

Scratch: lúba, teagmhais agus an fabht a aimsiú

Súil thapa ar an gceacht

Cuir in iúl don rang gur ríomhchláraitheoirí iad atá ag tógáil Frog Frenzy: frog a phreabann aníos go randamach le go gcliceálfadh na daltaí air agus go scórálfadh siad. Léirigh gach céim ar an gclár bán idirghníomhach fad a bhíonn na péirí ag códú in Scratch: an frog a fholú nuair a chliceáiltear an bhratach ghlas, lúb 'go deo' le dul go háit randamach agus le fanacht idir taispeáint agus folú, athróg scóir, agus teagmhas 'nuair a chliceáiltear' a chuireann pointe leis an scór agus a sheinneann fuaime. Ritheann na péirí an ríomhchlár tar éis gach bloc nua chun fabhtanna a aimsiú go luath. Cuir clabhsúr leis an gceacht le comhrá cóid, gan ach an clár taispeána in úsáid, faoi fhabht a cheartaigh siad agus faoi athrú amháin a dhéanfaidís.

Cuspóirí foghlama

- Lúb agus teagmhas a chur le ríomhchlár Scratch ionas go bhfreagraíonn sprid mar a beartaíodh
- Fabht a aimsiú nuair a théann an ríomhchlár amú agus é a cheartú
- A mhíniú ina bhfocail féin cad a dhéanann an lúb nó an teagmhas

Roimh an gclog – ullmhúchán

Bíodh tionscadal bán Scratch oscailte ar gach gléas sula mbuailtear an clog, mar aon le tionscadal bán amháin ar an gclár bán idirghníomhach le haghaidh léiriú. Seiceáil go n-oibríonn na callairí nó na cluasáin don fhuaim 'pop'. Cuir na daltaí ina bpéirí ag gléasanna comhroinnte mura bhfuil dóthain trealamh ann. Níl aon trealamh fisiciúil ag teastáil seachas na gléasanna.

Ábhair

Mír	Líon	Do gach	Foinse	Ionadach saor
táibléad nó ríomhaire glúine ina bhfuil Scratch	1	péire	gléasanna na scoile	déan an ceacht ar an gclár bán idirghníomhach agus na daltaí ag glacadh sealanna

Pointe sábháilteachta

Bainistigh cáblaí na ngléasanna agus staidiúir na ndaltaí; coinneigh airde na fuaime measartha ar chluasáin nó ar challairí comhroinnte. Níl aon ghuaiseacha fisiciúla eile ann.

**Céimeanna teagaisc**

- **Cad atá á thógáil againn:** Socraigh an radharc ag an gclár bán idirghníomhach: is iadsan na ríomhchláraitheoirí inniu. Mínigh an gnáthamh 'féach agus ansin déan': léiríonn tusa, tógann siadsan, ritheann siadsan. Fiafraigh díobh cé na cluichí atá ar eolas acu a choinníonn scór, agus abair leo gur rud nádúrtha iad fabhtanna agus go mbítear ag súil leo.
- **Cruthaigh Tionscadal Nua:** Léirigh ar an gclár conas tionscadal nua a chruthú agus an cat a scriosadh. Siúil timpeall go dtí go mbeidh stáitse bán ag gach péire sula mbogfaidh tú ar aghaidh; stop aon duine atá fós ag athrú an chait.
- **Cuir Cúlra na Foraoise Isteach:** Taispeáin an cnaipe do leabharlann na gcúlraí, ní an cnaipe do na sprideanna. Má chuireann duine ar bith Forest isteach mar sprid, ainmnigh an botún os ard agus ceartaigh é le chéile.
- **Cuir Sprid an Fhroig Isteach:** Léirigh conas an Frog a chur isteach. Sula ndéantar aon chódú, fiafraigh 'Cén sprid atá aibhsithe anois?', mar is iad bloic ar an sprid mhícheart an fabht luath is coitianta.
- **Cuir an Frog as Radharc:** Tóg na bloic a fholáíonn an frog nuair a chliceáiltear an bhratach ghlas ar an gclár bán idirghníomhach, ansin iarr ar na péirí iad a rith. Ainmnigh an bhratach ghlas mar theagmhas. Bí ag faire ar phéirí nach gcliceálann an bhratach riamh agus a cheapann nár tharla aon rud.
- **An Frog ag Teach i Radharc go Randamach:** Léirigh an lúb 'go deo' go mall agus an íomhá méadaithe ar an gclár ionas go suífidh na bloic taobh istigh de bhéal na lúibe, ní faoina bun. Taispeáin gach bloc le do mhéar agus tú á chur ina áit. Fiafraigh 'Cén fáth a dtagann an frog ar ais arís is arís eile?'
- **Folaigh an Frog Arís:** Cuir 'fan' agus ansin 'folaigh' taobh istigh den lúb. Iarr ar na péirí an rithim nua a thuar sula ritheann siad an ríomhchlár. Seiceáil arís gur thit na bloic nua taobh istigh de 'go deo', ní taobh amuigh de.
- **Cruthaigh Athróg Scóir:** Léirigh ar dtús conas an athróg darb ainm scór a chruthú, agus ansin an bloc 'socraigh scór go 0'. Fiafraigh cad a chomhairfidh an clár scóir agus taispeáin an scór atá le feiceáil anois ar an stáitse.
- **Scóráil Pointe:** Léirigh 'nuair a chliceáiltear an sprid seo'. Cuir béim air nach ritheann sé ach nuair a chliceáiltear an frog, ní go huathoibríoch. Bíodh an fhuaim ar siúl don 'pop'. Bí ag faire ar phéirí atá ag cliceáil ar an stáitse in ionad ar an bhfrog.
- **Glan an Éifeacht:** Cuir 'glan na héifeachtaí grafaice' ag barr na lúibe 'go deo', taobh istigh di. Má fhanann éifeacht na bpictailíní ar an bhfrog, tá an bloc san áit mhícheart; ceartaigh é sin, ansin lig do na péirí an cluiche críochnaithe a imirt.
- **Comhrá cóid: cad a d'oibrigh agus cad a d'athróimis:** Bíodh na gléasanna dúnta nó casta i leataobh, mar is í an chaint an obair. Tabhair cuireadh do phéire amháin a bhuaile le fabht cur síos a dhéanamh ar an gcaoi ar aimsigh siad é agus ar cad a d'athraigh siad; athluaigh a modh ionas go gcloisfidh an rang an próiseas, ní an réiteach amháin.



