

Lesson 22: Final Project III

Επισκόπηση μαθήματος 22: Στο μάθημα 22 τα παιδιά συνεχίζουν να εργάζονται στα τελικά σχέδια του Knuffle Bunny, με έμφαση στην προσθήκη λεπτομερειών.

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

1. Δείξτε τι γνωρίζετε!

- Ξεκινήστε το μάθημα με έναν γρήγορο έλεγχο των γνώσεων των παιδιών. Αυτή είναι η αθροιστική αξιολόγηση για το πρόγραμμα σπουδών. Μοιράστε σε κάθε παιδί ένα αντίγραφο της σελίδας "Δείξε τι ξέρεις" ή του φυλλαδίου και προβάλλετε τις διαφάνειες του δασκάλου στον πίνακα. Διαβάστε δυνατά κάθε ερώτηση και δώστε στα παιδιά περίπου 2 λεπτά ανά ερώτηση.

2. Ώρα ScratchJr: Προγραμματισμός τελικού έργου

- Τα παιδιά θα δουλέψουν πάνω στα έργα τους. Μέχρι το τέλος αυτής της συνεδρίας θα πρέπει να έχουν τελειώσει με τα έργα τους.
- Ενθαρρύνετε κάθε παιδί να συμπεριλάβει πολλές σελίδες με αρχή, μέση και τέλος, πολλούς χαρακτήρες και τουλάχιστον 7 διαφορετικά πλακίδια.

3. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: 2 αστέρια και μια ευχή

- Σε ζεύγη ή μικρές ομάδες, βάλτε τα παιδιά να συζητήσουν τα έργα τους χρησιμοποιώντας την ανατροφοδότηση "2 αστέρια και μια ευχή". Τα 2 αστέρια είναι δύο πράγματα που πήγαν καλά. 1 ευχή είναι ένα πράγμα που θέλετε να κάνετε καλύτερα.

Πλακίδια ScratchJr:

Μετάβαση σε σελίδα

