

Lesson 21:
Your Final Project III

Μάθημα 21 Επισκόπηση: Στο Μάθημα 21, τα παιδιά προγραμματίζουν τις πολυσέλιδες ιστορίες που σχεδίασαν κατά τη διάρκεια του προηγούμενου μαθήματος.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, Διαδικασία σχεδιασμού, Αρθρωτότητα

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, Φωνολογική επίγνωση

I. Δραστηριότητες Εγρήγορσης: Μάντεψε ποιος;

- Παίξτε το παιχνίδι Μάντεψε ποιος; Αν γνωρίζετε αρκετά καλά τα παιδιά, επιλέξτε κάποιον από την τάξη και δώστε υποδείξεις γι' αυτόν. Ή χρησιμοποιήστε χαρακτήρες από ένα από τα βιβλία ή το ScratchJr.

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Εναλλακτικό τέλος με χαρακτήρα

- Επανεξετάστε τη συζητηση της προηγούμενης τάξης σχετικά με τα εναλλακτικά φινάλε. Συζητήστε την ιδέα από το τι θα γινόταν αν η ιστορία άλλαζε σε αυτά τα δύο σενάρια: Τι θα γινόταν αν υπήρχαν νέοι χαρακτήρες; Τι θα γινόταν αν άλλαζε το τέλος από την ιστορία;
- Εισαγωγή στην τελική εργασία. Τα παιδιά θα αλλάξουν την τελευταία σελίδα από τα έργα που δημιούργησαν στο Μάθημα 19-20 για να δημιουργήσουν ένα νέο τέλος.

III. Ώρα λέξεων: Σχεδιασμός τελικού έργου

- Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους, τα παιδιά θα σχεδιάσουν τις αλλαγές στην τελευταία σελίδα και τον χαρακτήρα επιβράβευσης.

IV. Ώρα ScratchJr: Προγραμματισμός τελικού έργου

- Τα παιδιά θα προγραμματίσουν να αλλάξουν μόνο την τελευταία σελίδα από την ιστορία τους. Τα παιδιά θα προσκαλέσουν επίσης έναν νέο χαρακτήρα του ScratchJr να συμμετάσχει στην ιστορία χρησιμοποιώντας το σενάριο αντιγραφής από έναν άλλο χαρακτήρα.

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Ερωτήσεις για τον χαρακτήρα

- Βάλτε τα παιδιά να δημιουργήσουν ερωτήσεις για να μάθουν ποιος είναι ο χαρακτήρας επιβράβευσης - χρησιμοποιήστε τον πίνακα για τις ερωτήσεις για τον χαρακτήρα επιβράβευσης και αποθηκεύστε τις απαντήσεις για το επόμενο Μάθημα.

Λεξιλόγιο:
Εναλλακτικό
τέλος

