

Μάθημα 21: Η τελική σας εργασία II

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία Σχεδιασμού, Αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία Γραφής, Φωνολογική Επίγνωση
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία Περιεχομένου, Δημιουργικότητα
Παλέτα αρετών	Περιέργεια, Υπομονή, Αισιοδοξία
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Συγκρίνουν και αντιπαραβάλλουν την αράχνη και το ποντίκι της μάγισσας χρησιμοποιώντας το διάγραμμα Venn. • Αναθεωρούν ένα υπάρχον έργο ScratchJr προγραμματίζοντας ένα διευρυμένο τέλος στο Ίριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. • Εκτυπώστε το Μάθημα 21 Ημερολόγιο Σχεδιασμού για κάθε παιδί ή αναφερθείτε στο Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδιασμού. • Ανοίξτε το Διάγραμμα Venn και έχετε το έτοιμο για προβολή ή εναλλακτικά εκτυπώστε το.
Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης • Μαντέψτε ποιος; (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά) ○ Παίξτε ένα παιχνίδι <i>Μαντέψτε ποιος;</i> ○ Εάν γνωρίζετε αρκετά καλά τα παιδιά, επιλέξτε κάποιον στην τάξη και δώστε συμβουλές για αυτά.	

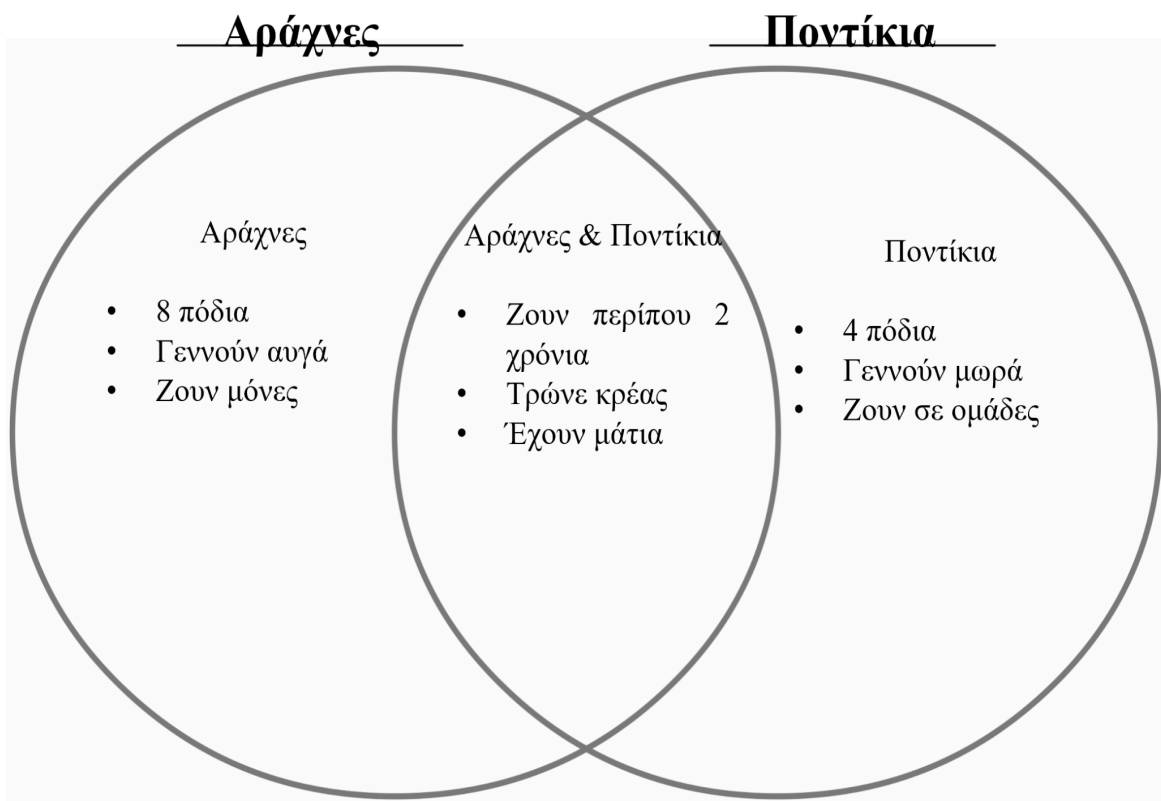
- Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε χαρακτήρες από ένα από τα βιβλία ή το ScratchJr:
 - Π.χ., η Γάτα - πορτοκαλί, της αρέσει να την προγραμματίζουν.
 - Π.χ., Σταλίτσα - ποτίζει τη γη με βροχούλα και χιόνι
 - Π.χ., Υπατία - της αρέσει να ασχολείται με την επιστήμη και τις εφευρέσεις

Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Προσθήκη στο έργο σας** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα εμπλουτίσουν το έργο τους από το Μάθημα 20 προσθέτοντας ένα πάρτι γενεθλίων για τη κυρά αραχνούλα ως την 4η σελίδα του έργου! Συζητήστε τα στοιχεία ενός πάρτι γενεθλίων από το φαγητό, τη διακόσμηση, την ώρα της ημέρας/νύχτας, τη λίστα καλεσμένων κ.λπ.

