

Lesson 22:  
Your Final Project IV

**Μάθημα 22 Επισκόπηση:** Στο Μάθημα 22 τα παιδιά συνεχίζουν να εργάζονται στις τελικές εργασίες τους, δίνοντας έμφαση στις μικρές λεπτομέρειες.

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

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

**I. Δραστηριότητες Εγρήγορης: Δείξε μου τι γνωρίζεις!**

- Ξεκινήστε την ενότητα με έναν γρήγορο έλεγχο των γνώσεων των παιδιών. Αυτή είναι η αθροιστική αξιολόγηση για το πρόγραμμα σπουδών. Προβάλλετε τις διαφάνειες του δασκάλου στον πίνακα. Διαβάστε δυνατά κάθε ερώτηση και δώστε στα παιδιά περίπου 2 λεπτά ανά ερώτηση

**II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Προσθέτοντας περισσότερα στο έργο**

- Επιτρέψτε στα παιδιά να επιστρέψουν στα έργα τους και να συνεχίσουν να προσθέτουν λεπτομέρειες και να αναθεωρούν.

**III. Ώρα ScratchJr: Προγραμματισμός τελικού έργου**

- Τα παιδιά θα δουλέψουν πάνω στα έργα τους για να έχουν: σελίδα τίτλου, προσθήκη χαρακτήρα επιβράβευσης - αντιγραφή σεναρίου, πολλές λεπτομέρειες!

**IV. 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": 2 αστέρια είναι δύο στοιχεία τα οποία πήγαν καλά με το σχεδιασμό ή τον προγραμματισμό μέχρι στιγμής. 1 Ευχή είναι ένα στοιχείο που θέλετε να κάνετε καλύτερα.

