

Lesson 22:
Your Final Project III

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

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Η διαδικασία σχεδιασμού, αποσφαλμάτωση, αλγόριθμοι

Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Η διαδικασία συγγραφής

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Δείξε μου τι γνωρίζεις!

- Ξεκινήστε την τάξη 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 σας

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

III. Ώρα ScratchJr: Προγραμματισμός τελικής εργασίας

- Τα παιδιά ασχολούνται με τον προγραμματισμό των έργων τους για να έχουν μια 4η σελίδα για το έργο τους. Τα παιδιά ενσωματώνουν λεπτομέρειες στην ιστορία τους.

IV. Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας: Διαμοιρασμός

- Τα παιδιά μοιράζονται ένα χαρακτηριστικό από την ιστορία τους.

