

Lesson 8:
Get in Character

Μάθημα 8 Επισκόπηση: Το Μάθημα 8 επανεξετάζει τη Διαδικασία Σχεδιασμού που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο προηγούμενο Μάθημα με έμφαση στη σύγκρισή της με τη διαδικασία συγγραφής. Στη συνέχεια διαβάζουν το βιβλίο Υπατία και προγραμματίζουν την ιστορία στο ScratchJr.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Διαδικασία Γραφής

I. Δραστηριότητες Εγρήγορης: Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού

- Εμφανίστε το Διάγραμμα της Διαδικασίας Σχεδιασμού ενώ παίζετε το Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού για να το ακούσουν τα παιδιά. Παίξτε το Τραγούδι της Διαδικασίας Σχεδιασμού για δεύτερη φορά και καλέστε τα παιδιά να τραγουδήσουν μαζί!

II. Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας: Διαδικασία Σχεδιασμού και Διαδικασία

- Συζητήστε πώς οι συγγραφείς περνούν μια παρόμοια διαδικασία με τη συγγραφή τους. Δείξτε στα παιδιά το διάγραμμα "Διαδικασία σχεδιασμού" και το διάγραμμα "Διαδικασία συγγραφής".
- Εξηγήστε στα παιδιά ότι και οι δύο είναι δημιουργικές διαδικασίες που απαιτούν φαντασία, σχεδιασμό, δημιουργία, αναθεώρηση, ανατροφοδότηση και ανταλλαγή.

III. Ώρα Λέξεων: Υπατία

- Χρησιμοποιήστε τη λίστα του Λεξιλογίου για γρήγορες εξηγήσεις από το Λεξιλόγιο. Κάντε παύσεις σε διάφορα σημεία κατά τη διάρκεια του βιβλίου για ελέγχους κατανόησης.

IV. Ώρα ScratchJr: Δημιούργησε την δική σου Υπατία

- Παρουσιάστε το εργαλείο Επεξεργαστής ζωγραφικής. Πείτε στα παιδιά ότι τώρα θα φτιάξουν τη δική τους Υπατία στο ScratchJr. Δείξτε πώς τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί Προσθήκη κειμένου για να ονομάσουν το έργο τους, να προσθέσουν το δικό τους όνομα ή να δώσουν στο έργο τους έναν τίτλο. Εμφανίστε μερικές σκηνές από την ιστορία για να ανατρέξουν τα παιδιά και βάλτε τα παιδιά να σχεδιάσουν τη δική τους Υπατία χρησιμοποιώντας το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγ

V. Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας: Διαμοιρασμός Έργων

- Τα παιδιά μοιράζονται τα έργα τους με την τάξη.

Λεξιλόγιο:
Τίτλος
Συγγραφέας

