

Μάθημα 24: Τελική έκθεση 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
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	- Μιλούν και να εκφράζονται μπροστά στην τάξη μέσω καθοδηγούμενων ερωτήσεων από έναν δάσκαλο. - Μοιραστούν τις τελευταίες τους δημιουργίες ScratchJr.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	- Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. - Εκτυπώστε το Μάθημα 24 Ημερολόγιο Σχεδιασμού για κάθε παιδί ή εναλλακτικά χρησιμοποιείτε το Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδιασμού.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- Πάρτι χορού (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)**
 - Είναι το πάρτι γενεθλίων της Νεράιδας και θέλει να παίξει Μουσικά Αγαματάκια με όλους τους φίλους της!
 - Χρησιμοποιώντας την μουσική από τα [Μουσικά Αγαματάκια](#) ή τη μουσική της τάξης που προτιμάτε, παίζετε Μουσικά Αγαματάκια. Όταν παίζει μουσική, τα παιδιά χορεύουν και όταν η μουσική σταματάει, πρέπει να παγώσουν αμέσως. Ως δάσκαλος, ελέγξτε τη μουσική και πατήστε περιοδικά την Παύση για να κάνετε τα παιδιά να παγώνουν. Θυμηθείτε να ενισχύσετε τους κανόνες της τάξης σχετικά με την ασφάλεια και υπενθυμίστε στα παιδιά να είναι προσεκτικά με τα σώματα τους.

- Προαιρετικά: Ενθαρρύνετε τα παιδιά να χορεύουν σαν καλεσμένοι στο πάρτι της Νεραϊδας. Πώς θα χόρευαν άραγε σε ένα πάρτι μιας Νεραϊδας;

Τελική Έκθεση Έργων (Προτεινόμενη διάρκεια: 20 λεπτά)

- Κάθε παιδί θα πρέπει να στείλει με email το τελευταίο του έργο στον δάσκαλο, ο οποίος στη συνέχεια θα μοιραστεί την οθόνη της συσκευής του με την τάξη για να δείξει κάθε έργο και να δώσει χρόνο στο παιδί να εξηγήσει τη δουλειά του. Σημείωση: Οι δάσκαλοι μπορούν να εγγράψουν τα έργα ScratchJr και να τα ανεβάσουν σε ένα powerpoint για κοινή χρήση της οθόνης από τον υπολογιστή τους, εάν χρειάζεται.
- Χρησιμοποιήστε τις καθοδηγούμενες ερωτήσεις:
 - Πώς φτιάξατε το πρόγραμμα σας ώστε να περιλαμβάνει ποικίλους χαρακτήρες;
 - Πώς εξασφαλίσατε ότι όλοι οι χαρακτήρες συμμετείχαν στο έργο σας;
- Ενθαρρύνετε τα παιδιά να:
 - **Μοιραστούν** φιλοφρονήσεις για τα έργα του άλλου
 - Κάνουν ερωτήσεις ο ένας για τα έργα του άλλου.
 - Μοιραστούν ένα μέρος του δικού τους έργου που πιστεύουν ότι τα κατάφεραν καλά

Ωρα λέξεων

- **Μάθημα 24 Ημερολόγιο Σχεδιασμού** (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους, τα παιδιά θα αναστοχαστούν για να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - Ποιο ήταν το αγαπημένο σας μέρος στην ιστορία που δημιουργήσατε;
 - Τι μάθατε για το ScratchJr;

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Στέλνοντας ευγνωμοσύνη** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα παραδώσουν ευχαριστήριες κάρτες στους συμμαθητές/τριες τους.

