

שיעור 14:
לתכנת את ההוקי פוקי!

שיעור 14 במבט על: בשיעור 14, הילדים משחקים עם המנורה וקוביות אור. הילדים יתחילו לכתוב תוכנה שתלווה את שיר ההוקי פוקי.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: אלגוריתמים, ייצוגיות
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: רצפים

אוצר מילים:
קוביות תאורה

1. חימום: הוקי פוקי

- שירו ורקדו את ריקוד ההוקי פוקי! סיימו את השיר עם "פסקת הרובוט".

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: תכנות ההוקי פוקי וחשיבה משותפת

- הסבירו לילדים שהם עומדים לתכנת את קיבו, כך שירקוד את ההוקי פוקי.
- במליאה, חשבו על הקוביות שבהן הילדים צריכים להשתמש כדי לתכנת את קיבו כך שירקוד את ההוקי פוקי.

3. זמן מילים: סיעור מוחות קבוצתי

- בעזרת חוברת התכנון ובקבוצות, הזמינו את הילדים להתחיל לתכנן את תוכנת ההוקי פוקי שלהם.

4. זמן קיבו: להדליק את האור ועבודה על הפרויקט

- הציגו לילדים חלק חדש בקיבו: המנורה! הסבירו שלמנורה יש קוביות מיוחדות משלה. ציינו כי כל קוביות האור הן צהובות, כמו שכל קוביות התנועה הן כחולות.

5. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל פתרונות

- הזמינו את הילדים לשתף באתגרים בהם נתקלו במהלך התכנות. בזמן שהם משתפים, עודדו את הילדים האחרים להציע פתרונות לאתגרים האמורים.