

Μάθημα 20: Η τελική σας εργασία I

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Αλγόριθμοι, Διαδικασία σχεδιασμού, Αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Αλληλουχία
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργικότητα, Δημιουργία περιεχομένου
Παλέτα αρετών	Αισιοδοξία, γενναιοδωρία, ευγνωμοσύνη
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Προσδιορίστε την αρχή, τη μέση και το τέλος της “Ιριδας”. • Σχεδιάστε τις τελικές εργασίες χρησιμοποιώντας τις υποδείξεις του Ημερολογίου Σχεδιασμού. • Αρχίστε τον προγραμματισμό των τελικών έργων.
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία εκπαιδευτικού	• Μελετήστε το σχέδιο μαθήματος. • Έχετε σε έντυπη ή σε ψηφιακή μορφή το βιβλίο Ιριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου της Σοφίας Ζωράκη (ISBN: 979886225980). • Εκτυπώστε το Μάθημα 20 Ημερολόγιο Σχεδιασμού για κάθε παιδί ή αναφερθείτε στο Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδιασμού. • Δείτε παραδείγματα έργων στο προαιρετικό υλικό για να εξοικειωθείτε με τη δραστηριότητα του έργου.

Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Ιριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου - Συμβάντα** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Ανατρέξτε στο βιβλίο Ιριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου
 - Θυμηθείτε τη σειρά των γεγονότων στην ιστορία. Χρησιμοποιήστε σελίδες από το βιβλίο ως αναφορές. Συζητήστε γιατί είναι σημαντικό τα γεγονότα να βρίσκονται με τη σειρά που βρίσκονται. Κάντε καθοδηγητικές ερωτήσεις, όπως:

"Η σειρά των γεγονότων που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια της ιστορίας είναι η ίδια:

- Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που συμβαίνει; Τι θα συνέβαινε αν αυτό δεν συνέβαινε; Θα ήταν η ιστορία η ίδια; Γιατί όχι;
 - Τι συμβαίνει στο τέλος; Θα ήταν η ίδια ιστορία με διαφορετικό τέλος;
- Αποφασίστε ως τάξη ποια είναι τα κύρια γεγονότα της αρχής, της μέσης και του τέλους της ιστορίας.

Ωρα λέξεων

- Σχεδιάζοντας την ιστορία (Προτεινόμενη διάρκεια: 10 λεπτά)
 - Στα Ημερολόγια Σχεδιασμού τους, τα παιδιά θα σχεδιάσουν την ιστορία τους. Η ιστορία τους θα ξεκινήσει με τρεις σελίδες από την αρχή, τη μέση και το τέλος του βιβλίου 'Ιριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου' χρησιμοποιώντας το πλακίδιο Πήγαινε στη Σελίδα. Το φύλλο σχεδιασμού έχει τρία τμήματα για την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας με γραμμές για γραφή και χώρο για ζωγραφική.
 - Για κάθε ενότητα, τα παιδιά θα πρέπει επίσης να σκεφτούν ποια πλακίδια εντολών θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν. Υπάρχουν σελίδες σε κάθε ενότητα όπου μπορούν να κυκλώσουν τα πλακίδια προγραμματισμού ScratchJr που σχεδιάζουν να χρησιμοποιήσουν.

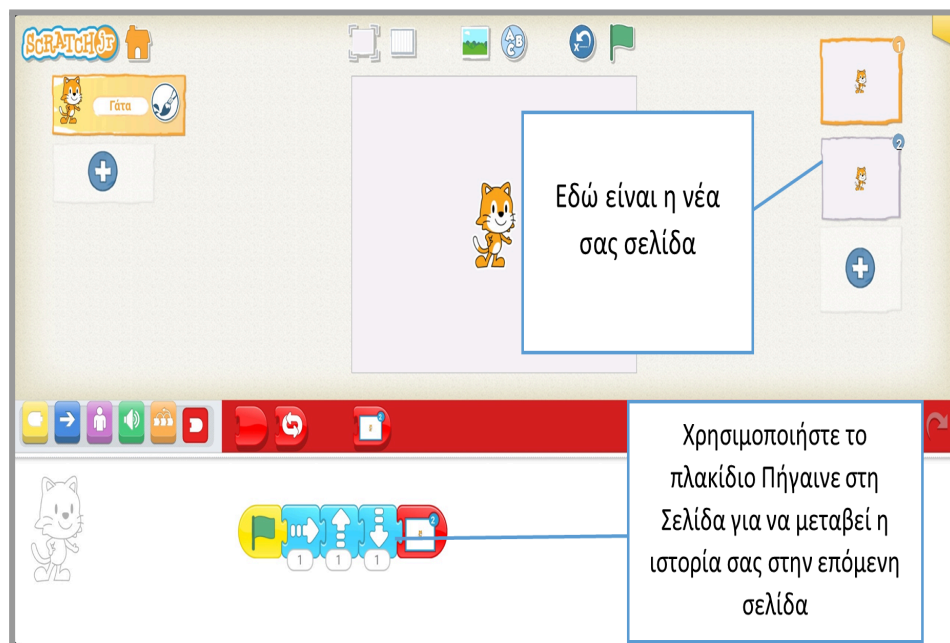
Ωρα ScratchJr

Δομή Πρόκλησης:

