

Μάθημα 24: Παρουσίαση τελικού έργου

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία σχεδιασμού, Αλγόριθμοι
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία γραφής, Αλληλουχία
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Οικοδόμηση Κοινότητας
Παλέτα αρετών	Ευγνωμοσύνη, Γενναιοδωρία, Άισιοδοξία, Περιέργεια
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Μιλούν και να εκφράζονται μπροστά στην τάξη μέσω καθοδηγούμενων ερωτήσεων από τον εκπαιδευτικό. - Μοιραστούν τις τελικές τους δημιουργίες ScratchJr.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Εκτυπώστε το Μάθημα 24 Ημερολόγιο Σχεδιασμού ή ανατρέξτε στο Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδιασμού.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- Χορέψτε ένα άγριο γλέντι (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Ως τάξη, χορέψτε σε έναν γνώριμο σας ρυθμό.

Παρουσίαση τελικού έργου (Προτεινόμενη διάρκεια: 20 minutes)

- Ζητήστε από τα παιδιά να προσποιηθούν ότι βρίσκονται σε ένα μουσείο όπου παρουσιάζονται τα τελικά τους έργα.
- Χωρίστε την τάξη στη μέση. Το ένα μισό θα εκθέσει τα έργα του ενώ το άλλο μισό των παιδιών τριγυρνά κοιτάζοντας τα έργα. Ρυθμίστε ένα χρονόμετρο 10 λεπτών.
- Ενθαρρύνετε τα παιδιά να κάνουν ερωτήσεις.
- Οι δάσκαλοι μπορούν να μοιράζονται τις εργασίες τους στέλνοντας τα παιδιά τις τελικές εργασίες τους μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και έχοντας πρόσβαση στις εργασίες στο iPad τους. Ο δάσκαλος θα μοιραστεί την οθόνη της ταμπλέτας ή του υπολογιστή του με την τάξη για να δείξει το έργο κάθε παιδιού και θα έχει χρόνο για το παιδί να εξηγήσει το έργο του.

- **Σημείωση:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να καταγράψουν τα έργα ScratchJr στην οθόνη και να τα μεταφορτώσουν σε ένα *powerpoint* για να μοιραστούν την οθόνη από τον υπολογιστή τους, αν χρειαστεί.
- Χρησιμοποιήστε τις καθοδηγούμενες ερωτήσεις:
 - Ποιος είναι ο προσκεκλημένος σας χαρακτήρας επιβράβευσης;
 - Πώς αλλάξατε το τέλος της ιστορίας;
 - Ποια είναι μερικά από τα πλακίδια που χρησιμοποιήσατε στο πρόγραμμά σας;
- Καθώς περπατάνε, ζητήστε τους να ολοκληρώσουν ένα παιχνίδι αναζήτησης πραγμάτων αναζητώντας διαφορετικά στοιχεία σε έργα άλλων παιδιών. Δώστε τους μια λίστα με αντικείμενα που πρέπει να αναζητήσουν.
- Αφού ολοκληρωθεί ο διαθέσιμος χρόνος, οι ομάδες θα αλλάξουν (δηλαδή, τα παιδιά που παρουσίασαν τα έργα τους θα περπατούν τώρα και τα παιδιά που περπατούσαν θα εκθέσουν τώρα τα έργα τους).

Ωρα για λέξεις

- **Μάθημα 24 Ημερολόγιο Σχεδιασμού** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Στα [Ημερολόγια Σχεδιασμού](#) τους, τα παιδιά θα αναστοχαστούν για να απαντήσουν στις υποδείξεις:
 - Γράψτε ή ζωγραφίστε για κάτι που μάθατε...
 - Γράψτε ή ζωγραφίστε για το αγαπημένο σας μέρος του ScratchJr.

Κλείσιμο κύκλου τεχνολογίας

- **Προγραμματιστικό μέλλον** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Χειροκροτήστε και επαινέστε τα παιδιά για τη σπουδαία δουλειά τους τόσο στις τελικές εργασίες τους όσο και σε όλη την τάξη.
 - Συζητήστε το προγραμματιστικό μέλλον με όλη την τάξη με αυτές τις καθοδηγούμενες ερωτήσεις:
 - Ποιο είναι το αγαπημένο τους στοιχείο που διδάχθηκαν στο ScratchJr;
 - Σε ποιο έργο θα ήθελαν να δουλέψουν στη συνέχεια; Ή ποια δεξιότητα θα ήθελαν να μάθουν στη συνέχεια;
 - Κοιτάζοντας ευρύτερα από το ScratchJr, ποιο κομμάτι της τεχνολογίας θα ήθελαν να βοηθήσουν να εφευρεθεί ή να προγραμματιστεί;
 - Εξηγήστε τους ότι τώρα που τελείωσαν αυτό το μάθημα, είναι το μέλλον του προγραμματισμού! Ότι καθώς θα μεγαλώνουν θα συνεχίσουν να μαθαίνουν πώς μπορούν να πάρουν τις ιδέες που έχουν στο μυαλό τους αυτή τη στιγμή και να τις κάνουν πραγματικότητα!
 - Ζητήστε από τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν μια τελευταία φορά το τραγούδι τακτοποίησης.

[Κλείνουμε το τάμπλετ στη θέση του να μπει.](#)

[Τι ωραία που περάσαμε εδώ όλοι μαζί.](#)

[Τα χεράκια το κρατάνε με μεγάλη προσοχή.](#)

[Κλείνουμε το τάμπλετ και αύριο πάλι απ' την αρχή.](#)

