

Lesson 10: Design Process and Writing Process

Μάθημα 10 επισκόπηση: Το μάθημα 10 εξετάζει τη Διαδικασία Σχεδιασμού και συζητά πώς είναι παρόμοια με τη Διαδικασία Συγγραφής. Τα παιδιά εξερευνούν το βιβλίο A Computer Called Katherine και δημιουργούν χαρακτήρες της Katherine στο ScratchJr.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Διαδικασία Γραφής

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Τραγούδι της Διαδικασίας

- Τραγουδήστε ξανά το τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού!

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Η Διαδικασία Συγγραφής

- Συζητήστε πώς οι συγγραφείς περνούν μια παρόμοια διαδικασία με τη συγγραφή τους. Δείξτε στα παιδιά τα διαγράμματα "Διαδικασία σχεδιασμού" και "Διαδικασία συγγραφής". Εξηγήστε ότι και οι δύο είναι δημιουργικές διαδικασίες που απαιτούν φαντασία, σχεδιασμό, δημιουργία, αναθεώρηση, ανατροφοδότηση και διαμοιρασμό.
- - Συζητήστε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ προγραμματιστών και συγγραφέων. Δείξτε στα παιδιά ένα απόσπασμα με έναν συγγραφέα να εξηγεί τη διαδικασία συγγραφής ενός βιβλίου.

3. Ώρα λέξεων: Ένας υπολογιστής που ονομάζεται Katherine

- Διαβάστε στην τάξη το βιβλίο 'Ένας υπολογιστής που ονομάζεται Κάθριν'.
- Δείξτε στα παιδιά τη συνέντευξη της Κάθριν. Διαβάστε τις γραπτές ερωτήσεις της συνέντευξης στην οθόνη για την τάξη. Αφού παρακολουθήσετε, κάντε μια συζήτηση με τα παιδιά θέτοντας ερωτήσεις όπως: Αν συναντούσατε την Κάθριν, τι θα τη ρωτούσατε; Ποια νέα εφεύρεση πιστεύετε ότι θα ενθουσιάζονταν η Κάθριν;

4. Ώρα ScratchJr: Υπενθύμιση του 'Επεξεργαστή Ζωγραφικής' & φτιάξτε τη δική σας Katherine

- Υπενθυμίστε στα παιδιά το εργαλείο 'Επεξεργαστή Ζωγραφικής'. Τα παιδιά θα αρχίσουν να σχεδιάζουν τη δική τους Κάθριν χρησιμοποιώντας το εργαλείο επεξεργασίας χρωμάτων.

5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους με την τάξη.

Λεξιλόγιο:

Συγγραφείας

