

Lesson 13:
Can You Hear Me?

Μάθημα 13 Επισκόπηση: Το Μάθημα 13 εξερευνά διαφορετικούς τρόπους έκφρασης συναισθημάτων. Τα παιδιά δημιουργούν εκφραστικούς χαρακτήρες στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Υλικό/Λογισμικό
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Εργαλεία Επικοινωνίας και Γλώσσας

I. Δραστηριότητες Εγρήγορης: Πες μου πώς αισθάνεσαι πραγματικά!

- Μοιραστείτε εικόνες από 3 πρόσωπα συναισθημάτων (που χαμογελούν, κλαίνε, θυμώνουν) και στη συνέχεια ρωτήστε τα παιδιά τι μας λένε αυτά τα πρόσωπα.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Εργαλεία επικοινωνίας

- Συζητήστε για τα «εργαλεία επικοινωνίας» χρησιμοποιώντας προτάσεις όπως: Υπάρχουν άλλοι τρόποι να εκφράσουμε συναισθήματα χωρίς να κοιτάμε απλώς το πρόσωπο κάποιου; Πώς καταλαβαίνετε τι εκφράζουν; Οι εκφράσεις τους φαίνονται πάντα ίδιες με τις δικές σας;

III. Αποσυνδεδεμένη Ώρα: Δραστηριότητα αυτοέκφρασης

- Παίξτε ένα παιχνίδι από παντομίμα, όπου τα παιδιά υποδύονται ένα συναίσθημα και τα άλλα παιδιά μαντεύουν τι προσπαθεί να εκφράσει το παιδί.

IV. Ώρα ScratchJr: Άσε με να ακούσω πώς αισθάνεσαι;

- Τα παιδιά προγραμματίζουν έναν εκφραστικό χαρακτήρα χρησιμοποιώντας το γατάκι στο ScratchJr. Μπορούν να εξασκηθούν στη χρήση του πλακιδίου Ηχογράφησης ή/και του πλακιδίου Πες για να παρουσιάσουν έναν εκφραστικό χαρακτήρα.
- Για μια πρόκληση, τα παιδιά χρησιμοποιούν τα πλακίδια Επανάλαβε ή παράλληλο προγραμματισμό με το πλακίδιο Ηχογράφησης.

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Μερικά παιδιά μοιράζονται τα προγράμματά τους στο ScratchJr χρησιμοποιώντας το πλακίδιο ηχογράφησης ήχου.

Λεξιλόγιο:
Εγγραφή
Ήχος

Πλακίδια ScratchJr:
Πες
Αναπαραγωγή
ηχογραφημένου
ήχου