Cad ba cheart a fheiceáil

Cluiche a oibríonn: folaíonn an bhratach ghlas an frog; fanann an lúb 'go deo', léimeann sí go háit randamach, taispeánann sí an frog ar feadh thart ar 2 shoicind, agus ansin folaíonn sí arís é; nuair a chliceáiltear an frog atá le feiceáil, seinntear 'pop', méadaítear an scór 1, agus feictear éifeacht na bpictéilíní air ar feadh tamaillín. Mura dtagann an frog ar ais riamh, is gnách go mbíonn na bloic taobh amuigh den lúb 'go deo'. Mura n-ardaíonn an scór riamh, tá na bloic 'nuair a chliceáiltear' ar an sprid mhícheart nó tá na daltaí ag cliceáil ar an stáitse.

Míthuiscintí agus idirghabhálacha

- **Cuireann daltaí 'fan', 'téigh go' agus 'taispeáin' faoin mbloc 'go deo' seachas taobh istigh dá bhéal, mar sin ritheann an lúb folamh agus ní thagann an frog ar ais riamh.** — Méadaigh an íomhá ar an gclár bán idirghníomhach ar do bhloc 'go deo' agus taispeáin le do mhéar an taobh istigh den chruth C. Iarr orthu na bloic a tharraingt go dtí go ngreamóidh siad isteach, ansin iarr orthu an bhratach ghlas a chliceáil arís.
- **Ceapann daltaí go n-ardóidh an scór leis féin a luaithe is a bhíonn an athróg ann, gan teagmhas 'nuair a chliceáiltear'.** — Taispeáin an dá bhloc hata: an bhratach ghlas agus 'nuair a chliceáiltear an sprid seo'. Fiafraigh cé acu nach dtosaíonn ach nuair a chliceálann siad an frog i ndáiríre, ansin iarr orthu cliceáil agus féachaint ar an scór ag athrú.
- **Déanann daltaí iarracht 'socraigh scór go 0' a úsáid sula gcruthaíonn siad an athróg, mar sin níl an bloc ann nó tá dath liath air.** — Stop agus léirigh 'Déan Athróg' leis an ainm scór ar dtús; ansin amháin tarraing 'socraigh scór go 0'. Taispeáin an scór atá ag teacht ar an stáitse mar chruthúnas go bhfuil an athróg ann.

Difreáil

Ag teacht chun cinn	Ag forbairt	Inniúil
• Oibrigh ag bord an mhúinteora le lúb 'go deo' atá tógtha go páirteach agus greamaithe cheana féin; ní chuireann an dalta leis ach na bloic 'fan' idir taispeáint agus folú, agus cliceálann sé nó sí an bhratach ghlas. • Cuir i bpáirt iad le comhdhalta a deir ainm gach bloic os ard sula gcuirtear ina áit é.	• Nuair a bhíonn cluiche a oibríonn acu, iarr orthu na hamanna feithimh a athrú agus é a rith arís chun a mhothú conas a athraíonn an deacracht. • Leid: iarr orthu a rá in abairt amháin cad atá á dhéanamh ag an lúb 'go deo' nach bhfuil á dhéanamh ag an bhfolú leis an mbratach ghlas.	• Léirmheas i stíl na tástála cothroime: cad a bhrisfeadh an scóráil dá mbeadh na bloic 'nuair a chliceáiltear' ar an stáitse in ionad ar an bhfrog? • Iarr orthu feabhas amháin a dhearadh gan ach bloic atá sa tionscadal cheana féin a úsáid (amanna feithimh níos giorra, an dara hathróg, nó fuaime bhreise) agus é a mhíniú sa chomhrá cóid.



Nasc traschuraclaim

Nasc leis an Matamaitic: is áiritheoir beo í an athróg scóir; léann na daltaí conas a mhéadaíonn sí a haon le gach cliceáil rathúil.

