

Lesson 6: Tell a Story

Μάθημα 6 Επισκόπηση: Το Μάθημα 6 επανεξετάζει τη Διαδικασία Σχεδιασμού που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο προηγούμενο Μάθημα με έμφαση στην αποσφαλμάτωση. Τα παιδιά δημιουργούν έργα ScratchJr εμπνευσμένα από την Υπατία.

Ισχυρές Ιδέες από την Επιστήμη των Υπολογιστών: Αλγόριθμοι, η Διαδικασία Σχεδιασμού
Ισχυρές Ιδέες από τον Γραμματισμό: Αλληλουχία, επεξεργασία και ευαισθητοποίηση του κοινού

I. Δραστηριότητες εγρήγορσης: Το 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 του.

II. Έναρξη κύκλου τεχνολογίας: Η Διαδικασία

- Δείξτε στα παιδιά τα διαγράμματα "Διαδικασία σχεδιασμού" και "Διαδικασία συγγραφής". Εξηγήστε στα παιδιά ότι και οι δύο είναι δημιουργικές διαδικασίες που απαιτούν φαντασία, σχεδιασμό, δημιουργία, αναθεώρηση, ανατροφοδότηση και ανταλλαγή. Συζητήστε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ προγραμματιστών και συγγραφέων

III. Ώρα λέξεων: Διαβάστε το βιβλίο 'Υπατία'

- Διαβάστε το βιβλίο "Υπατία." Κάντε παύση στην εισαγωγική σελίδα. Βάλτε τα παιδιά να μαντέψουν τι μπορεί να αφορά η ιστορία. Κάντε παύσεις ανά τακτά χρονικά διαστήματα για έλεγχο κατανόησης.

IV. Ώρα ScratchJr: Επανάληψη στο ScratchJr, Το εργαλείο Επεξεργαστή

- Ανατρέξτε στο πλακίδιο Αλλαγή φόντου και Προσθήκη σελίδας. Εξηγήστε το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής.
- Τα παιδιά δημιουργούν την Υπατία χρησιμοποιώντας το εργαλείο Επεξεργαστής Ζωγραφικής.
- Εμφανίστε μερικές σκηνές από την ιστορία για να ανατρέξουν τα παιδιά.

Λεξιλόγιο:
Σφάλμα

Πλακίδια ScratchJr:
Πήγαινε στη σελίδα