Ωρα λέξεων

- **Οργάνωση του πάρτι** (Προτεινόμενη διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Από την Ίριδα: η Νεραΐδα του Ουράνιου Τόξου, υπάρχουν παραδείγματα για το πώς οι αράχνες και τα ποντίκια είναι ίδια και διαφορετικά. Για το πάρτι γενεθλίων, τα παιδιά θα προσκαλούν και αράχνες και ποντίκια, αλλά τα παιδιά θα πρέπει να βεβαιωθούν ότι υπάρχει κάτι για όλους στο πάρτι. Για να ξεκινήσετε τον προγραμματισμό, μπροστά στην τάξη δημιουργήστε ένα διάγραμμα Venn για σύγκριση αραχνών και ποντικιών. Δείτε ένα παράδειγμα παρακάτω:
 - Μάγισσες: Χρησιμοποιούν ραβδί - ζουν σε καλύβες - γνωρίζουν ξόρκια
 - Νεράιδες: Ζουν σε Βασίλεια - έχουν φτερά- φορούν φορέματα
 - Μάγισσες και νεράιδες: Μοιάζουν με ανθρώπους - μιλούν - έχουν χέρια και πόδια



- Ως τάξη, συζητήστε και συμπληρώστε ένα ή δύο χαρακτηριστικά μόνο για τις αράχνες, μόνο για τα ποντίκια και για τα δύο στο διάγραμμα Venn. Στη συνέχεια, τα παιδιά εργάζονται ανεξάρτητα ή σε μικρές ομάδες για να προσθέσουν χαρακτηριστικά σχετικά με τις αράχνες ή/και τα ποντίκια στο διάγραμμα Venn στο [Μάθημα 21 Ημερολόγιο Σχεδιασμού](#).
- Συζητήστε με την τάξη μερικά από τα σημαντικά μέρη ενός πάρτι.
 - Π.χ., φαγητό, διακόσμηση, παιχνίδια, ώρα της ημέρας/νύχτας κ.λπ.
- Στο [Μάθημα 21 Ημερολόγιο Σχεδιασμού](#), τα παιδιά θα προγραμματίσουν στη συνέχεια το πάρτι γενεθλίων απαντώντας στις προτροπές:
 - Τι σχεδιάζετε για τις αράχνες στο πάρτι;
 - Τι σχεδιάζετε για τα ποντίκια στο πάρτι;
 - Ποιο είναι το φόντο του πάρτι γενεθλίων της κυρά αραχνούδας;

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Ξεκινήστε να προγραμματίζετε το τελικό έργο** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα συνεχίσουν να προγραμματίζουν την ιστορία της κυρά αραχνούλας με μια τελευταία σελίδα που περιλαμβάνει πάρτι γενεθλίων.
 - Θυμηθείτε, οι αράχνες και τα ποντίκια έχουν κάποιες ομοιότητες αλλά έχουν και κάποιες διαφορές. Είναι σημαντικό τα παιδιά να θυμούνται να έχουν κάτι για να απολαμβάνουν όλοι οι καλεσμένοι στο πάρτι!

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **2 αστέρια και μια ευχή** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, ζητήστε από τα παιδιά να συζητήσουν τα έργα τους χρησιμοποιώντας τα 2 αστέρια και μια προτροπή ανατροφοδότησης επιθυμιών:
 - Τα 2 αστέρια είναι δύο πράγματα που πήγαν καλά με τον σχεδιασμό ή τον προγραμματισμό μέχρι τώρα.
 - Η ευχή είναι ένα πράγμα που θέλεις να κάνεις καλύτερα.

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Εικονική Μάθηση**
 - Χρησιμοποιήστε το [Διάγραμμα Venn](#) για να το προβάλετε στα παιδιά καθώς συζητούν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ αραχνών και ποντικών. Το διάγραμμα Venn μπορεί να χρησιμοποιηθεί αργότερα εάν τα παιδιά χρειάζονται μια υπενθύμιση καθώς σχεδιάζουν για το πάρτι γενεθλίων.