

Μάθημα 21: Το τελικό σας έργο II

Ισχυρές ιδέες της Επιστήμης των Υπολογιστών	Διαδικασία σχεδιασμού, Αλγόριθμος, Αρθρωτότητα
Ισχυρές ιδέες του γραμματισμού	Διαδικασία συγγραφής, αλληλουχία, επιμέλεια και ευαισθητοποίηση του κοινού
PTD (Θετική Τεχνολογική Ανάπτυξη)	Δημιουργία Περιεχομένου, Δημιουργικότητα
Παλέτα αρετών	Περιέργεια, Υπομονή, Αισιοδοξία, Δικαιοσύνη
Τα παιδιά θα είναι σε θέση να...	• Σχεδιάζουν τα τελικά τους έργα χρησιμοποιώντας τις υποδείξεις του Ημερολογίου Σχεδιασμού • Ανακαλούν και να αναγνωρίζουν τις σκηνές αρχής, μέσης και τέλους της Ίριδας, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου • Ξεκινήσουν τον προγραμματισμό των τελικών τους έργων
Λεξιλόγιο	
Προετοιμασία Εκπαιδευτικού	• Μελέτη σχεδίου μαθήματος. • Έχετε διαθέσιμο το Ίριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου του Mo Willems (ISBN-13: 9780439801980). • Εκτυπώστε το Ημερολόγιο Σχεδιασμού του μαθήματος 21 για κάθε παιδί ή ανατρέξτε στο Πλήρες Ημερολόγιο Σχεδιασμού. • Δείτε παραδείγματα έργων για να εξοικειωθείτε με τη δραστηριότητα του έργου.

Δραστηριότητες εγρήγορσης της τάξης

- **Μάντεψε ποιος;** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Παίξτε το παιχνίδι 'Μάντεψε Ποιος;'
 - Αν γνωρίζετε αρκετά καλά τα παιδιά, τότε επιλέξτε ένα από τα παιδιά της τάξης και δώστε οδηγίες σχετικά με αυτό.
 - Ή χρησιμοποιήστε χαρακτήρες από ένα από τα βιβλία ή το ScratchJr.
 - Π.χ., Υπατία - αγαπάει να διαβάζει, την επιστήμη.
 - Π.χ. Γάτα - πορτοκαλί, της αρέσει να την προγραμματίζουν.

Έναρξη Κύκλου Τεχνολογίας

- **Εισαγωγή στο τελικό έργο** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Ζητήστε από το παιδί να θυμηθεί την αρχή, τη μέση και το τέλος του [Ίριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου](#).
 - Ρωτήστε τα παιδιά τι νομίζουν ότι έκανε η Ίριδα πριν γίνει η νεράιδα του καιρού.
 - Πείτε στα παιδιά ότι για την τελική εργασία τους, θα αλλάξουν τη μέση της ιστορίας ώστε να είναι η ιστορία της Ίριδας αν κατάφερνε να βάλει μια ρίγα από το φόρεμα της πράσινη όταν κυλίστηκε στο χορτάρι. Προγραμματίστε την περιπέτεια της Ίριδας!

Ωρα λέξεων

- **Προγραμματισμός χρόνου** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Καθώς η τάξη κάνει καταγισμό ιδεών για νέα μέσα της ιστορίας, ρωτήστε τα παιδιά αν θέλουν να κρατήσουν το τέλος ίδιο; Ή μήπως θέλουν να προγραμματίσουν και νέα τέλη στις ιστορίες τους;
 - Ζητήστε από τα παιδιά να σχεδιάσουν τη δική τους ιστορία της Ίριδας, σχεδιάζοντας την αρχή, τη μέση και το τέλος της δικής τους ιστορίας στο [Ημερολόγιο Σχεδιασμού του μαθήματος 21](#).

Ωρα ScratchJr

Εκφραστικές διερευνήσεις:

- **Προγραμματισμός τελικού έργου** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 15 λεπτά)
 - Τα παιδιά θα αρχίσουν να προγραμματίζουν το τελικό τους έργο με τρεις σκηνές (αρχή, μέση, τέλος) για να δημιουργήσουν τις περιπέτειες της Ίριδας.
 - Σε ομάδες των τριών, ζητήστε από κάθε παιδί να επιλέξει ένα μέρος της ιστορίας που θέλει να προγραμματίσει (αρχή, μέση ή τέλος) για να αρχίσει να εργάζεται στο έργο του.
 - Εάν πολλά παιδιά θέλουν να δουλέψουν στο ίδιο μέρος της ιστορίας, προκαλέστε τα να ξανασκεφτούν πώς θα δομήσουν την ιστορία τους: Θα υπάρχουν πολλές σελίδες για ένα μέρος της ιστορίας; Θα δημιουργήσουν κάποιες σελίδες μαζί; Πώς μπορούν να συμπεριλάβουν την αρχή, μέση και τέλος της ιστορίας;

Κλείσιμο Κύκλου Τεχνολογίας

- **Ποια σκηνή επιλέξατε;** (Συνιστώμενη Διάρκεια: 5 λεπτά)
 - Βάλτε τα παιδιά να μοιραστούν μια από τις σκηνές που επέλεξαν να προγραμματίσουν!

Ευκαιρίες για διαφοροποίηση

- **Σύνδεσμος ανάγνωσης**
 - Ανατρέξτε στο [Ίριδα, η Νεράιδα του Ουράνιου Τόξου](#), αν το φυσικό βιβλίο δεν είναι προσβάσιμο ή αν η διδασκαλία γίνεται σε ηλεκτρονική μορφή.
- **Παραλλαγή δραστηριότητας**

- Ωρα λέξεων: κατά τη διάρκεια του καταιγισμού ιδεών, καταγράψτε τις προφορικές απαντήσεις των παιδιών για να συντάξετε έναν κατάλογο πιθανών ιδεών στην τάξη ή ενθαρρύνετε τα παιδιά να σημειώσουν τις δικές τους ιδέες.