a bhfuil ScratchJr suiteáilte air            | 1    | grúpa   | trealamh na scoile                        | oibríonn an múinteoir ScratchJr ar an gclár bán idirghníomhach fad a ghlacann na péirí seal, agus déanann an rang tuar agus moltaí le haghaidh ceartúchán |
| Leathanach sa Dialann Imscrúdaithe                    | 1    | dalta   | leagan inphriontáilte a chuirtear ar fáil | páipéar gan línte le trí spás do phictiúir: saigheada an phlean, tic nó cros ag an sprioc, athrú amháin a tharraingt                                      |
| páipéar garbh le haghaidh pleananna tapa le saigheada | 1    | grúpa   | seomra ranga                              | cúl bileog oibre a úsáideadh cheana nó imeall leathanach na dialainne                                                                                     |
| pinn luaidhe agus criáin                              | 1    | dalta   | seomra ranga                              | aon ábhair scríbhneoireachta agus dathúcháin atá sa seomra cheana féin                                                                                    |

## Pointe sábháilteachta

Táibléid leagtha cothrom ar na deasca; luchtairí glan ó na pasáistí; lámha cúramacha amháin. Comhair na gléasanna ar ais isteach ag am slachtaithe.

### Céimeanna teagaisc

- **Féach conas a phleanáilimid:** Sceitseáil plean na saighead ar an gclár ar dtús. Ceangail START le bloc gluaiseachta amháin sa bhreis nó bloc amháin in easnamh, ionas go dtarlóidh an botún gach uair. Ainmnigh cad a tharla, ceartaigh bloc amháin, rith arís é, ansin cuir an focal fabht i láthair. Fiafraigh: cad í ár sprioc, agus má théann sé thairsti, cad a d'fhéadfaimis a athrú?
- **Pleanáil, tóg agus ceartaigh:** Coinnigh na péirí le carachtar amháin agus leis an sprioc atá luchtaithe roimh ré. Saigheada ar pháipéar garbh roimh aon bhloc. Siúil timpeall ag éisteacht le caint phleanála (ar dheis, ar dheis, suas). Má théann sé thar an sprioc, fiafraigh an bhfuil an iomarca bloc ann nó an bhfuil an treo mícheart; má stopann sé gearr, fiafraigh 'Cad a d'fhéadfadh sibh a chur leis?' Nocht abairt amháin ar an gclár ag an am. Ná tabhair dúshlán breise ach do phéirí muiníneacha: casadh, léim nó dara carachtar a fhanann.
- **Taifead ár seicheamh:** Táibléid síos ar dtús. Spreag trí líníocht amháin: saigheada an phlean, tic nó cros ag an sprioc, agus marc amháin don athrú (rófhada, róghearr, an treo mícheart). Thart ar sheacht nóiméad, ansin pinn luaidhe síos. Is fiú botún fós má thaifeadann siad cad a tharla agus an chéad iarracht eile.
- **Céimeanna ar scáileán:** Tosaigh le ceartú nithiúil péire amháin sula ndéanann tú aon nasc le cluichí. Athluaigh na focail plean, seicheamh, sprioc, fabht, ceartú. Ceangail ar ais leis an gcluiche a ainmníodh ag an tús. Coinnigh an moladh ar an bplean agus ar an gceartú, ní ar an luas.

### Cad ba cheart a fheiceáil

Sroicheann formhór na bpéirí an sprioc atá luchtaithe roimh ré le seicheamh gearr díreach tar éis ceartú amháin nó dhó. Is minic, an chéad uair a ritheann siad an seicheamh, go dtéann an carachtar thar an sprioc, go stopann sé gearr nó go dtéann sé an treo mícheart — sin an deis teagaisc. Nuair a bhíonn péire i bhfostú, de ghnáth bíonn bloc START na brataí glaise in easnamh, bíonn bloic ann nach bhfuil ceangailte, nó scrios siad an slabhra ar fad in ionad bloc amháin a athrú.

### Míthuiscintí agus idirghabhálacha

- **Is fearr i gcónaí níos mó bloc — caithfidh slabhra fada an sprioc a bhaint amach.** — Dírigh a n-aird ar ais ar na saigheada ar an gclár: is tábhachtaí an líon ceart san ord ceart ná an fad. Iarr orthu bloc amháin a bhaint amach agus féachaint ar an gceartú.
- **Nuair nach sroicheann sé an sprioc, scrios an seicheamh ar fad agus tosaigh arís.** — Fiafraigh: an bhfuil an iomarca bloc ann, an bhfuil bloic in easnamh, nó an bhfuil an treo mícheart? Treoraigh iad gan ach bloc amháin a athrú, agus ansin é a rith arís.

**Difreáil**

| Ag teacht chun cinn                                                                                                                                                                                                                     | Ag forbairt                                                                                                                                                           | Inniúil                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Suigh ag bord an mhúinteora le sceitse saighead atá tosaithe agus pleanáilte go páirteach cheana; treoraigh na páistí treo amháin ag an am i dtreo na sprice atá luchtaithe roimh ré.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tar éis rith díreach rathúil, fiafraigh cén fáth ar oibrigh an líon sin bloc agus an bhféadfaí bloc amháin a athrú.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Cuir casadh, léim nó dara carachtar le seicheamh gearr a fhanann ag an sprioc leis — sprioc shoiléir amháin fós, agus pleanáil ar dtús fós.</li></ul> |

**Nasc traschuraclaim**

Tá nasc anseo le seicheamh agus le teanga na n-orduimhreacha sa Mhatamaitic — ar dtús, ansin, ina dhiaidh sin — agus na péirí ag cur na saighead gluaiseachta in ord sula dtosaíonn siad ag tógáil.