

Lesson 19:  
Your Final Project I

**Μάθημα 19 Επισκόπηση:** Το Μάθημα 19 δίνει χρόνο στα παιδιά να σχεδιάσουν ένα πολυσέλιδο έργο ScratchJr χρησιμοποιώντας τρεις σκηνές της επιλογής τους από το βιβλίο της Ίριδας.

**Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών:** Αλγόριθμοι, Διαδικασία Σχεδιασμού

**Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό:** Αλληλουχία, Διαδικασία συγγραφής

**I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης:** Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου

- Διαβάστε στην τάξη το βιβλίο 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου'

**II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας:** 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου'

- Θυμηθείτε τη σειρά των γεγονότων της ιστορίας, 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου'. Δείξτε παραδείγματα από το βιβλίο.

**III. Ώρα λέξεων:** Σχεδιασμός της ιστορίας 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου'

- Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους, τα παιδιά θα σχεδιάσουν την ιστορία τους. Το φύλλο σχεδιασμού έχει τρία μέρη για την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας με γραμμές για γραφή και χώρο για ζωγραφική.

**IV. Ώρα ScratchJr:** Προγραμματίζω την ιστορία 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου'

- Τα παιδιά θα προγραμματίσουν μια σκηνή από την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας 'Ίριδα, η νεράιδα του ουράνιου τόξου' για να δημιουργήσουν ένα έργο ScratchJr 3 σελίδων χρησιμοποιώντας το πλακίδιο 'Πήγαινε στην Σελίδα'.

**V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας:** Προκλήσεις;

- Τα παιδιά μπορούν να μοιραστούν τυχόν προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίζουν με την ομάδα για βοήθεια.

Λεξιλόγιο:  
Σκηνές

Πλακίδια ScratchJr:  
Πήγαινε στη σελίδα

