

Lesson 21:
Your Final Project II

Μάθημα 21 Επισκόπηση: Κατά τη διάρκεια του μαθήματος 21, τα παιδιά εργάζονται στις τελικές τους εργασίες προσθέτοντας μια τέταρτη σελίδα στις εργασίες του μαθήματος 20.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Η Διαδικασία Σχεδιασμού, Αρθρωτότητα

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Η διαδικασία της γραφής, Φωνολογική επίγνωση

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης : Μάντεψε ποιος;

- Παίξτε ένα 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: Προσθήκη στο έργο

- Εξηγήστε ότι τα παιδιά θα συμπληρώσουν το έργο τους από το Μάθημα 20 προσθέτοντας μια σκηνή που επιθυμούν ως την 4η σελίδα από το έργο!

III. Ώρα λέξεων: Σχεδιασμός της ιστορίας

- Για να ξεκινήσετε το σχεδιασμό, δημιουργήστε ένα διάγραμμα Venn για τη σύγκριση των διαφόρων ειδών της ιστορίας μπροστά από την τάξη. Ως τάξη, συζητήστε και συμπληρώστε 1 ή 2 χαρακτηριστικά ξεχωριστά για κάθε ζώο ή και για τα δύο στο διάγραμμα Venn.

IV. Ώρα ScratchJr: Έναρξη προγραμματισμού του τελικού έργου

- Τα παιδιά προγραμματίζουν την ιστορία τους.

V. 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 πράγματα που πήγαν καλά με το σχεδιασμό ή τον προγραμματισμό μέχρι στιγμής. 1 Ευχή είναι ένα πράγμα που θέλετε να κάνετε καλύτερα.

