

Lesson 21: Final Project II

Επισκόπηση μαθήματος 21: Κατά τη διάρκεια του μαθήματος 21, τα παιδιά επεξεργάζονται τις τελικές τους εργασίες δημιουργώντας μια περιπέτεια για τον Knuffle Bunny που θα έχει αρχή, μέση και τέλος.

Ισχυρές ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Διαδικασία Σχεδιασμού, Αλγόριθμος, Αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες από τον Γραμματισμό: Διαδικασία γραφής, Αλληλουχία, Επιμέλεια, Επίγνωση του ακροατηρίου

1. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Μάντεψε

- Παίξτε το παιχνίδι Μάντεψε Ποιος; Αν γνωρίζετε αρκετά καλά τους μαθητές, επιλέξτε κάποιον από την τάξη και δώστε υποδείξεις γι' αυτόν. Ή χρησιμοποιήστε χαρακτήρες από ένα από τα βιβλία ή το ScratchJr (π.χ. Κάθριν - αγαπάει την πληροφορική, τις μηχανές- Γατάκι - πορτοκαλί, του αρέσει να προγραμματίζεται).

2. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Εισαγωγή στο τελικό

- Ζητήστε από το παιδί να θυμηθεί την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας του Knuffle Bunny. Ρωτήστε τα παιδιά τι νομίζουν ότι έκανε ο Knuffle Bunny όσο ήταν χαμένος. Πείτε στα παιδιά ότι για την τελική εργασία τους, θα αλλάξουν τη μέση της ιστορίας ώστε να είναι η ιστορία του Knuffle Bunny αντί της Trixie. Θα πρέπει να φανταστούν τι θα μπορούσε να έκανε ο Knuffle Bunny όσο ο Trixie τους έψαχνε!

3. Ώρα λέξεων: Σχεδιασμός ιστορίας

- Μιλήστε για την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας. Ως τάξη κάντε καταιγισμό ιδεών για νέες μεσαίες ενότητες της ιστορίας και ρωτήστε τα παιδιά αν θέλουν να διατηρηθεί το τέλος το ίδιο; Ή μήπως θέλουν να προγραμματίσουν και νέες καταλήξεις στις ιστορίες τους;

4. Ώρα ScratchJr: Προγραμματισμός τελικού έργου

- Οι μαθητές θα αρχίσουν να προγραμματίζουν τις τρεις σκηνές τους (αρχή, μέση και τέλος) για να δημιουργήσουν τις περιπέτειες του Knuffle Bunny.

4. 5. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Ποια σκηνή διάλεξες;

- Βάλτε τα παιδιά να μοιραστούν μια από τις σκηνές που επέλεξαν να προγραμματίσουν!

[Πλακίδια ScratchJr:](#)

[Μετάβαση σε σελίδα](#)