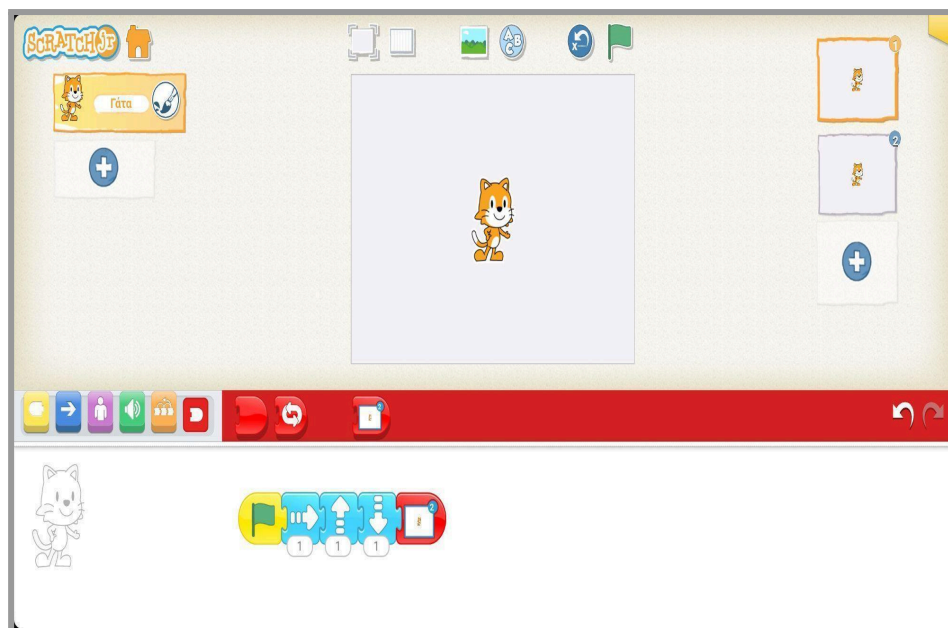
- **Επανάληψη στο ScratchJr** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Ξαναδείτε το πλακίδιο Πήγαινε στη Σελίδα.
 - Για να συνεχίσετε μια ιστορία σε άλλη σελίδα, προσθέστε το κόκκινο πλακίδιο Τέλος με την εικόνα της επόμενης σελίδας σε ένα από τα προγράμματά σας. Αυτό δημιουργεί μια λειτουργία προγράμματος "Τύρισμα σελίδας". Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω βήματα:
 1. Προσθήκη νέας σελίδας.



2. Αφού προσθέσετε μια νέα σελίδα, το πλακίδιο Πήγαινε στη Σελίδα θα εμφανιστεί στην κόκκινη παλέτα τελικών μπλοκ.



3. Προσθέστε το πλακίδιο Πήγαινε στη Σελίδα στο τέλος του προγράμματός σας στην πρώτη σελίδα για να αλλάζουν οι σελίδες μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος.



Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Προγραμματισμός ιστορίας** (Προτεινόμενη διάρκεια: 20 λεπτά)
 - Τα παιδιά εργάζονται πάνω στις ιστορίες τους, προγραμματίζοντας τις τρεις πρώτες σελίδες του έργου τους: την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας. Κατά τη δημιουργία αυτού του προγράμματος, τα παιδιά θα πρέπει να αναφέρονται στο σχέδιο που δημιούργησαν στο Ημερολόγιο Σχεδιασμού τους.

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Διαμοιρασμός έργων** (Προτεινόμενη διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Τα παιδιά μοιράζονται τις δημιουργίες τους με την τάξη και πώς σχεδίασαν και προγραμματίσαν διάφορα μέρη της ιστορίας.

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Σύνδεσμος ανάγνωσης**
 - Ανατρέξτε στο [Τριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου](#), εάν δεν είναι δυνατή η πρόσβαση στο φυσικό βιβλίο ή εάν διδάσκεται σε εικονική μορφή.