

שיעור 1:
היכרות עם קיבו

שיעור 1 במבט על: שיעור 1 מציג מהו רובוט קיבו (ומה הוא לא), ומעודד את הילדים לחשוב איך הם עשויים לעשות בו שימוש.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: חומרה\תוכנה
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: כלי תקשורת ושפה

1. חימום: פינות רובוטים

- אמרו לילדים כי בשבועות הבאים הם ילמדו על רובוטים. הסבירו שתתחילו במשחק שיבדוק מה הם יודעים וחושבים על רובוטים.
- הגדירו שלוש פינות בחדר כ"רובוטים", "אולי רובוטים", ו"לא רובוטים". הראו תמונות של עצמים שהם רובוטים וכאלה שהם לא רובוטים, והנחו את הילדים להיעמד בפינה שלדעתם מייצגת את התמונה.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: ברוכים הבאים לקיבו

- הציגו לילדים את קיבו בכך שתסבירו שהם יוכלו לשחק עם רובוט כיפי ששמו קיבו, והם ילמדו איך לתכנת אותו לבצע כל מיני פעולות. לאחר מכן, הראו סרטון של קיבו בפעולה, או הציגו את קיבו שיצרתם בעצמכם.

3. זמן קיבו: משחק ניחוחים

- החביאו את החלקים והקוביות של קיבו בתוך קופסא או כיסוי כלשהו, והזמינו את הילדים למשש ולנחש מהו החלק, ומה קיבו עושה עם החלק המסוים.
- לאחר מכן, הוציאו את החלקים מהכיסוי, והזמינו את הילדים לשתף במחשבותיהם באשר לדברים שקיבו עושה ולמראה שלו.

4. זמן מילים: החבר החדש שלי, קיבו

- הזמינו את הילדים להשתמש בחוברת העיצוב שלהם כדי לחשוב מה הם היו רוצים שהקיבו שלהם יעשה (למשל ירקוד, ישחק, יקפוץ וכו')

5. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל שיתוף

- הזמינו את הילדים לשתף מה הם רשמו או ציירו בחוברת העיצוב שלהם על האופן שבו ירצו לשחק עם קיבו.

אוצר מילים:

רובוט

קיבו

תוכנה